

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM  
KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATA PELAJARAN FIKIH DI MTsN 3  
TALANG BAKUNG KOTA JAMBI**

**SKRIPSI**



**ROSI DWI MARWIYANTI**

**NIM. 201190048**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
2023**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM  
KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK PADA  
MATA PELAJARAN FIKIH DI MTsN 3  
TALANG BAKUNG KOTA JAMBI**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**ROSI DWI MARWIYANTI**

**NIM. 201190048**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
2023**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Jambi-Ma.Bulian Km.16 Simp. Sei Duren Kab.Muaro Jambi 36365  
Telp/Fax (0741) 58183-584138 Website : www.uinjambi.ac.id

**NOTA DINAS**

Hal : Nota Dinas  
Lampiran : -

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi  
Di Jambi

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi, serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami sebagai pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Rosi Dwi Marwiyanti  
NIM : 201190048  
Judul : Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakug Kota Jambi

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Program studi Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, April 2023  
Pembimbing I

**Drs. M. Saripuddin, M.Pd.I**  
**NIP. 1957 1231 1948 011 002**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Jambi-Ma.Bulian Km.16 Simp. Sei Duren Kab.Muaro Jambi 36365  
Telp/Fax (0741) 58183-584138 Website : www.uinjambi.ac.id

**NOTA DINAS**

Hal : Nota Dinas  
Lampiran : -

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi  
Di Jambi

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi, serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami sebagai pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Rosi Dwi Marwiyanti  
NIM : 201190048  
Judul : Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakug Kota Jambi

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi Program studi Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, April 2023  
Pembimbing II

**Hasirah, M.Pd.I**  
**NIDN. 2119078703**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN STS Jambi. Jl. Jambi-Ma-Bulian Km.16 Simp. Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363

**PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI**

Nomor : B - 451 /D-I/KP.01.2/08/ 2023

Skripsi dengan judul "Penerapan Metode Role Playing dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi." Yang telah dimunaqasahkan oleh sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi pada:

Hari : Rabu  
 Tanggal : 17 Mei 2023  
 Jam : 10:30 – 12:00 WIB  
 Tempat : Ruang Sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
 Nama : Rosi Dwi Marwiyanti  
 NIM : 201190048  
 Judul : Penerapan Metode Role Playing dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang diatas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan pengesahan perbaikan skripsi.

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI			
No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. H. M. Junaid, M.Pd.I (Ketua Sidang)		20 Juli 2023
2.	Neni, M.Pd (Sekretaris Sidang)		04 Juli 2023
3.	Neneng Hasanah, M.Pd.I (Penguji I)		04 Juli 2023
4.	M. Yahuda, M.Pd (Penguji II)		03 Juli 2023
5.	Drs. M. Saripuddin, M.Pd.I (Pembimbing I)		20 Juli 2023
6.	Hasirah, M.Pd.I (Pembimbing II)		04 Juli 2023

Jambi, Juli 2023  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
 UIN STS Jambi





## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi bukan hasil karya saya sendiri atau terindikasi adanya unsur plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Jambi, April 2023



Rosi Dwi Marwiyanti

NIM. 201190048

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan ridho-Nya sehingga saya mampu menyelesaikan Skripsi ini. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah SAW

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Ayahanda (Narman) dan Ibundah (almh. Marwiyah) tercinta yang telah menyayangi, membesarkan dan mendidik saya. terkhusus untuk ayahanda tercinta yang telah memberikan semangat, pengorbanan, dukungan serta doa yang tiada henti-hentinya untuk saya, sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan dan meraih gelar Strata Satu.

Keluarga besar saya yang selalu menjadi tempat untuk saya berkeluh kesah dan yang selalu mendoakan dan memberikan bantuan baik moril ataupun materil untuk saya dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Dosen Pembimbing saya yaitu Bapak Drs. M. Saripuddin, M.Pd.I dan Ibu Hasirah, M.Pd.I yang telah membantu dan mengarahkan saya sampai skripsi ini selesai. Tanpa mereka, karya ini tidak akan pernah tercipta.

Serta teman-teman seperjuangan yang telah mensupport dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

## MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَا دِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۗ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (النحل: ١٢٥)

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.” (Q.S An-Nahl ayat 125) (Andi Susilo, 2014)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul “**Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi**” dengan baik. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. yang telah mencurahkan hidupnya untuk menyempurnakan Akhlak dan menjadi rahmat bagi alam semesta. Semoga kita termasuk umatnya yang kelak mendapatkan syafaatnya dalam menuntut ilmu.

