

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. **Gambaran Umum MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus** 1. **Sejarah Berdirinya MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus**

MTs NU Ma'rifatul Ulum terbentuk diawali dengan berdirinya MI NU Ma'rifatul Ulum pada tahun 1961. Pendirinya adalah tokoh umat Islam yang berasal dari desa Mijen sebelah utara yaitu Kyai Bunyamin. Pertama, MI ini membuka tiga kelas dan dibuka sore hari. Namun, ketika muridnya semakin bertambah banyak, madrasah ini masuk pagi dan lokalnya ditambah 3 lagi menjadi 6 lokal atau kelas. Kemudian setelah meluluskan peserta didiknya yang pertama, madrasah ini semakin maju dan muridnya pun bertambah juga. Hal ini dapat dilihat bahwa semua kelas yaitu kelas 1 sampai dengan kelas 6 terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas 1A dan 1B sampai dengan kelas 6A dan 6B. Kemudian pada tahun 1983/1984 MI NU Ma'rifatul Ulum diperluas menjadi dua, yaitu:

- a. MI NU Ma'rifatul Ulum 1 yang bertempat gedung utara (dukuh Madaran).
- b. MI NU Ma'rifatul Ulum 2 yang bertempat gedung selatan (dukuh Krajan).

Dengan diperluasnya MI menjadi dua, maka lulusan MI didesa Mijen semakin banyak. Sehingga pada waktu itu masyarakat khususnya wali murid pada tahun 1983/1984 menghendaki berdirinya MTs NU Ma'rifatul Ulum. Di samping itu juga bersamaan dengan berdirinya MTs, pengurus juga mendirikan pendidikan tingkat kanak-kanak atau Raudlatul Athfal Ma'rifatul Ulum dalam satu kepengurusan. Jadi hal yang melatarbelakangi berdirinya MTsNU Ma'rifatul Ulum, yaitu:

- a. Pendidikan madrasah merupakan sarana yang efektif dalam mengembangkan dakwah islam dan mencetak generasi islam muda yang berilmu dan berakhlakul karimah.

- b. Ikut berpartisipasi dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.
- c. Keinginan warga setempat dan sekitarnya untuk menyekolahkan anaknya pada tingkat pendidikan dasar dan menengah yang bernuansa islam.

Susunan pengurus MTs NU Ma'rifatul Ulum pada saat mulai didirikan adalah sebagai berikut:

- Pelindung : Kepala Desa Mijen
- Penasehat : K.H. Abdus Salam
- Ketua I : K.H. Haroon Rosjid
- Ketua II : K.H. Iskak Wahab
- Sekretaris : H.M. Noor Kholis, S.Ag, M.Pd.I
- Bendahara : H. Mahmudi
- Wakil Bendahara: Tumari
- Anggota : Djaiz, Kasmin, Djayus

Sedangkan tokoh-tokoh perintisnya adalah K.H. Abdus Salam, K.H. Haroon Rosjid, Tho'at Khan, Iskak Wahab.¹

2. Lokasi MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus

MTs NU Ma'rifatul Ulum berada di desa Mijen. Desa ini berada di Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kudus. Sebelah barat berbatasan dengan desa Kaliwungu, utara berbatasan dengan desa Getasrabi, timur berbatasan dengan desa Karangampel, dan sebelah selatan berbatasan dengan desa Kedungdowo. Desa Mijen ini memiliki jarak kurang lebih 5 km dari titik Nol Kabupaten Kudus dan dilalui jalan raya lingkaran baru jurusan Kudus – Jepara. Desa Mijen dibagi menjadi 5 dukuh, yakni Dukuh Madaran terletak di sebelah utara, dukuh Krajan terletak di bagian tengah, dukuh Gadon terletak di sebelah selatan, dukuh Mijen terletak di sebelah timur dan dukuh Demangan terletak di sebelah barat.

MTs NU Ma'rifatul Ulum ini berlokasi di pusat desa Mijen, yaitu di dukuh Krajan. Madrasah ini memiliki luas sekitar 800 m² dengan di dekatnya juga terdapat

¹ Tho'at Khan, *Catatan Pendirian Madrasah Tsanawiyah Ma'rifatul Ulum*, 1991

Pondok Pesantren Assalam dan jaraknya tidak jauh dari Makam Sipule.²

3. Visi, Misi, dan Tujuan MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus

a. Visi

MTs NU Ma'rifatul Ulum adalah lembaga pendidikan menengah yang berciri khas Islam sangat mempertimbangkan cita-cita peserta didik dan harapan orang tua peserta didik, lembaga dan masyarakat dalam merumuskan visinya. Sehingga MTs NU Ma'rifatul Ulum mempunyai visi, yaitu “Maju Dalam Prestasi, Santun Dalam Pekerti, dan Ikhlas Dalam Berbakti”.³

b. Misi

Misi Madrasah ini adalah “Menjadikan MTs NU Ma'rifatul Ulum unggul, mantap dalam akidah maupun mengembangkan ilmu teknologi, amal dan akhlak yang dibangun atas dasar keyakinan yang kokoh dan berlandaskan ajaran *Ahlussunnah Wal Jama'ah*.”⁴

c. Tujuan

Sebagai lembaga pendidikan, berdirinya Madrasah ini bertujuan untuk membentuk manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berakhlakul karimah, cerdas dan berpengetahuan luas, cakap dan terampil serta melaksanakan paham *Ahlussunnah Wal Jama'ah*, bertanggung jawab serta berguna bagi Nusa dan Bangsa.⁵

² Dokumentasi dan Observasi MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus, 21 Oktober 2019.

³ Dokumentasi, Arsip MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus, 21 Oktober 2019, Lampiran.

⁴ Dokumentasi, Arsip MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus, 21 Oktober 2019, Lampiran.

⁵ Dokumentasi, Arsip MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus, 21 Oktober 2019, Lampiran

4. Keadaan Pendidik, Karyawan, dan Peserta didik MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus

Dari jumlah dan statusnya terdapat 30 guru tetap yayasan, terbagi atas 21 guru laki-laki dan 9 guru perempuan. Latar belakang pendidikan mereka yaitu ada 3 guru berpendidikan S2, 21 guru berpendidikan S1, 3 guru berpendidikan pondok pesantren, dan 3 guru berpendidikan MA.

a. Keadaan Karyawan

Adapun keadaan karyawannya terdapat 9 orang karyawan. Terbagi atas 3 orang pengelola Tata Usaha (TU), 1 orang pengelola koperasi, 1 pengelola perpustakaan, 1 orang penjaga madrasah, 2 tenaga kebersihan dan 1 orang satpam.

b. Keadaan Peserta didik

Keseluruhan peserta didik di MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus di tahun ajaran 2019/2020 berjumlah 189 peserta didik.⁶

Tabel 4.1
Keadaan Peserta didik MTs NU Ma'rifatul Ulum
MTs NU Ma'rifatul Ulum Tahun Pelajaran 2019/2020

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik			Wali Kelas
		Putra	Putri	Jumlah	
1.	VII A	17	15	32	Hj. Noor Churiyah, S.Ag
2.	VIII A	-	24	24	Siti Cholifah, S.Pd
3.	VIII B	34	-	34	Mohammad Ibnu Wafa, S.Pd
4.	IX A	-	28	28	Siti Khayaroh, S.Pd
5.	IX B	-	26	26	Uliah Churiyati, S.Pd
6.	IX C	23	-	23	Budi Widiatoro, S.Kom
7.	IX D	22	-	22	H. Shabbar, S.Ag
	Jumlah			189	

⁶ Dokumentasi, Arsip MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus, 21 Oktober 2019, Lampiran.

