

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.¹

Metode *role playing* merupakan metode penguasaan materi pembelajaran dengan menumbuhkan imajinasi dan apresiasi siswa. Perkembangan imajinasi dan apresiasi dilakukan oleh siswa yang berperan sebagai tokoh hidup atau mati. Biasanya permainan ini diselesaikan oleh banyak orang, tergantung dari permainan yang dimainkan. Keuntungan dari metode ini adalah semua siswa dapat mengikuti dan memiliki kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama.²

Dalam strategi bermain peran, fokusnya adalah mengubah masukan emosional dan observasi sensorik menjadi situasi masalah yang nyata. Siswa dianggap sebagai subjek belajar dan dalam beberapa kasus mereka akan berinisiatif untuk berlatih bahasa dengan teman (bertanya dan menjawab).

Strategi bermain peran juga diatur menurut kelompok siswa yang berbeda, dan setiap kelompok menampilkan adegan yang disiapkan oleh guru. Siswa memiliki kebebasan untuk berimprovisasi, tetapi tetap dalam konteks guru.³

¹ Saparida Rahmi, dkk, "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Perilaku Empati Pada Anak Kelompok B TK Islam Bakti IX Kerten," Progam Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret (2014): diakses pada 25 Juni, 2021, <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paud/article/view/4431>.

² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 87.

³ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 209.

b. Tujuan Penerapan Strategi Pembelajaran *Role Playing*

Tujuan penerapan strategi pembelajaran bermin peran (*role playing*) memungkinkan siswa untuk:

- 1) Menelaah permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sosial di msyarakat.
- 2) Memperagakan karakter yang berbeda sesuai ide cerita yang diperankan.
- 3) Menyerap (menyesuaikan) informasi yang diperoleh dengan berbagai sumber data yang tersedia.⁴

c. Strategi *Role Playing*

Tahap 1 : Mempersipkan suasana kelompok yaitu guru memberikan suatu permasalahan dan memberikan maksud dari penggunaan metode *role playing*

Tahap 2 : Memilih peserta yaitu guru memilih siswa sebagai pemain untuk memainkan peran tersebut

Tahap 3 : Penyiapan yaitu guru menjelaskan peran-peran yang akan diperankan oleh siswa

Tahap 4 : Bersiaplah untuk memilih siswa sebagai pengamat yaitu guru dan siswa memilih topik yang akan didiskusikan dan tugas guru adalah mengamati siswa

Tahap 5 : Aktor yaitu guru dan siswa memulai memerankan topik dengan menggunakan metode *role playing* dan menyelesaikan permainan peran

Tahap 6 : Diskusi dan evaluasi yaitu guru dan siswa mendiskusikan dan mereview penampilan dari para siswa dengan menggunakan metode *role playing*, selanjutnya guru dan siswa melanjutkan perannya

Tahap 7 : Reformulasi yaitu guru dan siswa memainkan peran yang berbeda dan guru memberikan saran untuk dikembangkan ke langkah selanjutnya

⁴ Muhammad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamal (Multiple Intelligences)*, (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2013), 107-108.

Tahap 8 : Berbagi dan meringkas pengalaman yaitu guru dan siswa mengaitkan topik yang diperankan ke kehidupan nyata sehari-hari.⁵

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa strategi metode *role playing*, yaitu menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeran, diskusi dan evaluasi, dan membagi pengalaman.

Dalam Al-Qur'an menjelaskan Q.S Al-A'raf ayat 175:⁶

وَأْتَلُ عَلَيْهِمْ نَبَأَ الَّذِي ءَاتَيْنَاهُ ءَايَاتِنَا فَانْسَلَخَ مِنْهَا فَاتَّبَعَهُ

الشَّيْطٰنُ فَكَانَ مِنَ الْغٰوِيْنَ

Artinya : “dan bacakanlah (Muhammad) kepada mereka, berita orang yang telah Kami berikan ayat-ayat Kami kepadanya, kemudian dia melepaskan diri dari ayat-ayat itu, lalu dia diikuti oleh setan (sampai dia tergoda), maka jadilah dia termasuk orang yang sesat.”

