

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah garda depan kemajuan suatu negara. Melalui pendidikan, manusia akan memiliki berbagai pengetahuan, kreativitas, dan cara berpikir yang berkualitas tinggi, dan pada akhirnya akan menghasilkan pekerjaan dan budaya yang baik. Pendidikan yang bermutu harus didukung oleh semua aspek pendidikan yang bermutu. Isi pendidikan disini memasukkan siswa sebagai masukan asli (*raw input*), yang akan dikembangkan melalui pendidikan, tujuan pendidikan, materi, metode, strategi dan evaluasi pendidikan.¹

Pembelajaran merupakan unsur utama dalam pendidikan dan hampir tidak mungkin pendidikan tanpa pengajaran sebagaimana ruh dari pendidikan adalah pembelajaran. Proses pembelajaran selalu terkait dengan peran guru sebagai pendidik. Peran guru tidak hanya untuk memberikan ilmu, tetapi juga mengajak siswa untuk mengembangkan kemampuannya yaitu memberi contoh. Menurut E. Mulyasa, salah satu peran dan fungsi seorang guru adalah sebagai pengelola pembelajaran, setiap guru harus mampu menguasai berbagai metode pembelajaran dan memahami situasi pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.²

Proses pembelajaran yang menarik merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan pembelajaran, karena dengan pembelajaran yang menarik maka materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Namun nyatanya di bidang ini suasana belajar masih berlangsung seperti biasa. Proses pembelajaran yang berlangsung di bidang pendidikan biasanya masih berpusat pada guru bukan pada siswa. Siswa cenderung duduk, mendengarkan, mencatat dan mengingat topik yang diajarkan guru, sehingga siswa cenderung diam atau pasif. Model pembelajaran seperti ini akan menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak menyenangkan, siswa akan merasa bosan, tidak mampu mencapai relisasi diri, efisiensi belajar akan berkurang,

¹ Sulthon, *Ilmu Pendidikan* (Kudus: NoraMedia Enterprise, 2011), 1-3.

² Sulthon, *Ilmu Pendidikan* (Kudus: Nora Media Enterprise, 2011), 8-11.

dan metode pembelajaran tidak lagi sesuai dengan keinginan siswa.³

Metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam mencapai tujuan dalam proses pendidikan. Bahkan menggunakan metode ini sebagai seni untuk menyampaikan ilmu atau tema kepada siswa dianggap lebih penting dari pada materi itu sendiri. Oleh karena itu, penerapan metode yang benar sangat mempengaruhi keberhasilan realisasi proses pembelajaran. Cara yang salah akan mengakibatkan penggunaan waktu yang tidak efisien.

Metode yang digunakan dalam objek mungkin berbeda-beda. Berbagai metode dapat merangsang minat dan motivasi belajar. Pemilihan dan penggunaan metode harus mempertimbangkan keefektifan dan relevansinya dengan materi yang diperkenalkan. Oleh karena itu, keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada keberhasilan penggunaan metode yang digunakan oleh guru.

Pemilihan metode ini juga dapat mempengaruhi minat siswa untuk belajar, Penerapan metode yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa salah satunya adalah metode *role playing* atau bermain peran. Metode bermain peran merupakan model pembelajaran dimana siswa ditugaskan untuk mendiskripsikan suatu peran dalam suatu materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana yang dirancang oleh guru.⁴ Kelas diatur dalam kelompok, dan setiap kelompok memperagakan/ memperlihatkan adegan yang disiapkan oleh guru. Siswa memiliki kebebasan untuk melakukan perbaikan, tetapi mereka masih dalam ruang lingkup yang dapat dibayangkan oleh guru. Menggunakan metode bermain peran untuk belajar dapat mengaktifkan siswa, karena siswa yang lebih banyak berperan dan aktif dalam proses

³ Dedi Rizka Saputra, "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 10*, Tahun IV (2015): 2-3, diakses pada 25 Maret, 2019, <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pgsd/article/viewFile/537/503>.

⁴ Arleni Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan UKUI," *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 5, no. 3 (2016): 104, diakses pada 25 Maret, 2019, <https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>.

pembelajaran dengan kata lain siswa bermain peran dalam materi yang sedang diajarkan sehingga materi pembelajaran dapat diserap secara maksimal.

Peneliti memilih pelajaran fiqih karena dalam mempelajari fiqih, tidak hanya teori, tetapi juga ilmu yang jelas tentang pembelajaran praktis, yang harus mengandung unsur teori dan praktek. Pertama, praktik diperlukan dalam setiap sub diskusi, agar guru tidak dominan dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor kebiasaan guru dalam mengajar adalah guru akan banyak bicara yang membuat siswa cepat bosan dan kurang semangat dalam kelas. Siswa sering tidak memperhatikan ajaran guru, ada siswa yang melamun, bermain dan tidur sendirian.

Aspek fiqih menekankan pada kemampuan untuk melakukan ibadah yang benar dan baik. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 21 Oktober 2019 ada permasalahan yang dihadapi siswa yaitu kurangnya minat belajar fiqih. Kurangnya minat siswa ini dikarenakan guru dalam memberikan materi masih menggunakan metode pembelajaran klasik, seperti ceramah, mengisi LKS yang membuat siswa enggan belajar karena sulit dalam memahami mata pelajaran fiqih dengan baik yang mengakibatkan siswa kurang berminat. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti ingin mencoba meningkatkan minat belajar siswa. Siswa menganggap bahwa pelajaran fiqih cenderung monoton dan tidak mampu untuk membangkitkan semangat belajar, yang membuat rendahnya hasil belajar siswa. Pembelajaran fiqih sangat penting bagi siswa, karena selain memperoleh teori, siswa juga dapat mempraktikkan materi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu diadopsi metode pembelajaran bermain peran sebagai metode alternatif untuk menarik minat siswa dan menginspirasi siswa untuk mengemukakan pendapat dan memecahkan masalah, serta merangsang kegiatan belajar siswa dengan *role playing* yaitu siswa secara langsung memecahkan masalah yang menjadi perhatian seperti masalah interpersonal.⁵

⁵ Arleni Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan UKUI," *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau* 5, no. 3 (2016): 103-104, diakses pada 25 Maret, 2019, <https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP>.