5. Keadaan Sarana dan Prasarana MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus

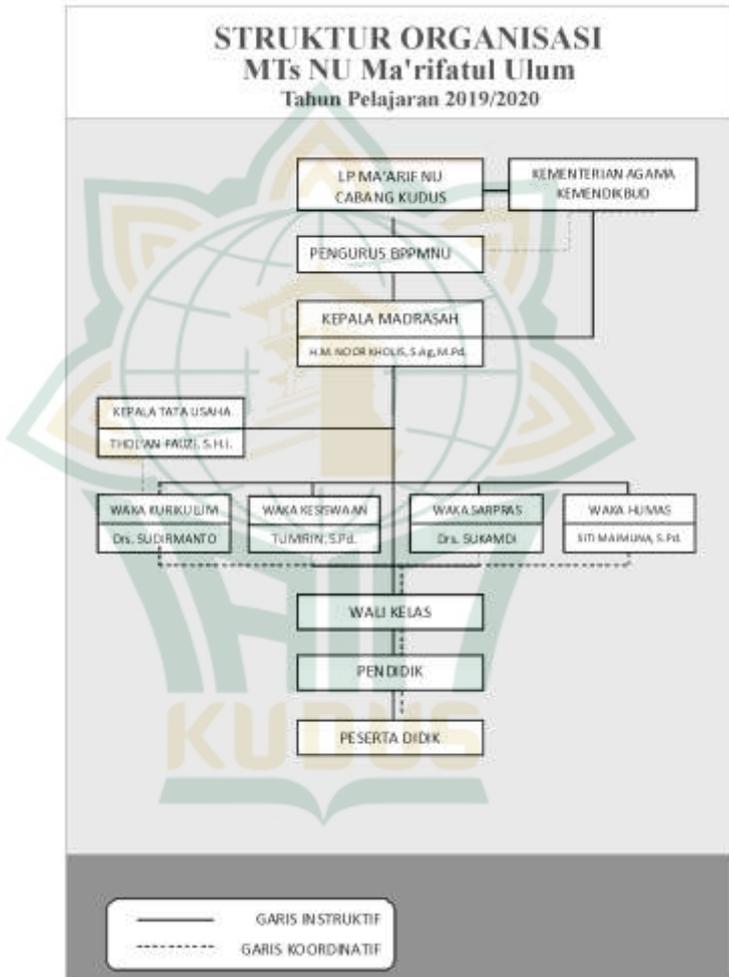
Keberhasilan pelaksanaan suatu lembaga pendidikan adalah didukung dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai. Adanya sarana dan prasarana akan membuat program pendidikan berjalan dengan baik. Maka dari itu, MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus berusaha semaksimal mungkin menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan supaya menunjang keberhasilan dalam pelaksanaan pendidikan.

Sarana dan prasarana yang ada terbilang lengkap dan dalam kondisi baik. Disana terdapat ruang diantaranya delapan ruang belajar/kelas, satu ruang kepala madrasah, dua ruang tamu, ruang guru,, satu perpustakaan, satu ruang komputer, satu ruang UKS, satu ruang koperasi, ruang BK, ruang osis, yang semuanya dalam kondisi baik. Selain itu untuk sarana penunjang ada bangunan musholla, lapangan olahraga, lahan parkir, juga kamar kecil. Untuk inventaris dalam ruang ada lemari, papan tulis, meja, kursi, komputer, LCD proyektor, sound system, telepon kabel, TV, dan lain-lain.⁷

⁷ Hasil Observasi MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus, 29 Oktober 2019

6. **Struktur Organisasi MTs NU Ma'rifatul Ulum Tahun Pelajaran 2019/2020**

Gambar 4.1
Struktur organisasi MTs NU Ma'rifatul Ulum Tahun Pelajaran 2019/2020



7. **Kondisi Sosial Madrasah**

Dalam keseharian di Madrasah ini, awal masuk sekolah pukul 06.45. Sebelum memasuki kelas masing-masing semua pendidik maupun peserta didik berkumpul

di halaman Madrasah untuk melakukan do'a bersama. Do'a diisi dengan membaca Asma'ul Husna, kemudian dilanjutkan dengan pembacaan sholawat. Kemudian peserta didik masuk ke dalam ruang kelas. Untuk 30 menit awal sebelum pembelajaran dimulai peserta didik melakukan tadarus Al-Qur'an dibawah bimbingan oleh 1 guru dan hal ini setiap hari dilakukan kecuali hari Rabu dan Kamis.

Untuk proses pembelajaran yang ada di Madrasah ini, guru/pendidik masuk kelas sesuai dengan jam yang sudah dijadwalkan. Di awal pembelajaran, guru memulainya dengan pembacaan salam dan do'a. Kemudian untuk penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, yaitu guru menerangkan dan menjelaskan secara lisan terkait materi yang disampaikan. Sedangkan peserta didik mempunyai peran memperhatikan dan mencatat bahasan pokok dari yang diuraikan oleh guru. Namun, disini juga ada beberapa guru yang memakai metode lain seperti *problem solving*, *role playing*, dan lain-lain.⁸

B. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian merupakan penyajian pembahasan data hasil penelitian di lokasi penelitian. Peneliti mengumpulkan data dengan penggunaan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Dari hasil pengumpulan data ini, kemudian peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yaitu teknis analisis data yang berupa kalimat atau gambar dan bersifat non angka. Oleh sebab itu, penyajian laporan penelitian ini memberi gambaran yang memuat data pokok kemudian dianalisis dengan pemikiran logis terhadap data-data yang didapatkan yang dianggap sesuai dengan pokok permasalahan yang diangkat peneliti.

Penelitian ini pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran pada kelas VIII untuk mata pelajaran Fiqih di MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020 melalui penerapan metode *role playing*

⁸ Noor Kholis, wawancara oleh peneliti, tanggal 22 Oktober 2019, wawancara 1, transkrip

serta faktor pendukung dan penghambat penerapan metode tersebut. Bapak Fauzi selaku guru mata pelajaran Fiqih mengadakan perbaikan agar peserta didik menjadi semangat belajar, tidak bosan, dan fokus terhadap pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka Guru menerapkan metode *role playing*. Metode ini diterapkan dengan harapan peserta didik lebih termotivasi dan minat perhatiannya pada kegiatan belajar mengajar.

1. Penerapan Metode *Role playing* pada Pembelajaran Fiqih MTs NU Ma'rifatul Ulum Tahun Pelajaran 2019/2020

Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran fiqih ini dilakukan di kelas VIII dengan dilatarbelakangi adanya peserta didik yang terlihat merasa bosan saat menerima pelajaran. Agar tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai, maka metode yang tepat harus dipilih dalam rangka menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Dalam pembelajaran Fiqih, peserta didik tidak hanya diharapkan mampu memahami materi secara teori, tetapi juga sekaligus dapat mempraktikannya dengan benar. Dengan diterapkannya metode ini, diharapkan nantinya peserta didik tidak merasa bosan dan semangat dalam belajar serta merasa nyaman saat proses pembelajaran berlangsung. Metode *role playing* dirasa menjadi alternatif yang tepat untuk diterapkan pada materi pelajaran ini.

Sebelumnya metode konvensional sering digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar, seperti penggunaan metode ceramah, tanya jawab maupun media pembelajaran audio visual. Tentu beberapa metode yang kurang tepat terhadap materi tertentu akan membuat peserta didik bosan dalam menerima pelajaran. Beberapa alasan juga diungkapkan guru tentang sebab memilih metode *role playing* adalah sebagai berikut:

“Biasanya kebanyakan yang saya perhatikan selama ini, guru-guru dalam mengajar itu hanya menggunakan metode ceramah saja. Dan itu membuat peserta didik merasa bosan dan tidak aktif, bahkan terkadang ada yang mengantuk atau mengobrol sendiri saat pembelajaran. Jadi, alasan

saya menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran Fiqih itu sekiranya bisa menarik minat peserta didik agar tidak merasa bosan dan juga bisa lebih aktif, serta peserta didik bisa paham dan bisa mengetahui keadaan secara langsung terkait materi yang sedang dipelajari”.⁹

Najwa Salsa Bilatul Muna mengungkapkan bahwa sebelum diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, ia terkadang merasa bosan dan tidak semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas ketika guru menggunakan metode ceramah saja.”¹⁰

Metode pembelajaran *role playing* memiliki definisi secara umum yaitu metode belajar dengan bermain peran. Menurut Bapak Fauzi selaku guru mata pelajaran Fiqih, metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah yang menyangkut hubungan sosial serta kehidupan nyata dari peserta didik, dimana peserta didik menjadi subjek pembelajaran dengan memainkan peran secara langsung.¹¹

Definisi lain terlontar dari pernyataan peserta didik berdasarkan pemahamannya terhadap metode *role playing*.

“Setahu saya, kalau metode *role playing* itu bermain peran atau istilah lainnya bersandiwara kak. Jadi disini saya dan teman-teman yang lain disuruh memainkan sesuai dengan peran masing-masing.”¹²

Dalam penggunaan metode *role playing*, beberapa aspek harus diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar supaya pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar. Berikut adalah aspek-aspek yang ada dalam pembelajaran *role playing* di MTs. NU Ma’rifatul Ulum Tahun Pelajaran 2019/2020.

⁹ Thol’an Fauzi, wawancara oleh penulis, tanggal 03 November 2019, wawancara 2, transkrip.

¹⁰ Najwa Salsa Bilatul Muna, wawancara oleh penulis, tanggal 03 November 2019, wawancara 3, transkrip.

¹¹ Thol’an Fauzi, wawancara oleh peneliti, tanggal 03 November 2019, wawancara 2, transkrip.