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah telah memberikan ilmu pengetahuan melalui kitabnya, yaitu Al-Qur'an, bila ia tidak mengikuti petunjuk-Nya, berarti ia telah mengikuti Setan. Apabila dikaitkan dengan pembahasan strategi metode *role playing* yaitu bagi guru yang menerapkan metode *role playing* dan penerapannya sesuai dengan strategi yang ada maka guru tidak akan kesulitan dalam menerapkan pembelajaran *role playing* kepada siswa dan guru akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

d. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

1) Kelebihan Metode *Role Playing*

- a) Siswa terlibat aktif dan saling bekerja sama
- b) Siswa diberikan kebebasan untuk berekspresi

⁵ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 116-117.

⁶ Al-Qur'an, al-A'raf ayat 175, Bukhara Al-Qur'an Tajwid & Terjemah (Jakarta: Kementerian Agama RI , PT SYGMA EXA GRAFIKA, 2010), 173.

- c) Guru dengan mudah mengamati pemahaman tiap siswa melalui bermain peran
 - d) Bermain peran sangat menyenangkan bagi anak.
- 2) **Kelemahan dari *Role Playing***
- a) Siswa yang tidak ikut bermain peran didepan kelas memanfaatkan waktu untuk bermain sendiri tanpa melihat teman yang sedang mempraktikkan bermain peran.
 - b) Banyak menyita waktu dan menggunakan tempat yang luas
 - c) Kelas lainnya terganggu karena keramaian saat mempraktikkan metode bermain peran akibat tepuk tangan dari siswa lain.⁷
- 3) **Cara mengatasi kelemahan-kelemahan metode *Role Playing***

Menurut Sagala, cara-cara mengatasi kelemahan metode *role playing*, yaitu:

- a) Terlebih dahulu guru menjelaskan kepada siswa bahwa dengan menerapkan metode *role playing* dapat membantu siswa memecahkan masalah hubungan sosial yang sebenarnya di masyarakat dengan menjalankan permainan peran
- b) Guru harus memilih pertanyaan penting untuk membangkitkan minat anak. Dorong siswa untuk menjelaskan solusi masalah
- c) Agar siswa memahami peristiwa tersebut, guru harus membedakan saat menyusun adegan pertama
- d) Bobot atau ragam materi yang akan diajarkan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.⁸

2. Minat Belajar

a. Definisi Minat Belajar

Minat berasal dari hasil pengenalan lingkungan, atau hasil interaksi dan pembelajaran dengan lingkungan. Jika seseorang sudah tertarik pada sesuatu, maka ia akan menjadi

⁷ Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2014), 191.

⁸ Tiara Anggia Dewi, "Efektivitas Model *Role Playing* dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa pada Mata Kuliah Manajemen Keuangan," *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*5, no. 1 (2017): 100, diakses pada 16 April 2019, <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/download/850/660>.

potensi orang tersebut untuk sukses dibidang tersebut. Karena tanpa adanya minat maka efisiensi pelaksanaan semua kegiatan akan berkurang.⁹

Dalam pembelajaran minat sangat dibutuhkan, karena dengan tumbuhnya minat ketika belajar siswa akan lebih bersemangat tanpa adanya paksaan.¹⁰

Minat belajar merupakan trend belajar siswa. Minat tidak dihasilkan sejak lahir, tapi baru nanti. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat dapat memahami dan mengingatnya. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap pembelajaran karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tersebut tidak akan dapat belajar, serta tidak menarik baginya. Sedangkan materi pembelajaran yang menarik minat siswa akan mudah dipelajari dan disimpan karena diminati sehingga dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran.¹¹

Menurut para ahli, minat tersebut dapat dijelaskan dengan berbagai cara berdasarkan pendapat masing-masing, beberapa diantaranya adalah:

Menurut definisi Kamisa (1997) Minat diartikan sebagai kemauan.

Menurut Gunarso (1995) Minat bersifat personal dan berkaitan erat dengan sikap.

Menurut Hurlok, (1999). Minat diartikan sumber motivasi yang mendorong manusia untuk melakukan apa yang mereka inginkan

Menurut penelitian Sutjipto (2001) minat adalah kesadaran seseorang terhadap objek, orang, masalah, atau situasi yang berkaitan dengan dirinya.