Penulis menyadari bahwa keterbatasan kemampuan dan kekurangan pemahaman, banyaknya hambatan dan kesulitan senantiasa penulis temui dalam penyusunan skripsi ini. Oleh sebab itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Su’aidi, Ma., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
2. Ibu Dr. Hj. Fadlilah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
3. Ibu Prof. Dr. Risnita, M.Pd selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan, Bapak Dr. Najmul Hayat, M.Pd.I selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan dan Ibu Dr. Yusria, M.Ag selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
4. Bapak Bobby Syefrinando, M.Si selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam dan Bapak Dr. H. Salahuddin, M.Si selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
5. Bapak Drs. M. Saripuddin, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Hasirah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing saya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

6. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan
7. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi atas segala bimbingan dan bantuan.
8. Bapak Risatri Gusmahansyah, S.Pd, M.Si selaku kepala sekolah MTsN 3 Kota Jambi yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
9. Seluruh majelis guru dan staf MTsN 3 Kota Jambi, khususnya Ibu Sulamsih, S.Ag selaku guru Fikih yang telah banyak membantu penulis memperoleh data.
10. Orangtua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi tiada henti hingga menjadi kekuatan pendorong bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mensupport dan memberikan bantuan yang sangat bermanfaat bagi penulis hingga terselesaikannya skripsi ini

Penulis menyadari bahwasannya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik segi penyusunan, bahasa, maupun penulisannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun, guna menjadi acuan agar penulis bisa menjadi lebih baik lagi di masa mendatang. Semoga skripisi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca,

Jambi, April 2023

Penulis,



Rosi Dwi Marwiyanti

NIM. 201190048

## ABSTRAK

Nama : Rosi Dwi Marwiyanti  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi

Skripsi ini membahas tentang Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, artinya yaitu penulis akan mendeskripsikan metode pengumpulan data berasal dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Sumber data primer dalam penelitian ini langsung dari sumber datanya yaitu guru dan peserta didik. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu dokumen dan arsip MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi. Teknik analisis yang digunakan yaitu teknik reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi terdapat 7 tahapan yang dilakukan, yaitu antara lain: 1) pembukaan, 2) apersepsi, 3) pemahaman konsep, 4) pengembangan konsep, 5) Latihan dan keterampilan, 6) refleksi, dan 7) penutup. Problematika yang terjadi pada penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Fikih yakni waktu pembelajaran yang terbatas, ada pada diri peserta didik itu sendiri, kemampuan peserta didik yang berbeda, terbatasnya materi serta alat peraga yang digunakan. Untuk mengatasi problematika tersebut, guru harus menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya agar pelaksanaan pembelajaran bisa berjalan dengan baik, selalu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih giat dan semangat dalam belajar, sabar dalam mengajar dan membimbing peserta didik yang belum paham, memberikan dukungan, serta bekerja sama untuk melengkapi media/alat yang akan digunakan. Hasil penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Fikih yaitu pembelajaran cenderung lebih aktif dari biasanya, serta siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang terlihat dari saat mereka melakukan tanya jawab dan mengomentari penampilan peran dari kelompok lain.

**Kata Kunci:** Metode *Role Playing*, Keaktifan belajar, Fikih

## ABSTRACT

Name : Rosi Dwi Marwiyanti  
Study Program : Islamic Religious Education  
Title : The Application Of The Role Playing Method In The Active Learning Of Students In Fiqh Subjects At MTsN 3 Talang Bakung Jambi City

*This thesis discusses the Application of the Role Playing Method in Student Learning Activeness in Fiqh Subjects at MTsN 3 Talang Bakung, Jambi City. This study uses a descriptive qualitative method, meaning that the writer will describe the data collection method derived from observation, interviews and documentation. The primary data sources in this study are directly from the data sources, namely teachers and students. While the secondary data sources in this study were documents and archives of MTsN 3 Talang Bakung, Jambi City. The analysis technique used is data reduction technique, data presentation and conclusion drawing. The results of this study indicate that the application of the Role Playing method to Fiqh subjects at MTsN 3 Talang Bakung, Jambi City, involved 7 stages, namely: 1) opening, 2) apperception, 3) conceptual understanding, 4) concept development, 5) practice and skills, 6) reflection, and 7) closing. The problems that occur in the application of the Role Playing method in fiqh learning are limited learning time, present in the students themselves, different abilities of students, limited material and visual aids used. To overcome these problems, the teacher must use the time as well as possible so that the simplemation of learning can run well, always provide motivation to students to be more active and enthusiastic in learning, be patient in teaching and guiding students who do not understand, provide support, and work together to complete the media/tools to be used. The result of the application of the Role Playing method to fiqh subjects is that learning tends to be more active than usual, and students are more enthusiastic in participating in learning as seen from when they do questions and answers and comment on the role performances of other groups.*

**Keywords:** Role Playing Method, Learning Activeness, Fiqh

## DAFTAR ISI

<b>NOTA DINAS</b> .....	i
<b>PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>ABSTRACT</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Permasalahan .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
A. Penerapan.....	7
B. Metode <i>Role Playing</i> .....	7
1. Definisi Metode <i>Role Playing</i> .....	7
2. Tujuan <i>Role Playing</i> .....	11
3. Fungsi <i>Role Playing</i> .....	11
4. Kelebihan dan Kelemahan <i>Role Playing</i> .....	12
5. Langkah-langkah Penerapan <i>Role Playing</i> .....	13
C. Pembelajaran Aktif.....	14
1. Pengertian Pembelajaran Aktif.....	14
2. Karakteristik Pembelajaran Aktif .....	15
3. Ciri-ciri Pembelajaran Aktif.....	16

4. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar .....	17
D. Pembelajaran Fikih.....	17
1. Pengertian Fikih.....	17
2. Ruang Lingkup Ilmu Fikih.....	18
3. Tujuan Pembelajaran .....	20
4. Urgensi Pembelajaran Fikih .....	20
E. Studi Relavan.....	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
A. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	25
B. Setting dan Subjek Penelitian .....	25
C. Jenis dan Sumber Data .....	26
D. Teknik Pengumpulan Data .....	27
E. Teknik Analisis Data.....	30
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	32
G. Jadwal Penelitian .....	34
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
A. Temuan Umum .....	36
B. Temuan Khusus.....	42
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	58
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran.....	63
C. Kata Penutup.....	64

**DAFTAR PUSTAKA**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:  
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:  
    a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
    b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi  
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Studi Relevan.....	21
Tabel 3. 1	Pedoman Observasi.....	28
Tabel 3. 2	Pedoman Wawancara .....	29
Tabel 3. 3	Pedoman Dokumentasi.....	30
Tabel 4. 1	Kepemimpinan MTsN 3 dari masa ke masa.....	37
Tabel 4. 2	Data Siswa .....	39
Tabel 4. 3	Sarana dan Prasarana.....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1	Siklus Interaktif dalam Teknik Analisis Data.....	31
Gambar 4. 1	Struktur Organisasi.....	40

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Observasi
Lampiran 2	Instrumen Wawancara
Lampiran 3	Instrumen Dokumentasi
Lampiran 4	Daftar Responden
Lampiran 5	Dokumentasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Sisdiknas, 2013, hal. 2)

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Yusuf, 2018, hal. 10).

Pendidikan merupakan sebuah media bagi terjadinya transformasi nilai dan ilmu yang berfungsi sebagai pencetus corak kebudayaan dan peradaban manusia. Pendidikan bersinggungan dengan upaya pengembangan dan pembinaan seluruh potensi manusia (ruhaniyah dan jasadiyah) tanpa terkecuali dan tanpa prioritas dari sejumlah potensi yang ada. Dengan pengembangan dan pembinaan seluruh potensi tersebut, pendidikan diharapkan dapat mengantarkan manusia pada suatu pencapaian tingkat kebudayaan yang menjunjung hakikat kemanusiaan manusia (Arif Noor, 2015, hal. 412).

Pendidikan agama Islam merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk menciptakan manusia yang seutuhnya, beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan berdasarkan kepada ajaran Al-Qur'an dan Sunnah yang bertujuan menciptakan manusia seutuhnya (*insan kamil*). Dalam artian bahwa pendidikan Islam adalah proses penciptaan manusia yang memiliki kepribadian serta berakhlak *al-karimah* (Samrin, 2015, hal. 107).

Pelajaran Fikih adalah salah satu lingkup dari pembelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal,

memahami, menghayati terutama dalam *ibadah* sehari-hari yang kemudian menjadi dasar pedoman hidup melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, pengalaman dan pembiasaan. Dengan demikian pembelajaran Fikih tidak hanya dengan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru tetapi siswa melalui kegiatan bimbingan, latihan, serta pembiasaan dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan dan pembelajaran merupakan suatu hal yang tidak dapat terpisahkan. Pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan, sikap serta kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik. Maka pentingnya kegiatan pembelajaran yang memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan pendidik (Moh. Khoerul Anwar, 2017, hal. 98).

Belajar merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Belajar disekolah berarti interaksi antara guru dengan siswa yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilaksanakan baik di dalam kelas maupun diluar kelas dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan siswa (Afandi et al., 2013, hal. 3).

Guru merupakan komponen pembelajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru (Sanjaya, 2014, hal. 14). Guru dapat dikatakan sebagai sosok yang mempunyai kewenangan dan bertanggung jawab sepenuhnya di dalam kelas atau di sekolah untuk mengembangkan segenap potensi peserta didik yang dimiliki sehingga mampu mandiri dan mengembangkan nilai kepribadian sesuai ajaran Islam (Ramli, 2015, hal. 67).

Peran guru sebagai pendidik dan pengajar adalah satu kesatuan yang tidak mungkin dapat dipisahkan. Selain sebagai agen untuk menyampaikan ilmu-ilmu yang sesuai dengan mata pelajarannya, guru juga harus bisa menjadi pendidik untuk para muridnya agar bisa tumbuh dewasa. Guru harus bisa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

mengembangkan pemikiran dan pengetahuan peserta didik kearah yang lebih baik (Maemunawati & Alif, 2020, hal. 11).

Keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi, dan sosial peserta didik itu sendiri. Sebagai seorang fasilitator, guru harus bisa mengembangkan pembelajaran menjadi lebih aktif. Pembelajaran yang seperti ini akan memberikan ruang yang cukup untuk siswa berkreatifitas serta kemandirian yang sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik (Maemunawati & Alif, 2020, hal. 15).

Metode pembelajaran dapat berfungsi sebagai langkah atau cara bagi guru dalam penerapan proses pembelajaran, serta dapat digunakan sebagai alat untuk memotivasi siswa dalam belajar agar peserta didik memiliki kemauan yang besar untuk belajar. Metode pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan dari pembelajaran atau sebagai salah satu strategi agar siswa bisa belajar dengan baik (Maemunawati & Alif, 2020, hal. 46).

Ada banyak metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu metode *Role Playing* (bermain peran). Metode *Role Playing* adalah suatu teknik belajar yang dilakukan dengan melibatkan siswa untuk memerankan suatu karakter atau situasi tertentu. Metode bermain peran ini biasanya dilakukan dengan cara membuat dialog atau percakapan kelompok kemudian mereka mempraktikkannya di depan kelas (Maemunawati & Alif, 2020, hal. 52).

Metode *Role Playing* merupakan pembelajaran yang menekankan pada bermain peran. Dengan memerankan peran, siswa mencoba mengeksplorasi diri dengan cara memperagakan dan mendiskusikan, sehingga secara bersama-sama para peserta didik mampu mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, keterampilan, dan pengetahuan terhadap masalah yang dipecahkan. Diharapkan dengan metode *Role Playing* ini siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, dan siswa lebih antusias dan aktif terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung (Said & Budimanjaya, 2015, hal. 247).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Dari hasil observasi awal dan wawancara dengan guru Fikih di MTsN 3 Kota Jambi diperoleh informasi bahwa pembelajaran cenderung dikuasai oleh guru, dimana guru menjelaskan dan siswa mendengarkan dan setelahnya dibuka sesi tanya jawab, dalam hal ini hanya sebagian siswa saja yang memperhatikan penjelasan dari guru, selebihnya sibuk dengan kegiatan masing-masing, seperti bercerita, melamun, bahkan ada siswa yang tertidur dikelas saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran.

Selama kegiatan belajar mengajar banyak siswa yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran, disebabkan oleh proses pembelajaran yang bersifat monoton, sehingga peserta didik cenderung bermalas-malasan dalam belajar, kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Kaitannya dalam aktifnya pembelajaran, seharusnya peserta didiklah yang berperan aktif dalam pembelajaran, dan guru hanya mendengarkan, menghargai, mengembangkan rasa percaya diri peserta didik, serta mendorong peserta didik untuk mengungkapkan gagasan atau ide yang mereka miliki. Namun, kenyataan yang didapat di lapangan sangat berbanding balik dengan yang diharapkan, karena pembelajaran yang dilakukan hanya pemberian informasi dari guru ke peserta didik, yaitu guru menggunakan metode ceramah.

Salah satu metode yang dapat membuat peserta didik aktif dalam proses belajar adalah dengan menggunakan metode *Role Playing*, dimana siswa dapat langsung merasakan bagaimana penerapan dari materi yang sedang mereka pelajari, dan siswa tidak hanya menghayal tentang bagaimana penerapan materi tersebut. Dengan metode *Role Playing*, siswa diberi andil untuk melakukan simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan datang. Hal tersebut tidak hanya membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, tetapi juga membuat siswa lebih kritis, dan juga dapat membangun suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap **“Penerapan Metode *Role Playing* dalam Keaktifan Belajar**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi”.

### B. Fokus Permasalahan

Fokus permasalahan ini dilakukan agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan tidak menyimpang dari sasaran pokok penelitian. Oleh karena itu, penulis memfokuskan kepada pembahasan tentang Penerapan Metode *Role Playing* dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Di Kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi?
2. Bagaimana problematika dari penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi?
3. Bagaimana upaya dan hasil dari penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi?

### D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian
  - a. Untuk mengetahui proses penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.
  - b. Untuk mengetahui problematika dari penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.
  - c. Untuk mengetahui upaya dalam mengatasi problematika penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## 2. Kegunaan Penelitian

### a. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan dan juga mengembangkan ilmu yang diperoleh selama menjalani perkuliahan dalam mengatasi masalah-masalah saat pembelajaran Fikih.

### b. Secara Praktis

#### 1) Bagi Siswa

Siswa akan menambah pengalaman tersendiri, yaitu dimana siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam penerapan materi yang dipelajarinya, serta siswa dapat aktif dalam kelas dan memahami mata pelajaran Fikih dengan baik.

#### 2) Bagi Pendidik (guru)

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi dan perbaikan dalam proses belajar siswa, khususnya guru mata pelajaran Fikih dan seluruh pendidik di lembaga terkait.

#### 3) Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas lulusan dan lembaga terkait. Selain itu melalui penelitian ini, diharapkan lembaga memperoleh informasi yang konkrit tentang kondisi obyektif dan proses pendidikan yang telah dilaksanakan.