¹² Muhammad Irshad, wawancara oleh peneliti, tanggal 03 November 2019, wawancara 4, transkrip.

a. **Perencanaan Metode *Role Playing***

Tujuan pembelajaran yang telah ditentukan akan tercapai jika seorang guru bisa memilih cara atau metode yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Aspek lain juga harus diperhatikan guru yaitu kemampuan peserta didik serta karakteristik materi pelajaran itu sendiri.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang terencana kemudian diadakan evaluasi setelah pembelajaran dilaksanakan. Maka dari itu guru terlebih dulu harus menyusun rencana pembelajaran yang sering kita sebut dengan RPP. Dari sana guru dapat menyusun tujuan, instrumen pembelajaran, langkah- langkah proses pembelajaran sampai dengan mengukur indikator keberhasilan.¹³

Dalam merencanakan pembelajaran *role playing* ini guru juga telah menyiapkan naskah drama/ skenario yang harus peserta didik mainkan, karena skenario inilah yang paling penting supaya pembelajaran *role playing* dapat berlangsung dengan lancar.

b. **Subyek Pembelajaran**

Peserta didik ditempatkan pada posisi sebagai subyek pembelajaran yang secara aktif akan melakukan praktek-praktek sehubungan dengan materi pelajaran, terutama pada pembelajaran *role playing* ini. Pembelajaran kali ini berpusat kepada peserta didik dengan cara memberikan kesempatan yang luas kepada mereka untuk mengeksplorasi dan berkreasi dalam pembelajaran. Dengan begitu kegiatan belajar mengajar menjadi tidak monoton dan membosankan.

c. **Materi Pembelajaran**

Materi pelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing. Untuk materi pelajaran fiqih, kali ini guru menerapkan pembelajaran *role playing* pada bab atau materi zakat, yaitu: pengertian zakat menurut bahasa, zakat menurut syariat, dalil-dalil mengenai zakat, macam-macam zakat (zakat fitrah dan zakat mal),

¹³ Noor Kholis, wawancara oleh peneliti, tanggal 22 Oktober 2019, wawancara 1, transkrip.

pengertian zakat fitrah, hukum melaksanakan zakat fitrah, rukun zakat fitrah, syarat wajib zakat fitrah, tujuan utama zakat fitrah, pengertian zakat mal, hukum mengeluarkan zakat mal, syarat wajib zakat mal, harta yang wajib dizakati, tujuan disyariatkan zakat, hingga Golongan yang berhak menerima zakat (mustahik).¹⁴

d. Pembagian Peran

Pembagian peran sangat penting untuk menciptakan keberhasilan pembelajaran. Apalagi untuk metode *role playing*, harus ditentukan peran yang sesuai tingkat kemampuan peserta didik dalam menghafalkan teks. Pembagian peran dipilih oleh guru berdasarkan kompetensi peserta didik yang menurut pengamatan guru adalah yang paling cocok untuk peran tertentu.

Peserta didik juga dipersilahkan untuk menentukan perannya sendiri setelah dijelaskan oleh guru. Guru harus mampu memahami karakter peserta didiknya agar nantinya pemilihan peran bisa disesuaikan, dan juga agar penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Fiqih ini dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan.¹⁵

Untuk pembagian peran, berikut ini adalah pembagiannya berdasarkan kesepakatan antara guru dengan peserta didik saat berlangsungnya pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

Tabel 4.2
Daftar Pemeran dalam Pembelajaran Fiqih Metode
***Role Playing* MTs NU Ma’rifatul Ulum Tahun**
Pelajaran 2019/2020

Kelas VIII A

No.	Nama	Berperan Sebagai
1	Najwa Salsa Bilatul Muna	Narator

¹⁴ Dokumentasi, RPP Mata Pelajaran Fiqih kelas VIII MTs NU Ma’rifatul Ulum Mijen Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020.

¹⁵ Thol’an Fauzi, wawancara oleh peneliti, tanggal 03 November 2019, wawancara 2, transkrip.

2	Farida Noor Istiqomah	Muzakki, Keluarga 1 (Bapak)
3	Rosanutul Haq Azzahra	Keluarga 1 (Ibu)
4	Aasy Navita Chasanah Noor	Keluarga 1 (Anak)
5	Aqila Salma Maulvi	Keluarga 1 (Anak)
6	Muliana	Muzakki, Keluarga 2 (Ayah)
7	Nur Khariroh	Keluarga 2 (Ibu)
8	Nurul Afa Muthoharoh	Keluarga 2 (Anak)
9	Khasbi Fauzia Ramadhani	Keluarga 2 (Kakek)
10	Siti Mas Saka Nagari	Keluarga 2 (Nenek)
11	Fania Putri Riska	Amil Zakat, (penerima dan do'a)
12	Maya Syafa'atus Syawalia	Amil, (Pencatat)
13	Maya Rosyada	Amil, (Pembagi 1)
14	Wirda Salamatul Ulya	Amil, (Pembagi 2)
15	Najwa Ikrima Alliyya	Mustahik zakat, (Fakir)
16	Nabila Lailatus Syifa	Fakir, (Pengamat)
17	Devina Rahmawati	Fakir (Pengamat)
18	Silviana Kusuma Dewi	Fakir (Pengamat)4
19	Shelly Olivia	Mustahik zakat, (Miskin)
20	Elok Hidayah Kurniawati	Miskin (Pengamat)
21	Melisa Fiona Sari	Miskin (Pengamat)
22	Marla Ambarsari	Miskin (Pengamat)
23	Aprilia Noor Laely	Mustahik Zakat, (Mu'allaf)
24	Laila Najla' Luthfiyya Sanati	Mu'allaf (Pengamat)

Kelas VIII B

No.	Nama	Berperan Sebagai
1.	Muhammad Elyas Salam	Narator
2	Abdul Latif	Muzakki, Keluarga 1 (Bapak)
3	Muhammad Irvan Aryawan	Keluarga 1 (Ibu)
4	Agus Riftiyanto	Keluarga 1 (Anak)
5	Achmad Fachri	Keluarga 1 (Anak)
6	Muhammad Sibhro Malisi Asyrof	Muzakki, Keluarga 2 (Ayah)
7	Ferry Ardiyasyah	Keluarga 2 (Ibu)
8	Dwi Tegar Ardiansyah	Keluarga 2 (Anak)
9	Iqbal Faza	Keluarga 2 (Kakek)
10	Syauqi Labib Muhyidin	Keluarga 2 (Nenek)
11	Mohammad Rindhuwan	Amil Zakat, (penerima dan do'a)
12	Much. Sahrul Gunawan	Amil, (Pencatat)
13	Nanang Firmansyah Dinata	Amil, (Pembagi 1)
14	Dzulfikar Al Fahrezi	Amil, (Pembagi 2)
15	Muhammad Firda Hasan	Mustahik zakat, (Fakir)
16	Muhammad Ilham Yahya	Fakir, (Pengamat)
17	Muhammad Khoirul Anam B	Fakir (Pengamat)
18	Muhammad Zidan	Fakir (Pengamat)
19	Muhammad Irshad	Mustahik zakat, (Miskin)
20	Muhammad Burhan Syawwaludin	Miskin (Pengamat)
21	Muhammad Nazwar	Miskin (Pengamat)

	Annas	
22	Muhammad Rio Syafi'i	Miskin (Pengamat)
23	Muhammad Rizki Nova Adrian	Miskin (Pengamat)
24	Muhammad Rizqi Adi Pratama	Mustahik Zakat, (Mu'allaf)
25	Muhamad Khoirul Anam A	Mu'allaf (Pengamat)
26	Muhammad Wahyu Tri S	Mu'allaf (Pengamat)
27	Adi Gesit Satata	Mu'allaf (Pengamat)
28	Zaenal Arifin	Mu'allaf (Pengamat)
29	Radit Adrian Sahputra	Mustahik zakat, (Ibnu Sabil)
30	Rizqi Agung Barokah	Ibnu Sabil (Pengamat)
31	Bambang Iswanto	Ibnu Sabil (Pengamat)
32	Thiery Handry	Ibnu Sabil (Pengamat)
33	Fadian Najmal Falakh	Ibnu Sabil (Pengamat)
34	Maulana Yusuf Ramadani	Ibnu Sabil (Pengamat)

e. Properti (Sarana Pembelajaran) Tambahan

Properti adalah perlengkapan tambahan dalam memainkan peran supaya lebih terlihat nyata seperti keadaan sesungguhnya serta menjadikan permainan drama lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan pengamatan peneliti, ada beberapa properti pokok yang telah disiapkan dalam melaksanakan pembelajaran *role playing* di meteri zakat. Barang-barang tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) *Nametag*, digunakan untuk menandai peran masing-masing peserta didik yang ditempatkan di baju bagian depan.
- 2) Papan nama kelompok, digunakan untuk menandai pembagian masing-masing kelompok yang ditempatkan di atas meja.