Menurut Tampubolon (1993) minat merupakan gabungan antara keinginan dan kemauan jika ada motivasi maka minat akan berkembang.

⁹ Makmun Khairani, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), 135-136.

¹⁰ Amni Fauziah , dkk, “*Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang,*”*Jurnal JPSD4*, no. 1 (2017): 49, diakses pada 18 April, 2019, <http://dx.doi.org/10.26555/jpsd>.

¹¹ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 268-269.

Menurut Crow and Crow (1984) minat adalah sesuatu yang dapat memberi pengaruh terhadap pengalaman yang telah dipengaruhi oleh kegiatan itu sendiri.

John Holland adalah seorang ahli yang telah melakukan banyak penelitian tentang minat. Ia menganggap konsep minat sebagai aktivitas atau tugas yang membangkitkan rasa ingin tahu, perhatian dan kesenangan atau kesenangan orang.¹²

Berdasarkan *definisi* minat pada peran-peran tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat adalah keinginan untuk mendorong orang melakukan apa yang ingin dilakukannya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat

1) Faktor pendorong internal

Rangsangan dari lingkungan yang didasarkan pada kebutuhan seseorang dapat dengan mudah membangkitkan minat.

2) Faktor motivasi sosial

Seseorang tertarik pada sesuatu. Selain itu juga dipengaruhi oleh faktor manusia dan motivasi sosial.

3) Faktor emosional

Faktor emosional perasaan dan emosi ini berdampak pada objek.

c. Bentuk-bentuk Minat

Menurut Makmun Khairani yang mengutip pendapat M. Buchori minat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

1) Minat Primitif disebut kepentingan biologis. Minat ini mencakup kesadaran akan kebutuhan untuk secara langsung memuaskan dorongan untuk memelihara organisme.

2) Minat Kultural atau minat sosial yang diperoleh dari proses pembelajaran.

d. Macam-macam Minat

Menurut Carl Safran dan Dewa Ketut Sukardi yang dikutip Makmun Khairani, ada tiga cara untuk menentukan minat, yaitu :

1) Minat yang diekspresikan / *Ekspressed Interest*

Keterarikan yang diungkapkan seseorang yang dapat mengungkapkan minat atau hobinya dengan kata-kata tertentu.

¹² Makmun Khairani, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), 136-137.

- 2) Minat yang diwujudkan / *Manifest Interest*
Orang yang tidak bisa mengungkapkan minat melalui kata-kata tetapi melalui tindakan.
- 3) Minat yang diinvestasikan / *Inventoral Interest*
Untuk mengevaluasi minat mereka dengan menjawab sejumlah pertanyaan atau urutan yang dipilih untuk kelompok kegiatan tertentu.¹³

e. Upaya Guru untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah

Peran guru sangat penting dalam mengatasi kebosanan belajar siswa, karena guru dituntut menjadi pengawas pengajaran dan harus memiliki kemampuan untuk mengatur seluruh proses pembelajaran dengan menciptakan kondisi pembelajaran. Misalnya menyesuaikan lingkungan belajar dan menggunakan metode pengajaran yang berubah-ubah agar siswa tidak merasa bosan, sedangkan siswa yang tidak mengantuk dikelas, dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar sehingga dapat mencapai tujuan belajarnya.

Minat sangat mendukung kelancaran proses belajar siswa di sekolah. Upaya yang dapat dipilih oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa disekolah adalah:

- 1) Gunakan minat siswa yang ada.
- 2) Mengarahkan siswa untuk membentuk minat baru.
- 3) Untuk mencapai tujuan pengajaran dapat digunakan secara luas. Diharapkan dengan adanya donasi yang intensif ini dapat memacu semangat siswa dan dapat tertarik dengan materi yang diajarkan.
- 4) Siswa-siswa yang berprestasi diberi penghargaan.

Minat dapat muncul dalam diri siswa apabila ada dorongan dari lingkungannya walaupun pada dasarnya minat berasal dari dalam diri sendiri, yang dapat dilihat dalam bentuk kegiatan.