#### 4) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan yang berkaitan dengan pembelajaran Fikih, serta untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana Strata-1 (S1) dalam program studi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya. Untuk menerapkan sesuatu harus disertai sarana yang mendukung yang nantinya akan menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu itu (Yuliah, 2020, hal. 133).

Menurut Nurdin Usman, penerapan (*implementasi*) adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan. Sedangkan menurut Setiawan penerapan adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokreasi yang kreatif.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan adalah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh berbagai aktor pelaksana kebijakan dengan sarana-sarana pendukung berdasarkan aturan-aturan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### B. Metode *Role Playing*

#### 1. Definisi Metode *Role Playing*

##### a. Metode

##### 1) Pengertian

Metode secara harfiah berasal dari Bahasa Yunani *methodos*, yang berarti jalan/cara (Suprihatiningrum, 2017, hal. 281). Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki dan cara kerja yang bersistem untuk

memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan”.

Metode pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah-langkah, dan cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran merupakan jabaran dari pendekatan. Satu pendekatan dapat dijabarkan ke dalam berbagai metode pembelajaran. Dapat pula dikatakan bahwa metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan (Helmiati, 2012, hal. 57).

Metode menurut beberapa ahli di dalam (Suprihatiningrum, 2017, hal. 153), sebagai berikut: Menurut Knox (1981), metode dalam pendidikan merupakan kumpulan prinsip yang terkoordinasi untuk melaksanakan pengajaran. Knox juga menyatakan bahwa metode merupakan suatu cara untuk melangkah maju dengan terencana dan teratur untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang dengan sadar mempergunakan pengetahuan sistematis untuk keadaan yang berbeda-beda.

Menurut Sanjaya (2008), metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Sedangkan menurut Hasibuan & Moedjiono (1995), metode mengajar adalah alat yang dapat merupakan bagian dari perangkat alat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar.

Pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika strategi pembelajaran yang terkait dengan pendekatan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran dan penyampaian materi pembelajaran dirancang secara sistematis, sehingga siswa dapat menguasai kompetensi yang diharapkan (Suryani & Rahayu, 2018, hal. 19) .

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Dari pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode merupakan cara atau alat yang digunakan seorang guru untuk memudahkan siswanya dalam memahami pelajaran. Maka, pemilihan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi pembelajaran dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai.

## 2) Fungsi dan Tujuan Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dapat berfungsi sebagai Langkah-langkah atau cara bagi guru dalam penerapan proses pembelajaran, dapat sebagai alat untuk memotivasi siswa dalam belajar agar mereka dapat memiliki kemauan yang besar untuk belajar. Juga dapat berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan dari pembelajaran atau sebagai salah satu strategi agar siswa bisa belajar dengan baik.

Adapun tujuan dari metode pembelajaran adalah membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa bisa dengan mudah memahami apa yang dijelaskan oleh guru serta dapat membantu siswa untuk mematangkan pemikirannya terutama dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi. Guru pun dapat dengan mudah menyampaikan materi yang ada (Maemunawati & Alif, 2020, hal. 46).

### b. *Role Playing*

Secara harfiah, *role* berarti peranan dan *play* berarti bermain. Maka, *roleplay* secara harfiah bisa diartikan sebagai berpura-pura (berperan) menjadi orang lain (Subagiyo, 2013, hal. 3). *Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Ngalimun, 2017, hal. 69).

*Roleplay* dalam dunia pendidikan merupakan salah satu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik (Subagiyo, 2013, hal. 5). Permainan ini



mensyaratkan para pemain memainkan peran khayalan, bekerja sama menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut. Pemain melakukan aksi seperti peran yang dipilih sesuai karakter peran. Keberhasilan pemain memerankan peran yang dipilih tergantung pada aturan dan sistem yang telah ditentukan sebelum bermain (Subagiyo, 2013, hal. 3).

Pembelajaran ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang atau dilakukan secara berkelompok. Pada metode *Role Playing* titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran secara aktif melakukan kegiatan bertanya dan menjawab, bersama teman-temannya pada situasi tertentu.

Adapun *Role Playing* menurut beberapa ahli, sebagai berikut:

Santrock (1995) menyatakan *roleplay* merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan oleh seseorang atau sekumpulan orang untuk memperoleh kesenangan. Dalam bidang psikologi, *roleplay* merupakan salah satu metode yang digunakan untuk bimbingan dan konseling kelompok yang dilakukan secara sadar. Santrock juga menyatakan, dengan metode *roleplay* akan memungkinkan anak mengatasi frustrasi dan merupakan suatu medium bagi ahli terapi untuk menganalisis konflik-konflik dan cara mengatasinya.