- 3) Plastik kresek & cacahan kertas, digunakan sebagai barang yang seolah-olah adalah plastik berisi beras dengan penanda berat (kg) yang ditulis di kertas. Fungsinya adalah sebagai penanda beras yang dizakatkan.¹⁶

Gambar 4.2

Properti Tambahan Pembelajaran *Role Playing*



f. Naskah/ Skenario yang Dimainkan

Dalam pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* mempunyai ciri khas yaitu penggunaan skenario yang akan dimainkan oleh para peserta didik. Untuk itu maka sebelumnya guru menyiapkan skenario untuk diperankan oleh peserta didik yaitu Naskah skenario tentang pelajaran fiqih pada materi zakat. Judul dari naskah tersebut adalah “Zakat Fitrah”.

g. Langkah-Langkah Penerapan Pembelajaran *Role Playing*

Terkait penerapannya, metode *role playing* mempunyai tahapan yang harus dipahami dan dilaksanakan oleh guru. Tahap pelaksanaan merupakan penerapan dari RPP yang telah dirancang oleh guru. Pembelajaran Fiqih dengan penerapan metode

¹⁶ Hasil Observasi, pembelajaran *role playing* MTs NU Ma’rifatul Ulum Mijen Kudus 03 November 2019.

pembelajaran *role playing* ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan.

Berdasarkan observasi peneliti, pada tahun pembelajaran 2019/2020 ini pembelajaran *role playing* memang berlangsung dua kali pertemuan pada materi Zakat. Pertemuan yang pertama berlangsung pada tanggal 27 Oktober 2019 dan untuk pertemuan kedua 03 November 2019 di jam ke 5 dan 6 untuk kelas VIII A serta jam ke 7 dan 8 untuk kelas VIII B.

1) Pertemuan Pertama

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pendahuluan, yaitu guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama. Doa bersama dilakukan dengan harapan agar kegiatan pembelajaran yang akan dilangsungkan mampu berjalan dengan baik. Setelah itu, guru memeriksa daftar kehadiran peserta didik supaya mengetahui siapa yang hadir dan tidak dalam pembelajaran materi Fiqih yang diampu oleh Bapak Fauzi. Di pertemuan pertama bab zakat ini semua peserta didik hadir, kelas VIII A maupun VIII B.

Selanjutnya Guru menyampaikan materi pelajaran, yaitu materi tentang zakat. Guru menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu modul dan LKS. Materi tentang zakat disampaikan oleh guru kepada peserta didik melalui metode ceramah. Materi yang disampaikan guru adalah materi zakat beserta seluk beluknya.

Didalam menyampaikan materi, sesekali guru mengeluarkan *joke* atau *guyonan* dengan peserta didik supaya tidak bosan dalam mendengarkan dan memperhatikan guru yang sedang mengajar. Disana terlihat kembali antusiasme peserta didik untuk tetap memperhatikan guru saat menyampaikan materi, meskipun tampak juga beberapa dari mereka yang tidak semangat mengikuti pelajaran.

Setelah seluruh materi tentang zakat disampaikan, selanjutnya guru menyampaikan

kepada peserta didik bahwa untuk pertemuan minggu depan akan dilakukan cara belajar yang berbeda dengan sebelumnya, yaitu menggunakan metode *role playing*. Di sini terlihat guru sudah menyiapkan naskah skenario yang sudah dibuat sambil menerangkan apa dan bagaimana *role playing* itu dimainkan.

Guru membagi kelompok dan memilih peserta didik untuk memainkan peran berdasarkan naskah yang sudah disiapkan. Setelah kelompok terbentuk berdasarkan pemilihan guru dan keinginan peserta didik untuk bermain peran tertentu, kemudian peserta didik dibagikan naskah untuk mempelajari dan menghafal skenario dan dialognya dalam beberapa hari sampai pertemuan berikutnya. Perlu diketahui bahwa kelompok terbentuk yang berperan menggunakan metode *role playing* yaitu seluruh peserta didik kelas VIII A berjumlah 24 orang dengan jenis kelamin perempuan dan peserta didik kelas VIII B berjumlah 34 orang dengan jenis kelamin semuanya laki-laki. Masing masing peserta didik mendapatkan peran setelah dikelompokkan dengan pembagian sebagai berikut:

Kelas VIII A

Narator 1 orang, kelompok pemberi zakat (Muzakki) 9 orang, Kelompok Panitia zakat (amil) 4 orang, Kelompok penerima zakat (mustahiq) sekaligus pengamat (observer) 10 orang.

Kelas VIII B

Narator 1 orang, Kelompok pemberi zakat (Muzakki) 9 orang, Kelompok Panitia zakat (amil) 4 orang, Kelompok penerima zakat (mustahiq) sekaligus pengamat (observer) 20 orang.

Selanjutnya Guru berdiskusi dengan peserta didik terkait dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta latihan sebentar dengan membaca teks dialog yang sudah diterima. Kemudian guru memerintahkan peserta didik untuk menyiapkan atau membawa properti *role playing* guna

mendukung pembelajaran di pertemuan kedua nanti. Properti yang dimaksud adalah 1) *Nametag*, digunakan untuk menandai peran masing-masing peserta didik yang ditempatkan di baju bagian depan. 2) Papan nama kelompok, digunakan untuk menandai pembagian masing-masing kelompok yang ditempatkan di atas meja. 3) Plastik kresek & cacahan kertas, digunakan sebagai barang yang seolah-olah adalah plastik berisi beras dengan penanda berat (kg) yang ditulis di kertas. Fungsinya adalah sebagai penanda beras yang dizakatkan.

Setelah itu untuk menutup pembelajaran, guru memberikan kesimpulan atas materi yang sudah disampaikan dan juga mengingatkan peserta didik agar berlatih skenario tersebut di luar jam pelajaran. Kemudian Guru mengakhirinya dengan doa dan salam.¹⁷

Terkait penerapan metode pembelajaran *role playing* dipertemuan pertama, Bapak Fauzi sebagai guru mata pelajaran Fiqih kelas VIII menyampaikan bahwa:

“Untuk penerapannya saya lakukan dengan dua kali pertemuan mbak, karena kalau hanya dilakukan dengan sekali pertemuan saja saya rasa kurang efektif. Berhubung ini yang pertama kali saya terapkan dalam pembelajaran, jadi terkait penerapannya baik untuk kelas VIII A maupun B itu sama langkah-langkahnya. Untuk naskah skenario sudah saya siapkan sebelumnya. Dipertemuan pertama saya memperkenalkan permasalahan pada peserta didik terlebih dahulu, kemudian membaginya menjadi beberapa kelompok serta menyuruh mereka untuk mempelajari skenario yang akan diperankan saat pertemuan selanjutnya. Terakhir, saya

¹⁷ Hasil Observasi, pembelajaran *role playing* MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus, 27 Oktober 2019

berdiskusi dengan peserta didik mengenai dimana dan bagaimana peran itu dimainkan, serta apa saja kebutuhan yang diperlukan saat pembelajaran tersebut.”¹⁸

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua ini berlangsung 03 November 2019. Sama seperti pertemuan pertama, guru memulai pembelajaran dengan salam dan doa bersama. Kemudian mengecek daftar hadir peserta didik, lalu mengkondisikan peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Setelah itu guru mengingatkan peserta didik tentang metode *role playing* di pertemuan sebelumnya dan peserta didik memperhatikan penjelasan guru terkait langkah-langkah pembelajaran dengan penggunaan metode *role playing*. Kemudian melalui penjelasan dari guru, peserta didik bertanya hal-hal yang kurang dimengerti, lalu guru memeriksa kelengkapan properti/ bahan pembelajaran pada masing-masing kelompok.

Berikutnya adalah mengkondisikan peserta didik dengan mengatur tata panggung/seting kelas berdasarkan kelompoknya masing-masing. Seting ditata sedemikian rupa dengan meja guru berada di posisi depan

¹⁸ Thol'an Fauzi, wawancara oleh peneliti, tanggal 03 November 2019, wawancara 2, transkrip.

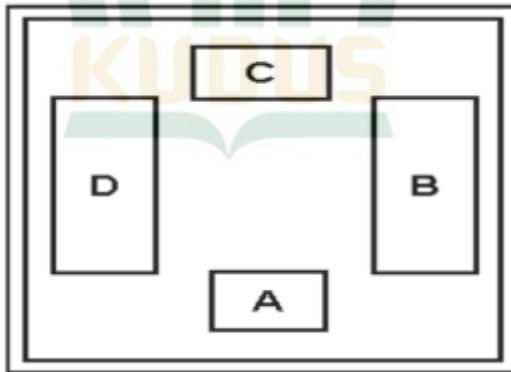
Gambar 4.3
Posisi masing-masing kelompok di Kelas VIII A



Masing-masing kelompok duduk berdasarkan tempat yang sudah ditentukan dan guru memeriksa properti/alat pembelajaran pada masing-masing kelompok. Setelah itu guru memastikan bahwa mereka sudah siap melakukan pembelajaran dengan *role playing*.

Pengondisian ini berdasarkan instruksi yang disampaikan guru kepada peserta didik dengan posisinya adalah seperti gambar berikut:

Gambar 4.4
Denah posisi masing-masing kelompok



Keterangan:

A : Meja Guru

B : Kelompok Keluarga (Muzakki)

C : Kelompok Panitia Zakat

D : Kelompok Penerima Zakat (Mustahik)

Permainan pun dimulai. Naskah skenario dalam permainan metode *role playing* ini berjudul “Zakat Fitrah”. Permainan dimulai dari Narator yang membacakan alur awal kisahnya. Disini kelompok satu yang berperan sebagai keluarga pemberi zakat (muzakki) memulai dialog sebagai sebuah keluarga yang terdiri atas Bapak, Ibu, dan Anak. Percakapan pertama dimulai dari Ibu dan Anak, yang mana anak bertanya soal zakat.