Menurut Darliana cara menghadapi siswa untuk meningkatkan minat belajarnya siswa, yaitu:

- 1) Mengikuti siswa dengan wajah ramah, karena setiap siswa menginginkan perhatian guru.
- 2) Apabila jawaban siswa salah, guru tidak boleh memarahi atau menyinggung perasaan siswa, sebaiknya guru

¹³ Makmun Khairani, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), 139-141.

menginspirasi siswa untuk lebih banyak bertanya atau menjawab.

- 3) Guru jangan memberikan pertanyaan yang mudah dijawab serentak oleh siswa.
- 4) Jika beberapa siswa diam terus menerus, mintalah siswa lain untuk memberikan pendapatnya setelah menjawab soal.
- 5) Jangan memberi pertanyaan yang dapat dijawab siswa pada waktu yang sama.
- 6) Memberikan kesempatan kepada beberapa siswa yang ingin menjelaskan.

Selama proses pembelajaran, guru melakukan beberapa tindakan dalam mendidik siswa, misalnya memberikan hadiah, pujian, penghormatan dan pemberian saran. Perilaku guru berarti meningkatkan minat batin, dan perilaku guru juga berarti mendorong siswa untuk belajar dan meningkatkan minat.¹⁴

Dalam al-Qur'an menjelaskan Q.S An-Najm:39-40:¹⁵

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ﴿٣٩﴾ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ

يُرَىٰ ﴿٤٠﴾

Artinya : "Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya. Dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya)."

Dari ayat diatas, apabila dikaitkan dengan minat belajar siswa yaitu ketika dalam hatinya siswa sudah tumbuh semangat untuk belajar, maka tidak akan ada kata putus asa lagi untuk selalu meminta ilmu Allah. Karena Allah akan memperlihatkan hasil dari apa yang sudah dilakukan oleh umatnya.

¹⁴ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 271-274.

¹⁵ Al-Qur'an, an-Najm ayat 39-40, Bukhara Al-Qur'an Tajwid & Terjemah (Jakarta: Kementerian Agama RI , PT SYGMA EXA GRAFIKA, 2010), 527.

3. Pembelajaran Fiqih

a. Definisi Fiqih

Pembelajaran adalah proses yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungan dan sumber daya untuk memperoleh keterampilan baru dan mengubah sikap. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan merancang model pembelajaran, pendekatan, strategi dan metode yang mendukung terwujudnya tujuan pembelajaran.¹⁶

Menurut istilah Al-Qur'an dan Al-Hadist. Fiqih adalah pengetahuan yang mendalam tentang ajaran dan realitas Islam, dan tidak memiliki hubungan khusus dengan bagian ilmu tertentu. Namun dalam istilah ulama', fiqih digunakan secara eksklusif untuk pemahaman yang mendalam tentang hukum Islam.¹⁷

Menurut bahasa, fiqih berarti *al-fahm* (pemahaman), yang pada hakikatnya adalah pengertian ayat-ayat ahkam yang terdapat dalam al-Qur'an dan hadist-hadist Ahkam. Menurut istilah, fiqih adalah ketentuan hukum syara' tentang tindakan yang dilakukan oleh manusia untuk mengatur hubungan antara manusia dengan Allah, antara manusia dengan manusia dan alam, yang diambil dari uraian yang rinci.¹⁸ Berdasarkan temuan penelitian, penelitian para ulama' menetapkan bahwa dasar hukum yang digunakan dalam hukum syara' bagi perilaku manusia dapat ditelusuri kembali ke empat sumber, yaitu: Al-Qur'an, Hadist, Ijma', dan Qiyas.

Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah bahwa fiqih adalah ilmu yang menggambarkan hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan seluruh umat manusia dalam bentuk amalan dan perkataan. Dalam mempelajari fiqih tidak hanya sekedar teori dan praktek, tetapi juga harus bisa memadukan teori dan praktek. Melakukan apa yang diperintahkan dan meninggalkan apa yang dilarang.

b. Ruang Lingkup Ilmu Fiqih

Secara umum pembahasan fiqih yang mencakup dua aspek, yaitu fiqih ibadah yang mengatur umat manusia disisi

¹⁶ Hafsah, *Pembelajaran Fiqih*, ed. Mardianto (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2013), 23.