Van Fleet (2001) menyatakan *roleplay* merupakan intervensi yang dikembangkan berkaitan dengan penggunaan seperangkat sistem dari metode seorang konselor demi mengoptimalkan kemampuan seseorang. *Roleplay* juga bisa digunakan untuk terapi terhadap seseorang yang mengalami kesulitan dengan dirinya, mengembangkan perilaku adaptif, mengendalikan diri dari sifat agresif, meningkatkan kemampuan berempati, mengolah emosi seseorang, dan dapat memecahkan masalah secara efektif dan bijaksana (Subagiyo, 2013, hal. 4).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Agus Krisno Budiyanto (2016: 129), *Role Playing* adalah menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif dalam kelompok, semua siswa dapat mengeksplor diri sebagai ahli, mengungkapkan gagasan kepada teman, serta dapat menerima penjelasan dari teman yang lain, serta bermain peran sebagai tokoh bersama kelompoknya.

Sulfemi dan Nurhasanah (2018), *Role Playing* (bermain peran) pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas/ pertemuan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dengan melibatkan emosional dan pengamatan indera pada peristiwa yang sedang terjadi atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul.

## 2. Tujuan *Role Playing*

Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk:

- a. Menggali perasaannya.
- b. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya.
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
- d. Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun kemasyarakat kelak, karena siswa akan menempatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja.
- e. Mengajarkan siswa untuk berempati dengan kasus yang akan dibahas dalam proses pembelajaran dikelas (Ahmadi et al., 2011, hal. 34).

## 3. Fungsi *Role Playing*

- a. Mengatasi kesulitan diri.
- b. Meningkatkan kemampuan simpati dan empati.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- c. Mengembangkan pola pikir adaptif.
- d. Media pengolah emosi.
- e. Meningkatkan *interpersonal skill*.
- f. Media pemecah masalah.
- g. Membentuk individu bertanggung jawab. (Subagiyo, 2013, hal. 14)

#### 4. Kelebihan dan Kelemahan *Role Playing*

Kelebihan metode pembelajaran *Role Playing* yaitu:

- a. Melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
- b. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- c. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri (Mukrima, 2014, hal. 148).
- d. Dapat berkesan dengan kuat dan lama dalam ingatan siswa.
- e. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- f. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.
- g. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses pembelajaran (Budiyanto, 2016, hal. 130).

Kelemahan metode pembelajaran *Role Playing* yaitu:

- a. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukkan peran.
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- d. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi tujuan pengajaran juga tidak tercapai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini (Mukrima, 2014, hal. 150).

Adapun usaha-usaha untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari metode bermain peran (*Role Playing*), yaitu:

- a. Guru harus memperkenalkan metode ini kepada siswa, bahwa dengan jalan bermain peran (*Role Playing*) siswa diharapkan dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat atau sesuai dengan masalah yang terdapat dalam pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. Kemudian guru menunjuk beberapa siswa yang berperan, sedangkan siswa yang menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula.
- b. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat anak untuk mengikuti pembelajaran. Ia dapat menjelaskan dengan baik dan menarik, sehingga siswa terangsang untuk memecahkan masalah tersebut.
- c. Bobot atau luasnya bahan pelajaran yang akan di simulasikan harus sesuai dengan waktu yang tersedia. Oleh karena itu, harus diusahakan agar para pemain berbicara dan melakukan gerakan sesuai dengan naskah cerita atau materi pelajaran dan tidak keluar dari peran yang didapatnya (Yanto, 2015, hal. 56) .

##### 5. Langkah-langkah Penerapan *Role Playing*

Penerapan metode bermain peran pada proses pembelajaran Fikih harus diformulasikan melalui tindakan peran yang dilakukan oleh peserta didik. Penerapan metode ini butuh pada keterampilan pendidik terkait dengan prosedur penerapannya dalam kelas (Sulaiman, 2017, hal. 176).

Adapun langkah-langkahnya, yaitu:

- a. Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok yang anggotanya 5-6 orang.
- b. Guru membagikan tema kepada masing-masing kelompok.
- c. Guru meminta peserta didik untuk bekerja sama dalam menyusun skenario atau dialog.



- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk memerankan tema yang sudah dipersiapkan di setiap kelompok.
- f. Masing-masing peserta didik duduk dikelompoknya masing-masing sambil memperhatikan/mengamati peranan yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing peserta didik diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas persoalan/permasalahan yang telah dipentaskan.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi.
- k. Penutup.

### C. Pembelajaran Aktif

#### 1. Pengertian Pembelajaran Aktif

Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang didalamnya berisi aktivitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang dialami oleh keduanya. Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran (Wibowo, 2016, hal. 130).

Pembelajaran aktif adalah segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan anak didik berperan serta aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun peserta didik dengan pendidik dalam proses pembelajaran tersebut. (Daryanto & Karim, 2017, hal. 72)

Pembelajaran aktif dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu, pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran (Daryanto & Karim, 2017, hal. 73).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Beberapa ahli mengemukakan definisi pembelajaran aktif (Akhiruddin et al., 2019, hal. 97), sebagai berikut:

Menurut Wibowo (2007), pembelajaran aktif secara pedagogis adalah proses pembelajaran yang tidak hanya mendengarkan dan mencatat. Pembelajaran aktif adalah proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam melakukan sesuatu dan berpikir tentang apa yang akan mereka lakukan. Pembelajaran aktif juga didasarkan pada asumsi bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah pencarian pengetahuan secara aktif dan setiap peserta didik belajar dengan cara yang berbeda.