Narator kembali berbicara untuk mengarahkan cerita kepada Keluarga 2. Di kelompok ini Ibu dan Ayah lah yang pertama memulai dialog. Ibu menyiapkan zakatnya dan Ayahpun bertanya kepada siapakah zakat ini akan diberikan, dan Ibu pun menjawab bahwa zakat ini akan diberikan kepada Fakir Miskin serta Muallaf melalui perantara panitia zakat. Setelah itu Ibu memanggil Anak untuk memberikan zakatnya kepada seorang Mu'allaf sambil mengingatkan kembali niat zakatnya.

Selanjutnya kelompok para panitia zakat yang mendapat bagian berdialog. Mereka berbincang tentang tugas mereka selanjutnya yaitu menyalurkan zakat fitrah dari warga kepada orang-orang yang berhak menerima. Setelah itu mereka membagikan zakatnya menuju tempat para penerima zakat. Setelah selesai mereka kembali ke masjid kemudian mereka kembali berdiskusi soal sisa zakatnya, yang mana mereka adalah termasuk orang-orang yang berhak menerima selaku amil zakat. Berikutnya diakhiri dengan ucapan terimakasih dan do'a dari ketua panitia zakat.

Gambar 4.5
Suasana pembelajaran *role playing* Kelas VIII A



Gambar 4.6.
Suasana pembelajaran *role playing* Kelas VIII B



Permainan diakhiri dengan memberikan *applause* kepada semuanya yang ada di kelas. kemudian masing-masing kelompok diminta guru menyampaikan hasil pengamatannya, berkomentar dan mengevaluasi tentang bagaimana kegiatan ini berlangsung.

Evaluasi diperlukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman peserta didik atas materi pelajaran yang sudah disampaikan guru, yaitu pemahaman setelah melakukan *role playing*. Salah satu caranya adalah memberikan komentar dan pendapatnya untuk beberapa peserta didik yang kurang atau telah berhasil memerankan skenarionya. Kemudian guru membagikan lembar soal yang harus dijawab peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran. Butir soal yang dibuat adalah soal sederhana yang berisi pertanyaan tentang materi zakat.

Guru memberikan kesimpulan dari permainan peran yang telah dilakukan agar peserta didik bisa lebih memahami isi dari pelajaran yang disampaikan dan memperbaiki kekurangan/kesalahan pada pembelajaran berikutnya. Dalam hal ini guru menyimpulkan bahwa permainan peran yang dilakukan peserta didik sudah cukup baik, walaupun ada beberapa kekurangan saat pelaksanaannya. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran telah selesai dilaksanakan, selanjutnya guru mengakhirinya dengan do'a dan salam.¹⁹

2. Data tentang Faktor Pendukung dan Penghambat terhadap Penerapan Metode *Role Playing* dalam Mata Pelajaran Fiqih (Zakat)

Metode apapun dalam pembelajaran, pasti akan ditemukan faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa aspek atau faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilannya. Untuk itu perlu dianalisis beberapa faktor pendukung dan penghambat berlangsungnya proses pembelajaran, tak terkecuali dalam penerapan metode *role playing* ini karena hal tersebut akan

¹⁹ Hasil Observasi, pembelajaran *role playing* MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus, 03 November 2019

berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran itu dilaksanakan.

Beberapa faktor pendukung dan penghambat yang ditemui dalam pembelajaran *role playing* diuraikan guru saat berdiskusi dengan peneliti setelah pembelajaran usai. Beberapa faktor yang mendukung kelancaran metode *role playing* disini adalah semangat peserta didik yang tinggi, suasana yang menyenangkan membuat peserta didik senang hati mengikuti pelajaran. Selain berasal dari peserta didik, faktor pendukung juga berasal dari guru. Guru harus benar-benar siap sebelum melakukan pembelajaran dan juga harus menguasai metode pembelajaran, guru harus engetahui karakter atau kompetensi dari peserta didik agar peran yang ditujukan bisa sesuai. Selain itu, ruangan kelas yang besar dan bersih membuat pembelajaran semakin nyaman dan fasilitas kelas yang memadai membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.²⁰

Menurut pendapat Aasy Navita Chasanah Noor mengungkapkan bahwa:

“ Pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Saya merasa semangat dan tidak merasa bosan saat belajar dengan metode ini. Saya dengan teman yang lain juga bisa berbagi peran dan berdiskusi.”²¹

Hal serupa juga diungkapkan oleh Dzulfikar Al Fahrezi selaku peserta didik kelas VIII B.

“Alhamdulillah senang dan tidak membosankan, jadi lebih semangat dalam dalam belajar. Menurut saya, dengan penyampaian materi yang seperti ini sangat menyenangkan dan mudah dipahami.”²²

Dari pemaparan di atas, sudah bisa diketahui bahwa faktor pendukung dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* berasal dari peserta didik dan juga guru itu sendiri. Berdasarkan pengamatan, peneliti juga melihat

²⁰ Thol'an Fauzi, wawancara oleh peneliti, tanggal 03 November 2019, wawancara 2, transkrip.

²¹ Aasy Navita Chasanah Noor, wawancara oleh penulis, tanggal 10 November 2019, wawancara 6, transkrip.

²² Dzulfikar Al Fahrezi, wawancara oleh peneliti, tanggal 10 November 2019, wawancara 7, transkrip.

bahwa cara penyampaian materi dan instruksi yang jelas menjadi salah satu faktor pendukung berlangsungnya pembelajaran *role playing* ini. Penggunaan sarana pendukung seperti kelengkapan properti dan penataan posisi yang tepat akan membuat suasana belajar lebih kondusif.²³

Selanjutnya adalah faktor penghambat keberhasilan penerapan metode *role playing*. Hal ini disampaikan pula oleh guru bahwa beberapa faktor penghambatnya adalah waktu persiapan yang panjang dan ada beberapa peserta didik yang overakting atau ribut sendiri sehingga suasana kelas kurang kondusif. Selain itu, kondisi kelas yang di dalamnya hanya ada satu jenis kelamin saja yaitu antara perempuan dan laki-laki dipisah, membuat pemilihan peran dalam metode ini sedikit kesulitan.²⁴

Di sisi lain, seorang peserta didik juga mengungkapkan bahwa saat dilangsungkannya *role playing* ada beberapa temannya yang terlihat bingung serta ada yang membaca naskah skenario. Selain itu beberapa teman yang ramai sehingga mengganggu teman yang lain.²⁵ Ada juga yang mengungkapkan bahwa ada peserta didik yang tidak hafal, walaupun dibolehkan membaca, namun masih kurang begitu jelas.²⁶

Kesimpulan dari pernyataan diatas adalah waktu persiapan yang panjang, peserta didik yang terlalu overakting, peserta didik yang masih terlihat bingung dan ramai, serta kondisi kelas yang hanya di tempati satu jenis kelamin saja yaitu kelas VIII A (Perempuan) dan kelas VIII B (Laki-laki) sehingga kurang begitu pas dengan peran yang harus dimainkan merupakan hal-hal yang dapat menghambat proses pembelajaran disertai penerapan metode *role playing*. Selain itu peneliti juga melihat dan

²³ Hasil Observasi, pembelajaran *role playing* MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus, 03 November 2019.

²⁴ Thol'an Fauzi, wawancara oleh peneliti, tanggal 03 November 2019, wawancara 2, transkrip.

²⁵ Najwa Ikrima Aliyya, wawancara oleh peneliti, tanggal 04 November 2019, wawancara 5, transkrip.

²⁶ Dzulfikar Al Fahrezi, wawancara oleh peneliti, tanggal 10 November 2019, wawancara 7, transkrip.

merasakan kondisi cuaca yang panas membuat pembelajaran kurang nyaman. Hal ini dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dan penghambat bisa berasal dari guru, peserta didik, lingkungan, serta sarana prasarana yang tersedia.²⁷ Selanjutnya akan peneliti analisis solusi untuk menanggulangi faktor penghambat tersebut.

C. Pembahasan/ Analisis Data Penelitian

Berdasarkan teori-teori dalam bab sebelumnya dikaitkan dengan hasil yang peneliti peroleh di lapangan, maka:

1. Analisis tentang Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Fiqih MTs NU Ma'rifatul Ulum Tahun Pelajaran 2019/2020

Pembelajaran dapat berjalan dengan lancar jika sudah dipersiapkan terlebih dahulu segala aspek yang terkait dengan proses pembelajaran itu sendiri. Perencanaan yang cermat dan matang menjadi kunci keberhasilan dalam penggunaan metode *role playing*. Langkah-langkah atau proses pembelajaran juga harus diperhatikan dalam penerapan metode ini.