Minat merupakan preferensi dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu tanpa diberitahukan. Singkatnya, minat mengacu pada trend dan keinginan yang tinggi akan sesuatu. Dikatakan bahwa seseorang tertarik pada sesuatu, selama dia memiliki perasaan, ketertarikan dan perhatian yang menyenangkan terhadap sesuatu.⁶ Seseorang memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu, tetapi jika tidak tertarik, dia tidak mau belajar. Dia tidak akan bisa mengikuti proses pembelajaran.

Minat belajar merupakan trend belajar siswa. Minat tidak dihasilkan sejak lahir, tapi baru nanti. Berdasarkan hasil penelitian psikologi menunjukkan bahwa kurangnya minat pada bidang tertentu, bahkan dapat mengakibatkan penolakan guru.⁷ Minat dan keinginan saling berhubungan dengan perhatian seseorang, kehendak atau kemauan ini juga sangat erat kaitannya dengan kondisi fisik seseorang, misalnya pada saat ia sedang sakit, lelah, mengantuk, atau sebaliknya yang sehat dan segar. Hal ini juga berkaitan erat dengan kondisi psikologis, seperti kesenangan, ketidakhagiaian, ketegangan, kegembiraan, dan lain-lain.⁸

Kurangnya minat belajar anak dapat menyebabkan kesulitan belajar. Belajar tanpa minat yang tidak didasarkan pada bakat, kebutuhan, keterampilan, atau tipe khusus anak telah menimbulkan banyak masalah baginya. Hal ini terlihat dari cara guru mengajar apakah anak tertarik dengan pembelajaran tersebut, terlepas dari apakah catatannya lengkap.

Setiap anak sangat tertarik dengan pelajaran selanjutnya, karena selain fokus pada pemikirannya sendiri, minat juga akan membawa kegembiraan dalam proses pembelajaran. Jika siswa tertarik dengan topik tersebut, mereka dapat mempelajari topik tersebut dengan baik. Siswa kurang berhasil dalam mempelajari materi ini karena mereka tidak tertarik dengan materi ini.

⁶ Tien Kartini, "Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung," *Jurnal Pendidikan Dasar*, no. 8 (2007), diakses pada 25 Maret, 2019, http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_DASAR/Nomor_8-Oktober_2007/Penggunaan_Metode_Role_Playing_untuk_Meningkatkan_Minat_Siswa_dalam_Pembelajaran_Pengetahuan_Sosial_di_Kelas_V_SDN_Cileunyi_I_Kecamatan_Cileunyi_Kabupaten_Bandung.pdf.

⁷ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 268.

⁸ Alex Sobur, *Psikologi Umum* (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 246.

Berdasarkan hal tersebut untuk mencapai minat belajar fiqih maka guru menerapkan metode *Role Playing* agar minat belajar fiqih dan siswa mudah untuk memahami pelajaran fiqih. Semakin tinggi minat belajar siswa, dapat dikatakan guru berhasil menerapkan metode *Role Playing* tersebut.

Pada observasi awal peneliti terhadap proses pembelajaran di Madrasah Aliyah NU Ma'arif Kaliwungu Kudus berjalan dengan baik. Namun dalam pembelajaran mata pelajaran guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu melalui ceramah. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton juga mengurangi perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga mengakibatkan tidak berjalannya proses pembelajaran secara efektif. Tentunya hal ini akan mempengaruhi minat belajar siswa.⁹

Berdasarkan permasalahan diatas, maka topik penelitian yang peneliti minati adalah "***Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus***"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus?
2. Bagaimana efektivitas metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih
2. Untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus

⁹Wawancara dengan bapak Fauzan Akbar S.HI , Guru mapel fiqih MA NU Ma'arif Kudus, 12 November 2018

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai pelengkap basis pengetahuan di bidang ilmu agama Islam khususnya tentang dampak metode *role playing* terhadap minat belajar fiqih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam beberapa pihak, diantaranya:

a. Untuk Sekolah

Sebagai alat evaluasi untuk kebijakan dan rencana manajemen sekolah yang ada.

b. Untuk Guru

Dapat memperbaiki kelemahan dan kelebihan sistem pengajarannya untuk digunakan sebagai bahan yang lebih baik.

c. Untuk Siswa

Dalam proses pembelajaran, minat belajar siswa dapat ditingkatkan agar pembelajaran fiqih tidak membosankan.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika ini digunakan sebagai ilustrasi dan menjadi objek pembahasan dan penelitian agar memudahkan pembaca dalam memahami. Oleh karena itu, penulis menyusun sistematika berikut ini:

Bagian Awal dari skripsi ini memuat halaman judul, nota pembimbing skripsi, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, dan daftar isi.

Bagian kedua adalah bagian isi skripsi yang terdiri dari lima bab pembahasan yaitu:

Bab pertama, adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab kedua, merupakan kerangka teori, bab ini dijelaskan tentang deskripsi teori penelitian, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

Bab ketiga, yaitu metode penelitian yang berisikan jenis dan metode penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji asumsi klasik (prasyarat), dan teknik analisis data.

Bab keempat, adalah bab inti dari penulisan skripsi ini, yaitu hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi penyajian data dan analisis data.

Bab kelima, adalah penutup merupakan bagian akhir skripsi yang terdiri dari simpulan, saran, penutup, daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat penulis.