¹⁷ Abdul Hamid dan Beni Ahmad Saebani, *FIQH IBADAH*, (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 2010), 11-12.

¹⁸ Hafsah, *Pembelajaran Fiqih*, ed. Mardianto, 3.

Allah, contohnya sholat, zakat, haji, memenuhi nazar, dan pembayaran kafarat. Kedua, fiqh muamalah yang mengatur hubungan interpersonal dengan manusia lainnya, contohnya yang syarat jual beli, sewa-menyewa, perkawinan, jinayah dan sebagainya. Untuk memahami ibadah, seseorang juga harus memahami tentang ilmu fiqh. Ilmu fiqh ialah ilmu hukum Islam yang berhubungan dengan perilaku manusia.¹⁹

Allah SWT, berfirman dalam Q.S Az-Zariyat ayat 56, sebagai berikut:²⁰

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Artinya : “dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.”

Ayat diatas menegaskan bahwa tugas makhluk ciptaan Allah SWT di dunia yaitu beribadah dan mengabdikan kepada-Nya. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran fiqh yaitu, pembelajaran fiqh merupakan bagian dari pendidikan agama Islam yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan keimanan berupa ibadah dan ajaran muamalah dengan membekali dan membudayakan pengetahuan, praktik, teori, pengalaman siswa dalam bidang hukum, sehingga menjadi muslim yang beriman, bertaqwa kepada Allah SWT.

c. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Fiqh di Madrasah Aliyah

Mata pelajaran fiqh adalah ilmu pemahaman ajaran Islam dalam Islam. Pelajaran fiqh merupakan mata pelajaran yang mengacu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Idealnya pembelajaran fiqh mampu mengkondisikan dalam perbuatan peribadatan (ibadah) peserta didik dengan tuntunan dalam ajaran agama Islam. Yang penerapan progamnya diarahkan pada fungsi kepribadian muslim yang beriman dan bertaqwa.²¹

¹⁹ Hafsah, *Pembelajaran Fiqh*, ed. Mardianto, 5.

²⁰ Al-Qur'an, az-Zariyat ayat 56, Bukhara Al-Qur'an Tajwid & Terjemah (Jakarta: Kementerian Agama RI, PT SYGMA EXA GRAFIKA, 2010), 523.

²¹ Siti Ma'rifatul Amanah, "Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyyah Negeri Sikanco Kecamatan Nusawungu Kabupaten Cilacap Tahun Pelajaran 2014/2015", *Skripsi, Sekolah Tinggi Agama Islam*

Dalam tujuan pembelajaran fiqih di Madrasah Aliyah sebagaimana yang tercantum dalam Bab VIII Lampiran 3C Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008. Tujuannya agar siswa dapat:

- 1) Memahami prinsip, aturan dan tata cara pelaksanaan hukum Islam, termasuk aspek yang berkaitan dengan ibadah dan muamalah yang akan dijadikan pedoman dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- 2) Melaksanakan dengan baik dan benar ketentuan hukum Islam yang merupakan wujud ketaatan pada ajaran Islam dalam menjalin hubungan dengan Allah, manusia, sahabat, makhluk lain dan lingkungan.

Fungsi mata pelajaran fiqih di Madrasah Aliyah adalah sebagai berikut:

- 1) Menanamkan nilai dan menumbuhkan ketakwaan kepada Allah
- 2) Membina siswa dengan keikhlasan dan karakter untuk menerapkan kebiasaan hukum syari'ah
- 3) Membangun disiplin dan tanggung jawab sosial di madrasah dan masyarakat
- 4) Memampukan siswa untuk berkembang dalam lingkungan psikologis dan fisik melalui hukum Islam
- 5) Memperbaiki kesalahan, kelemahan peserta didik dalam kegiatan bermain dan beribadah dalam kehidupan sehari-hari
- 6) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperdalam fiqih

Visi pembelajaran fiqih adalah menciptakan manusia yang bertakwa kepada Allah dan berakhlak mulia, serta berkomitmen menumbuhkan manusia yang jujur, adil, beretika, bermartabat, disiplin, rukun, dan produktif bagi individu maupun masyarakat.

d. Ruang Lingkup Materi Fiqih Di Madrasah Aliyah

Secara umum cakupan tema fiqih di Madrasah Aliyah meliputi: Fiqih Ibadah, Fiqih Muamalah, Fiqih Munakahat, Fiqih Jinayah, Fiqih Siyasah, dan Ushul Fiqih.