Menurut B. Uno, terdapat 9 langkah yang perlu dikuasai guru sebelum memberlakukan metode *role playing*, yaitu: 1) Pemanasan, 2) Memilih Partisipan, 3) Menata Panggung/Setting, 4) Menyiapkan Pengamat (Observer), 5) Permainan Peran Dimulai, 6) Diskusi dan Evaluasi. 7) Permainan Peran Ulang, 8) Diskusi dan Evaluasi Kedua, 9) Pengalaman dan Kesimpulan.²⁸ Mengacu pada 9 langkah tersebut, maka diharapkan kelemahan dan kekurangan yang ada pada metode ini dapat ditekan dan diminimalisir supaya tidak terlalu mengganggu, sehingga dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan fungsi dan tujuannya,

²⁷ Hasil Observasi, pembelajaran *role playing* MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus, 03 November 2019.

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

terlebih dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Fiqih.

Seperti halnya langkah-langkah di atas, pembelajaran Fiqih yang dilakukan oleh Bapak Thol'an Fauzi dengan menerapkan metode *role playing* pada tahun pelajaran 2019/2020 ini dibagi menjadi 2 kali pertemuan, yaitu tanggal 27 Oktober 2019 dan 03 November 2019. Hal ini sejalan dengan pernyataan Bapak Fauzi yang mengungkapkan bahwa:

“ Untuk penerapannya saya lakukan dengan dua kali pertemuan mbak, karena kalau hanya dilakukan dengan sekali pertemuan saja saya rasa kurang efektif. Berhubung ini yang pertama kali saya terapkan dalam pembelajaran, jadi terkait penerapannya baik untuk kelas VIII A maupun B itu sama langkah-langkahnya. Untuk naskah skenario sudah saya siapkan sebelumnya. Dipertemuan pertama saya memperkenalkan permasalahan pada peserta didik terlebih dahulu, kemudian membaginya menjadi beberapa kelompok serta menyuruh mereka untuk mempelajari skenario yang akan diperankan saat pertemuan selanjutnya. Terakhir, saya berdiskusi dengan peserta didik mengenai dimana dan bagaimana peran itu dimainkan, serta apa saja kebutuhan yang diperlukan saat pembelajaran tersebut.”²⁹

Menanggapi pertanyaan peneliti terkait pertemuan yang kedua, beliau mengungkapkan sebagai berikut:

“ Dipertemuan kedua, saya memanggil perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mengambil properti yang akan digunakan. Setelah itu, permainan peran pun dimulai. Setelah semuanya selesai, saya memberikan penguatan terkait dengan materi yang baru saja

²⁹ Thol'an Fauzi, wawancara oleh peneliti, tanggal 03 November 2019, wawancara 2, transkrip.

disampaikan serta memberikan kesimpulan dari permainan peran yang dimainkan. Terakhir, saya mengevaluasi pemahaman peserta didik dengan memberikan tugas untuk mengerjakan soal uraian sebelum mengakhiri pembelajaran.”³⁰

Menurut pengamatan peneliti, langkah-langkah dalam menerapkan metode *role playing* antara teori yang diungkapkan B.Uno dengan yang diterapkan Bapak Fauzi dalam pembelajaran Fiqih ada sedikit perbedaan. Selanjutnya akan peneliti analisis untuk lebih jelasnya, yaitu:³¹

1) Pemanasan

Ditahap ini guru memperkenalkan dan menjabarkan permasalahan secara rinci disertai contoh kepada peserta didik. Tahap ini dilakukan pada pertemuan pertama, yaitu penyampaian secara verbal materi tentang zakat beserta contoh-contoh didalamnya. Setelah seluruh materi tentang zakat disampaikan, selanjutnya guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa untuk pertemuan berikutnya akan dilakukan cara belajar yang dinamakan *role playing*. Guru sudah menyiapkan naskah skenario yang akan dimainkan kemudian melakukan latihan simulasi dengan para peserta didik. Di sini guru mampu menerangkan materi kepada para peserta didik dengan penyampaian yang lugas, jelas dengan diselengi candaan sebagai *intermezzo*. Pada tahap ini peneliti rasa penting dilakukan selingan seperti yang dilakukan bapak Fauzi supaya materi yang cukup banyak itu bisa diterima dengan baik oleh peserta didik. Walaupun masih terlihat beberapa peserta didik yang terlihat kurang semangat menerima materi dari guru.

³⁰ Thol'an Fauzi, wawancara oleh peneliti, tanggal 03 November 2019, wawancara 2, transkrip.

³¹ Hasil Observasi, pembelajaran *role playing* MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus, 03 November 2019.

2) Memilih Partisipan

Yaitu guru dan peserta didik mendiskusikan karakter dari setiap tokoh dalam skenario dilanjutkan dengan menentukan siapa yang akan memainkannya. Pada tahap ini juga berlangsung di pertemuan pertama. Saat memilih pemain, guru dapat memilih peserta didik yang kira-kira cocok untuk memainkan suatu tokoh atau peserta didik sendiri yang mengusulkan ingin berperan sebagai siapa dan mendeskripsikan masing-masing perannya. Kemudian guru membagi kelompok dan memilih peserta didik untuk memainkan peran sesuai dengan naskah. Setelah itu membentuk kelompok berdasarkan pemilihan guru dan keinginan peserta didik untuk bermain peran tertentu. Menurut peneliti hal ini sangat baik karena melibatkan peserta didik dalam menentukan sendiri sebagai apa dia berperan. Pasti dapat menunjang keaktifan kelas dan menjadi pemicu semangat dalam belajar.

3) Menata Panggung/Setting

Pada tahap ini guru berdiskusi dengan peserta didik soal dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta kebutuhan properti yang diperlukan untuk menunjang metode ini. Tahap ini dilakukan pada pertemuan pertama sebagai latihan dan simulasi dengan membaca teks dialog yang sudah diterima. Kemudian guru memerintahkan peserta didik untuk menyiapkan properti dan setting guna mendukung *role playing* di pertemuan kedua nanti. Ini pun juga penting dilakukan supaya peserta didik paham apa itu *role playing* walaupun simulasi hanya dilakukan sebentar. Setting ditata sedemikian rupa dengan meja guru berada di posisi depan. Berdasarkan pengamatan peneliti, hal ini membuat permainan nyaman untuk dinikmati, diamati oleh guru maupun peserta didik yang lain sehingga masing-masing peserta didik dapat saling mengamati jalannya *role playing* dengan mudah karena pandangan yang luas dan saling berhadapan

antar kelompok satu dengan yang lain. Guru juga lebih mudah mengarahkan dan mengamati jalannya skenario/drama yang dimainkan.

4) Menyiapkan Pengamat (Observer)

Yaitu Guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat yang juga dilibatkan dalam permainan peran. Meskipun mereka ditugaskan sebagai pengamat, guru juga memberikan tugas peran terhadap mereka agar bisa terlibat aktif dalam permainan peran walaupun hanya sebagai figuran atau pemain pelengkap. Kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan pemilihan pemain. Selanjutnya saat ingin menutup pelajaran, guru memberikan kesimpulan dari materi yang telah disampaikan dan tak lupa guru juga meminta peserta didik untuk mempelajari kembali, menghafal naskah dan juga berlatih di luar jam pelajarannya. Hal itu cukup baik supaya menunjang kelancaran pembelajaran di pertemuan berikutnya, namun menurut peneliti bisa jadi kurang efektif mengingat kegiatan peserta didik yang berbeda-beda di luar jam sekolah. Harusnya kelas melakukan jadwal dan inisiatif untuk melakukan latihan untuk dikoordinasikan kepada semua anggota kelas.

5) Permainan Peran Dimulai

Jika menurut B. Uno permainan peran dilaksanakan secara spontan, maka berbeda dengan yang dilakukan Bapak Fauzi permainan sudah dilatih dan disiapkan di pertemuan minggu sebelumnya karena tahap ini dilakukan di pertemuan kedua. Jika B. Uno menilai akan banyak peserta didik yang bingung dalam memainkan perannya, bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya mereka perankan. Maka dalam pembelajaran Pak Fauzi peserta didik lebih tertata dan tetap pada jalur yang direncanakan. Peserta didik berperan mengikuti skenario yang ada sesuai urutan perannya.

Sebelumnya juga guru meminta peserta didik maju ke depan untuk memeriksa kelengkapan

properti atau sarana pendukung yang akan digunakan dalam proses pembelajaran *role playing*, yaitu *nametag*, papan nama kelompok, dan plastik kresek & cacahan kertas. Jadi menurut peneliti, media ini sangat menunjang berlangsungnya *role playing* karena ketika permainan dimulai, para pemain dan pengamat bisa lebih paham dan dapat dikondisikan seperti kejadian yang riil di lapangan. Untuk skenario atau naskah yang sudah disiapkan guru, peneliti telah membaca dan menelaah isi dari skenario yang diperankan peserta didik. Menurut peneliti, naskah atau skenario yang telah disusun tersebut cukup mudah untuk dipahami, diperankan dan dimainkan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh guru.