Menurut Kuwadekar & Neville (2011), pembelajaran aktif memberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Guru hanya berperan sebagai fasilitator yang memastikan bahwa proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Pada bagian akhir guru melakukan tanya jawab untuk memastikan materi yang diterima benar dan tidak menyimpang dari konsep yang seharusnya.

Sedangkan menurut Ramdani (2010), pembelajaran aktif pada dasarnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar berupa hubungan interaktif dengan materi pelajaran, sehingga siswa terdorong menyimpulkan dan merefleksikan pemahaman.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan, Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang menggunakan metode-metode atau cara-cara untuk membuat peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak monoton dan hasil pembelajaran dapat optimal.

## 2. Karakteristik Pembelajaran Aktif

- a. Pembelajaran tidak ditekankan pada penyampaian informasi oleh guru melainkan pada eksplorasi informasi dan pembangunan konsep oleh peserta didik.
- b. Atmosfer pembelajaran mendukung/konduktif. Peserta didik merasa nyaman mengemukakan pendapat atau menanggapi pendapat orang lain karena lebih banyak berinteraksi antar peserta didik.





- c. Peserta didik tidak hanya mendengarkan ceramah secara pasif melainkan mengerjakan berbagai hal (membaca, melihat, mendengar, melakukan eksperimen dan berdiskusi) yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- d. Peserta didik dilibatkan dalam kegiatan-kegiatan kooperatif yang membutuhkan tanggung jawab individual sekaligus ketergantungan positif antar anggota kelompok.
- e. Peserta didik dirangsang untuk menggunakan kemampuan berfikir kritis, analisa dan evaluasi.
- f. Peserta didik terlibat dengan pemanfaatan berbagai sumber belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- g. Guru mendapatkan umpan balik yang lebih cepat tentang proses dan hasil pembelajaran (Zainiyati, 2010, hal. 187).

### 3. Ciri-ciri Pembelajaran Aktif

Menurut pusat kurikulum Balitbang Depdiknas (2010) di dalam (Hayati, 2017, hal. 9), ciri-ciri pembelajaran aktif adalah :

- a. Kegiatan belajar menarik minat peserta didik.
- b. Mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk bertanya.
- c. Peserta didik berpikir aktif dan kreatif.
- d. Peserta didik melakukan eksplorasi.
- e. Menggunakan alat, bahan atau sarana bila dituntut untuk kegiatan belajar.
- f. Mendorong peserta didik mencari informasi, data, dan mencari jawaban atas pertanyaan.
- g. Hasil karya peserta didik dipajang.
- h. Saling menghargai pendapat dan karya teman.
- i. Peserta didik umumnya berani bertanya secara kritis.
- j. Menciptakan suasana senang dalam melakukan kegiatan belajar.
- k. Mendorong peserta didik agar tidak takut berbuat kesalahan.
- l. Mendorong peserta didik melakukan variasi kegiatan individual, pasangan atau kelompok.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- m. Mendorong peserta didik mengekspresi gagasan dan perasaan secara lisan, tertulis, dalam bentuk gambar, produk 3 dimensi, gerak, tarian, atau permainan.

#### 4. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Dalam upaya peningkatan keaktifan siswa, guru dapat berperan dengan merekayasa sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga dapat merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun upaya guru yang dapat mempengaruhi keaktifan siswa, menurut Moh. Uzer Usman (2009) di dalam (Wibowo, 2016, hal. 131) adalah:

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- c. Mengingat kompetensi belajar kepada peserta didik.
- d. Memberikan *stimulus* (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari pelajaran.
- f. Memunculkan aktifitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik (*feedback*).
- h. Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.
- j. Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar.

#### D. Pembelajaran Fikih

##### 1. Pengertian Fikih

Secara etimologi, Fikih berasal dari kata *faqqaha yufaqqihu fiqhan* yang berarti pemahaman. Secara definisi, Fikih berarti ilmu yang mempelajari tentang hukum *syar'i* yang bersifat amaliah yang digali dan ditemukan dari dalil-dalil yang *tafsili*. (Nurhayati & Sinaga, 2018, hal. 2)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Menurut istilah, Fikih mempunyai dua pengertian yaitu, *pertama* Fikih ialah pengetahuan (mengetahui) hukum-hukum *syara'* tentang perbuatan beserta dalil-dalilnya. *Kedua*, Fikih adalah kumpulan (*kodifikasi*) hukum-hukum perbuatan yang disyariatkan Islam. Disyariatkan dalam sumber teks yang jelas dari Al-Qur'an dan al-Hadits maupun dari *ijma'* serta *ijtihad* para *mujtahid* dari sumber-sumber dan kaidah-kaidah umum (Hidayatullah, 2019, hal. 3).