Negeri Purwokerto (2014), 7, diakses pada 20 April, 2019, <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/1727/COVER%2C%20BAB%201%2C%20BAB%20V%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>.

Rincian isi yang dirumuskan dalam Standar Kompetensi (SK) meliputi: kajian ibadah dan syari'at dalam Islam, hukum Islam dan perundang-undangan tentang zakat dan haji, hikmah dan cara pengelolaannya, hikmah berkorban dan akikah, serta peraturan tentang pengelolaan jenazah, hukum Islam tentang kepemilikan, konsep ekonomi Islam dan hikmahnya, hukum Islam tentang pelepasan dan perubahan harta beserta hikmahnya, hukum Islam tentang wakalah dan sulhu beserta hikmahnya, hukum Islam tentang daman dan kafaalah beserta hikmahnya, riba, bank dan asuransi, ketentuan Islam tentang jinayah, hudud dan hikmahnya; ketentuan Islam tentang peradilan dan hikmahnya, hukum Islam tentang keluarga, waris, ketentuan Islam tentang Siyaasah Syar'iyah; sumber hukum Islam dan hukum Taklifi, dasar-dasar Istinbath dalam Fiqih Islam, kaidah-kaidah Ushul fiqh dan penerapannya.²²

B. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi Lilik Liya Agustin (NIM 1725143156) dengan judul “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Madrasah Ibtidaiyyah Wahid Hasyim Bakung Blitar” (2018). Hasilnya menunjukkan:
 - a. Metode *Role Playing* memiliki pengaruh yang besar terhadap minat belajar Akidah Akhlak peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyyah Wahid Hasyim Bakung Blitar. Hal ini dihitung berdasarkan uji t untuk minat belajar Akidah Akhlak dan *Sig-(2-tailed)* sebesar 0,004. Karena Signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima
 - b. Berdasarkan perhitungan uji t hasil belajar Akidah Akhlak *Sig-(2-tailed)* adalah 0,022. Karena Signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, maka metode *role playing* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik Madrasah Ibtidaiyyah Wahid Hasyim Bakung Blitar.
 - c. Metode *role playing* memiliki pengaruh yang sama terhadap minat dan hasil belajar Akidah Akhlak peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyyah Wahid Hasyim Bakung Blitar. Hal

²² Sanusi, “Konsep Pembelajaran Fiqh dalam Perspektif Kesehatan Reproduksi,” *Edukasi: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 10, no 2 (2015): 372-377. Diakses pada 23 April, 2019, <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Edukasia/article/download/799/767>.

ini dihitung berdasarkan uji Anova 2 arah minat dan hasil belajar akidah Akhlak dan Sig sebesar 0,002. Karena signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.²³

Persamaan dari karya ilmiah ini adalah Sama-sama mengkaji metode *Role Playing*. Untuk perbedaannya adalah Lilik membahas pengaruh metode *Role Playing* yang difokuskan pada hasil belajar Akidah Akhlak, sedangkan peneliti mengkaji pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar Fiqih.

2. Skripsi Rofidah (NIM 20100112031) dengan judul “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap” (2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Akidah Akhlak pada kelas VIII di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap. Dibandingkan dengan metode tradisional, rata-rata hasil belajar Akidah Akhlak di kelas kontrol adalah 81,18. Sedangkan hasil belajar Akidah Akhlak dengan metode *role playing* pada kelas eksperimen adalah 84,41. Gunakan hasil uji t untuk menganalisis kedua rangkaian data tersebut, dan didapatkan hasil t_{hitung} 1,6770 dan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 1,6723 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap.²⁴

Persamaan dari karya ilmiah ini adalah sama-sama meneliti metode *role playing*. Untuk perbedaannya adalah Rofidah membahas pengaruh metode *role playing* yang difokuskan pada peningkatan hasil belajar Akidah Akhlak, sedangkan peneliti mengkaji pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar fiqih.