6) Diskusi dan Evaluasi

Bersama peserta didik, guru mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dimainkan. Menurut B. Uno, akan muncul usulan untuk perbaikan dan mungkin ada peserta didik yang meminta untuk berganti peran, alur cerita pun juga dapat berubah jika memungkinkan. Hal itu karena permainan dilakukan secara spontan.

Berbeda dengan *role playing* versi Pak Fauzi yang dilangsungkan di pertemuan kedua, diskusi dan evaluasi bersifat lebih teratur. Masing-masing kelompok diminta guru menyampaikan hasil pengamatannya, berkomentar dan mengevaluasi tentang bagaimana kegiatan ini berlangsung. Setelah itu guru juga memberikan komentar dan penguatan terkait dengan materi yang baru saja diperankan. Salah satu cara yang digunakan guru dalam mengevaluasi adalah dengan memberikan komentar dan pendapatnya untuk beberapa peserta didik yang kurang atau telah berhasil memerankan skenarionya. Dalam pengamatan peneliti, beberapa peserta didik dapat berkomentar tentang dirinya dan temannya saat melangsungkan permainan.

Beberapa merasa kurang puas atau kurang total, beberapa lupa dialog dan sebagainya.

7) Permainan Peran Ulang

Permainan ulang berarti ada permainan peran dilakukan sekali lagi dan diharapkan dapat berjalan lebih baik. Peserta didik bisa memainkan perannya lebih baik dan sesuai dengan skenario. Namun dalam *role playing* pak Fauzi tidak diulangi lagi, tentu karena banyaknya materi serta keterbatasan waktu.

8) Diskusi dan evaluasi Kedua

Yaitu melakukan pembahasan dan evaluasi yang lebih mengarah pada realitas. karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran diluar keinginan dan kewajaran. Kegiatan ini memposisikan bahwa permainan juga diulang sampai dua kali, namun sayangnya waktu pembelajaran memang tidak cukup untuk mengulangi *role playing*. Seharusnya dapat diulangi sekali lagi sesuai dengan teori B. Uno bahwa *role playing* dapat diulangi ketika hasil yang pertama kurang sempurna.

Pada bagian penutup guru memberikan kesimpulan dari permainan peran yang sudah dilakukan sebelum mengakhiri pembelajaran. Dalam hal ini guru menyimpulkan bahwa permainan peran yang dilakukan sudah cukup baik, walaupun ada beberapa kekurangan saat pelaksanaannya. Peneliti pun berpendapat sama dengan guru tentang hal itu.

9) Pengalaman dan Kesimpulan

Di sini peserta didik diminta untuk berbagi pengalaman tentang permainan peran yang sudah dilakukan dan berlanjut dengan membuat kesimpulan. Dengan cara ini, peserta didik akan belajar tentang kehidupan. Pada saat dilangsungkannya *role playing/* drama tersebut, peneliti melihat bahwa peserta didik dalam prosesnya terlihat sangat antusias dan bersemangat. Mereka yang belum mendapatkan giliran, bertugas

mengamati dan memahami materi yang sedang diperankan temannya. Kegiatan ini secara umum berlangsung lancar. Namun jika dibandingkan, antara kelas VIII A dan B terlihat lebih lancar kelas VIII A.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik mempunyai motivasi/minat belajar yang cukup baik. Namun terdapat pula kelemahan saat permainan peran ini berlangsung, yaitu beberapa peserta didik yang berperan masih terlihat ragu, malu, serta bingung saat melakukan/melaksanakan perannya. Mereka juga ada yang terlihat melihat skenario/naskah yang diberikan guru. Beberapa dari mereka yang sudah tidak memainkan perannya lagi terkadang terlihat ngobrol sendiri dengan teman yang lain dan tidak memperhatikan jalannya pemeranan selanjutnya. Dan itu terjadi pada masing-masing kelas yakni kelas VIII A maupun VIII B.

Penjelasan di atas adalah perbedaan penerapan metode *role playing* menurut teori dengan yang dilaksanakan di MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus oleh Bapak Fauzi. Untuk mengetahui daya serap dan pemahaman peserta didik, guru memberikan tugas untuk mengerjakan soal uraian sebelum mengakhiri pembelajaran. Guru membagikan lembar soal yang harus dijawab peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran. Butir soal yang dibuat adalah soal sederhana yang berisi pertanyaan tentang materi zakat. Tentu hal itu sangat baik untuk dilakukan supaya dapat diketahui seberapa paham peserta didik dengan materi yang telah disampaikan dan diperankan, serta dapat ditelaah beberapa faktor pendukung dan penghambat bagi kelancaran penggunaan metode *role playing* ini supaya bisa lebih baik lagi ke depannya.

Berdasarkan teori dan data hasil observasi yang telah peneliti lakukan menunjukkan bahwa metode *role playing* yang dilaksanakan Bapak Fauzi bersama peserta didiknya sedikit berbeda dengan teori *role playing* yang telah diungkapkan peneliti di bab

sebelumnya. Adapun perbedaan yang dimaksud peneliti adalah menurut teori dilangsungkan sekali pertemuan namun di sini dilakukan dua kali pertemuan, adanya pengulangan permainan jika dirasa hasilnya kurang maksimal serta terjadi dua kali evaluasi. Namun, dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pak Fauzi hanya dilakukan sekali permainan saja dengan langsung melakukan komentar dan evaluasi mengingat waktu pembelajaran yang cukup singkat. Disini peneliti dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan metode *role playing* yang dilakukan Bapak Thol'an Fauzi di kelas VIII ini dimulai dari perencanaan dan pembuatan skenario, dilanjutkan penyampaian materi pembelajaran pokok, penyampaian metode *role playing*, menentukan partisipan, latihan dan simulasi permainan, mempersiapkan properti permainan, menata setting, memulai permainan peran, dan sampai kepada evaluasi dan pemberian komentar.

Secara keseluruhan peneliti menilai bahwa cara dan urutan serta aspek utama metode *role playing* yang dilaksanakan oleh pak Fauzi sudah sesuai dengan teori yang ada. Namun yang menarik adalah kemampuan pak Fauzi yang kreatif menggunakan metode *role playing* ini disesuaikan dengan kondisi peserta didik serta sarana prasarana yang tersedia, sehingga pembelajaran ini lebih efektif dan cocok digunakan di MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus.

2. Analisis tentang Faktor Pendukung dan Penghambat terhadap Penerapan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran Fiqih (Zakat)

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa aspek dan faktor yang mempengaruhi tingkat keberhasilannya. Untuk itu perlu dianalisis apa saja faktor-faktor pendukung dan penghambat berlangsungnya proses pembelajaran, tak terkecuali dalam penerapan metode *role playing* ini. Sebelum itu perlu diketahui bahwa metode *role playing* ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

Seluruh peserta didik bisa unjuk gigi berpartisipasi dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan bakatnya dalam bekerja sama, bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, skenario dapat digunakan pada waktu dan kondisi yang berbeda, guru mampu mengevaluasi pemahaman peserta didik melalui pengamatan saat berlangsungnya permainan, dan permainan dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi para peserta didik. Hal-hal tersebut merupakan kelebihan dari metode *role playing*. Sedangkan kekurangannya adalah jika ada peserta didik yang tidak ikut bermain, mereka menjadi kurang aktif. Selain itu juga membutuhkan waktu yang lama, butuh area yang luas, dan seringkali suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat dapat mengganggu konsentrasi kelas lain.³²

Seperti yang sudah diungkapkan oleh Bapak Fauzi bahwa beberapa faktor yang mendukung kelancaran metode *role playing* disini adalah semangat peserta didik yang tinggi, suasana yang menyenangkan membuat peserta didik senang hati mereka mengikuti pelajaran. Selain berasal dari peserta didik, faktor pendukung juga berasal dari guru. Guru harus benar-benar siap sebelum melakukan pembelajaran dan juga harus menguasai metode pembelajaran, guru harus mengetahui karakter atau kompetensi dari peserta didik agar peran bisa disesuaikan. Ruang kelas yang besar dan bersih membuat pembelajaran semakin nyaman dan fasilitas kelas yang memadai membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.³³ Sedangkan menurut Aasy Navita Chasanah Noor selaku peserta didik kelas VIII A berpendapat bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak Fauzi saat menerapkan metode *role playing* terasa lebih menyenangkan dan

³² Jumanta Hamdayama, *Metodologi Pengajaran*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2016), 114

³³ Thol'an Fauzi, wawancara oleh peneliti, tanggal 03 November 2019, wawancara 2, transkrip.

membuat dia semangat dan tidak merasa bosan karena bisa berbagi peran dan berdiskusi dengan teman yang lain. ”³⁴ Hal serupa juga diungkapkan oleh Dzulfikar Al Fahrezi selaku peserta didik kelas VIII B, bahwa penyampaian materi yang seperti itu terasa lebih menyenangkan dan mudah untuk dipahami serta tidak membosankan. ”³⁵

Berdasar pada hal di atas bisa diketahui bahwa karakter peserta didik, guru, sarana dan prasarana, serta kondisi kelas yang bersih dan luas sehingga terasa nyaman saat pembelajaran berlangsung merupakan faktor yang dapat mendukung kesuksesan atau kelancaran dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Dalam hal ini peneliti sependapat dengan apa yang mereka utarakan yaitu semangat peserta didik, sikap mental serta kemampuan guru dalam mengajar, sarana prasarana, serta kondisi kelas mampu mendukung kelancaran pembelajaran *role playing*.

Selain yang sudah disebutkan di atas, berdasarkan pengamatan peneliti juga melihat bahwa cara penyampaian materi dan instruksi yang jelas menjadi salah satu faktor pendukung berlangsungnya pembelajaran *role playing* ini. Penggunaan sarana pendukung seperti kelengkapan properti dan penataan posisi yang tepat akan membuat suasana belajar lebih kondusif.

Adanya faktor pendukung, tentu juga ada faktor penghambat dalam sebuah proses pembelajaran. Hal ini juga dialami Bapak Fauzi saat menerapkan metode *role playing* yaitu waktu persiapan yang panjang dan ada beberapa peserta didik yang overacting atau ribut sendiri sehingga suasana kelas kurang kondusif. Selain itu, kondisi kelas yang di dalamnya hanya ada satu jenis kelamin saja yaitu antara perempuan dan laki-laki

³⁴ Aasy Navita Chasanah Noor, wawancara oleh peneliti, tanggal 10 November 2019, wawancara 6, transkrip.

³⁵ Dzulfikar Al Fahrezi, wawancara oleh penulis, tanggal 10 November 2019, wawancara 7, transkrip.

dipisah, membuat pemilihan peran dalam metode ini sedikit kesulitan.³⁶ Sejalan dengan pendapat Bapak Fauzi, Najwa Ikrima Aliyya peserta didik kelas VIII A mengungkapkan bahwa saat dilangsungkannya *role playing* ada beberapa temannya yang terlihat bingung serta ada juga yang membaca naskah skenario. Selain itu ada temannya yang ramai sehingga mengganggu teman yang lain.³⁷

Kekurangan metode *role playing*, menurut pendapat peneliti juga merupakan sebuah kendala atau faktor penghambat dalam proses pembelajaran *role playing* yaitu dari peserta didik yang ribut, adanya peserta didik yang terlihat masih kurang begitu paham sehingga membuat bingung, serta kelas yang di dalamnya hanya dihuni satu jenis kelamin saja membuat pemilihan peran dalam metode ini sedikit kesulitan karena tidak sesuai dengan keadaan yang ada.

Setiap pembelajaran memang tidak akan lepas dari faktor pendukung dan penghambat. Seorang pendidik harus memiliki solusi tersendiri untuk meminimalisir kendala tersebut agar hasil dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Adapun upaya yang dilakukan oleh Bapak Thol'an Fauzi selaku guru mata pelajaran fiqih dalam penerapan metode *role playing* adalah dengan menegur dan menasehati peserta didik yang overakting, memberikan sedikit penjelasan kembali serta mempersilahkan peserta didik yang masih terlihat bingung bertanya jika masih tidak paham.³⁸ hafalan murid yang kurang Bagus hafalannya, boleh membaca teks tapi dengan lebih lantang dan berlatih beberapa kali sebelum *role playing*.

³⁶ Thol'an Fauzi, wawancara oleh peneliti, tanggal 03 November 2019, wawancara 2, transkrip.

³⁷ Najwa Ikrima Aliyya, wawancara oleh peneliti, tanggal 04 November 2019, wawancara 5, transkrip.

³⁸ Thol'an Fauzi, wawancara oleh peneliti, tanggal 03 November 2019, wawancara 2, transkrip.

Berdasarkan uraian di atas dan dibandingkan dengan data yang telah didapatkan maka peneliti berkesimpulan bahwa faktor pendukung dan penghambat bisa berasal dari guru, peserta didik, lingkungan, serta sarana prasarana yang tersedia. Berikut adalah hasil analisisnya.

Faktor pendukung kelancaran metode *role playing* Faktor dari guru, yaitu guru harus benar-benar siap sebelum melakukan pembelajaran dan juga harus menguasai metode pembelajaran serta instruksi yang jelas membuat peserta didik paham untuk melakukan perannya, guru harus mengetahui karakter atau kompetensi dari peserta didik untuk penyesuaian peran. Faktor dari peserta didik, yaitu semangat peserta didik yang tinggi, suasana yang menyenangkan membuat peserta didik senang hati untuk mengikuti pelajaran. Faktor lingkungan dan sarana prasarana, yaitu ruangan kelas yang besar membuat pembelajaran semakin nyaman dan fasilitas kelas yang memadai, penggunaan properti membuat suasana *role playing* mendekati keadaan riil di lapangan, serta penataan seting posisi yang baik membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa : 1) Tahapan-tahapan penerapan metode *role Playing* pada mata pelajaran Fiqih di Kelas VIII MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020 yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Di tahap perencanaan guru menyiapkan RPP, pemilihan materi serta menyiapkan naskah/skenario. Untuk pelaksanaannya guru menyampaikan materi, penyampaian tentang metode pembelajaran *role playing*, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan menentukan peran masing-masing, latihan dan simulasi permainan, mempersiapkan properti permainan serta menata setting, kemudian permainan dimulai. Berikutnya adalah evaluasi untuk mengecek seberapa paham peserta didik akan materi yang sudah dipelajari dengan mengerjakan soal yang diberikan. 2) Faktor pendukung

penerapan metode *role playing* yang berasal dari guru yaitu mengetahui karakter atau kompetensi dari peserta didik terlebih dahulu untuk disesuaikan, persiapan dan penguasaan guru terkait metode *role playing*. Lalu dari peserta didik yang menjadi faktor pendukung pembelajaran adalah semangat peserta didik itu sendiri serta suasana yang nyaman. Peneliti juga menemukan faktor penghambat pelaksanaan metode ini yaitu faktor dari guru, peserta didik dan kondisi lingkungan serta sarana prasarana yang ada. Guru membutuhkan waktu yang panjang untuk mempersiapkan pembelajaran materi zakat. Menurut peneliti, untuk solusinya adalah dengan cara pemilihan materi yang bermuatan sedikit dari rukun dan syaratnya, sehingga bisa disampaikan dalam satu kali pertemuan. Kemudian soal kendala dari peserta didik, yaitu ada beberapa dari mereka yang overacting sehingga sering kali berimbas pada temannya yang ikut-ikutan yang kemudian situasi pembelajaran sedikit terganggu, solusinya adalah segera menegur atau memperingatkan peserta didik untuk kembali memperhatikan jalannya pembelajaran dengan baik. Adanya beberapa peserta didik yang bingung dan tidak hafal naskah, solusinya adalah diperbolehkan untuk membaca dengan lebih lantang tapi harus lebih memahami makna dialognya dengan beberapa kali latihan. Selain itu, kondisi kelas yang di dalamnya hanya ada satu jenis kelamin saja yaitu antara perempuan dan laki-laki dipisah, membuat pemilihan peran dalam metode ini sedikit kesulitan, sebenarnya solusinya tidak terlalu sulit, hanya penyampaian materi saja yg perlu ditingkatkan supaya seluruh peserta didik dapat paham. Faktor lingkungan dan sarana prasarana, yaitu suasana kelas yang kadang ramai dan cuaca yang panas kurang mendukung dapat ditanggulangi dengan pengadaan kipas angin di dalam ruangan suatu saat nanti. peserta didik harus mempersiapkan properti tambahan agar suasana bermain peran lebih terlihat riil, jika dirasa memerlukan biaya dan waktu yang lama untuk mempersiapkan properti tambahan tersebut, dapat

menggunakan bahan-bahan seadanya dari yang dimiliki peserta didik atau guru.

Setelah mencermati hasil diatas yaitu meskipun dalam pembelajaran ini terdapat adanya beberapa kekurangan dan faktor penghambat, akan tetapi dengan diterapkannya metode *role playing* terbukti mampu menumbuhkan keaktifan belajar serta menarik minat peserta didik kelas VIII A dan VIII B MTs NU Ma'rifatul Ulum Mijen Kudus. Pencapaian tersebut tentunya tidak lepas dari faktor pendukung yang ada serta usaha guru dan pihak madrasah dalam mengatasi faktor penghambat itu sendiri.

Implikasi diterapkannya metode *role playing* ini pada materi zakat berimbas pada pemahaman peserta didik yang lebih baik. Hal itu dibuktikan dari nilai peserta didik setelah dievaluasi menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah.