3. Jurnal Ahmad Syarifuddin (NIM 07480015) dengan judul “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan

²³ Lilik Liya Agustin, “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Madrasah Ibtidaiyyah Wahid Hasyim Bakung Blitar,” (2018), diakses pada 25 April, 2019, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/8462>.

²⁴ Rofidah, Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap, (2016), diakses pada 25 April, 2019, <http://repository.uin-alauddin.ac.id/6325/1/RAFIDAH.pdf>.

Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyyah Wathoniyyah Palembang” (2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode *role playing*, siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia dinilai tinggi (baik) dalam bahasa lisan, diantaranya 6 siswa (21,43%), dan 12 siswa (42,86%) tergolong sedang, dan yang 10 siswa (35,71%) tergolong rendah. Selain itu setelah diterapkan metode *Role Playing*, kemampuan lisan siswa dinilai tinggi (baik) diantaranya 9 siswa (32%), dan 13 siswa (47%) tergolong sedang, dan 6 siswa (21%) diklasifikasikan kategori rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan perhitungan diatas diperoleh $t_0 > t_t$ dan hasilnya adalah $2,05 < 53,9 > 2,77$. Oleh karena t_0 lebih besar daripada t_t , maka hipotesis nol yang diajukan ditolak, yang berarti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyyah Wathoniyyah Palembang penerapan metode *role playing* berdampak pada keterampilan lisan siswa.²⁵

Persamaan dari karya ilmiah ini adalah Sama-sama meneliti metode *role playing*. Untuk perbedaanya adalah Ahmad membahas tentang pengaruh metode *role playing* yang berfokus pada keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan peneliti mengkaji pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar fiqih.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.

Kerangka berfikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel, juga pendapat terhadap variasi yang diteliti.²⁶

²⁵ Ernani dan Ahmad Syarifuddin,. “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyyah Wathoniyyah Palembang,” *Jurnal Ilmiah PGMI* 2, no 1. (2016), diakses pada 25 April, 2019, <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/download/1064/898>.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta , 2015), 91.

Dalam penelitian ini, akan dibuktikan apakah penggunaan metode *role playing* dapat memberikan minat belajar yang lebih baik kepada siswa. oleh karena itu peneliti mencoba melakukan eksperimen pada pembelajaran fiqih. Penelitian eksperimen dilakukan pada dua kelas yaitu satu kelas sebagai kelas kontrol dan satu kelas lagi sebagai kelas eksperimen.

Sebelum dilakukan eksperimen, siswa kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan diberikan pretest untuk mengetahui minat belajar siswa terlebih dahulu. Setelah itu, akan diberikan *treatment* atau perlakuan. Pada kelas kontrol, akan menyampaikan materi dengan menggunakan metode konvensional diskusi. Sedangkan pada kelas eksperimen akan menyampaikan materi dengan menggunakan metode *role playing*. Materi dan tujuan pembelajaran antara kelas kontrol dan eksperimen disamakan.

Setelah kedua kelas mendapat perlakuan yang berbeda, maka peserta didik baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen akan diberi posttest minat belajar. Hasil posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dibandingkan. Diharapkan setelah pembelajaran menggunakan metode *role playing* minat belajar siswa tertanam karena mampu memahami materi yang disampaikan.

Secara sistematis kerangka berfikir dapat digambarkan dalam bagan berikut ini:



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ini merupakan jawaban sementara atas rumusan pertanyaan penelitian.²⁷ Untuk saat ini, karena jawaban yang diberikan berdasarkan teori yang relevan, bukan fakta yang ditemukan melalui pengumpulan data. Penelitian yang mengemukakan hipotesis adalah penelitian kuantitatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut:

H_a : Pembelajaran *role playing* berdampak pada minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

H_0 : Pembelajaran *role playing* tidak berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

Hipotesis yang diajukan penulis dalam penelitian ini adalah pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

Bahwa “Metode *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.”

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&* (Bandung: Alfabeta, 2015), 96.