Fikih merupakan ilmu yang diperoleh melalui *ra'yu* dan *ijtihad* dengan menggunakan observasi dan penyelidikan manusia. Fikih merupakan hasil daya nalar ulama atau *fuqaha* dalam menganalisis dalil-dalil dan peristiwa-peristiwa yang muncul secara bersamaan. (Nurhayati & Sinaga, 2018, hal. 6)

Dapat disimpulkan bahwa, ilmu Fikih ialah ilmu pengetahuan tentang hukum-hukum Islam yang berhubungan dengan perbuatan manusia yang merupakan hasil daya pikir para ulama yang telah disusun secara sistematis, yang bersumber dari Al-Qur'an dan sunnah.

## 2. Ruang Lingkup Ilmu Fikih

Ulama Fikih membagi pembahasan Fikih pada empat bagian, yaitu:

### a. *Ibadah*

*Ibadah* menurut istilah adalah ketundukkan kepada Tuhan. Adapun menurut Jumhur Ulama *ibadah* itu mencakup segala perbuatan yang disukai dan diridhai oleh Allah SWT, baik berupa perkataan maupun perbuatan, baik terang-terangan maupun tersembunyi dalam rangka mengagungkan Allah SWT dan mengharapkan pahala-Nya.

*Ibadah* terbagi menjadi dua yaitu *Ibadah Mahdhah* (Murni) dan *Ibadah Ghair al-Mahdhah*. *Ibadah Mahdhah* adalah suatu rangkaian aktivitas *ibadah* yang telah ditetapkan Allah SWT. dan bentuk *ibadah* tersebut telah dicontohkan oleh Rasulullah SAW yang mencakup; Thaharah, Shalat, Zakat, Puasa, dan Haji (Hidayatullah, 2019, hal. 8) dan *ibadah* lain yang telah ditetapkan oleh hukum *syara'*. *Ibadah Mahdhah* dapat dibedakan menjadi tiga; Pertama, *Ibadah Badaniyah*

*Mahdhah* yakni *ibadah* jasmani seperti shalat, wudhu, puasa dan sebagainya. Kedua, *Ibadah Maliyah Mahdhah* yakni *ibadah* yang ditunaikan dengan harta benda seperti, zakat, infak, sedekah, hibah, kurban, dan sebagainya. Ketiga, *Ibadah Badaniyah Wa Maliyah*, yakni perpaduan antara *ibadah Badaniyah Mahdhah* dan *Ibadah Maliyah Mahdhah*. *Ibadah* yang ditunaikan dengan jiwa raga dan harta seperti haji dan umrah. (Kristina, 2021)

Adapun *Ibadah Ghair al-Mahdhah* adalah sikap, gerak-gerik, tingkah laku, dan perbuatan yang bersifat muamalah, nikah, ekonomi, perdata dan sebagainya. (Hidayatullah, 2019, hal. 9)

b. *Muamalah*

*Muamalah* adalah hukum-hukum yang berkaitan dengan perbuatan manusia dengan sesama manusia (*Habluminannas*) yaitu tentang harta, misalnya: jual-beli, sewa-menyewa, upah-mengupah, hutang-piutang, gadai, perkongsian (pembagian), hibah, dan lain sebagainya.

c. *Munakahat*

*Munakahat* adalah hukum-hukum yang berkaitan dengan perkawinan, misalnya: pelaksanaan perkawinan, perceraian, rujuk, hak dan kewajiban suami/istri, dan lain sebagainya.

d. *Jinayah*

*Jinayah* adalah hukum-hukum yang berkaitan dengan tindak pidana misalnya: hukum membunuh, melukai, mencuri, berzina, merampok, minuman memabukkan, dan lain sebagainya. Termasuk juga hukum ketatanegaraan diantaranya hukum pengangkatan kepala negara, hukum perang, dan sebagainya.

Selain itu, ada juga hukum-hukum yang berkaitan dengan jenazah, warisan, hak milik, pakaian, dan sebagainya secara tersendiri (Hafsah, 2016, hal. 9).



### 3. Tujuan Pembelajaran

Tujuan yang akan dicapai dalam ilmu Fikih ialah penerapan pada semua amal perbuatan manusia. Ilmu Fikih merupakan tempat pengembalian seseorang *qadhi*/hakim dalam memutuskan perkara. (Nurhayati & Sinaga, 2018, hal. 4)

Menurut Wahab Khallaf didalam (Harisudin, 2013, hal. 5), tujuan dan manfaat mempelajari Fikih adalah mengetahui hukum-hukum syar'i atas perbuatan dan perkataan manusia. Adapun menurut Al-Syathibiy didalam (Nur, 2007, hal. 22) tujuan-tujuan hukum Islam yaitu:

- a. Memelihara agama (*hifzh al-nafs*).
- b. Memelihara jiwa (*hfzh al-nafz*).
- c. Memelihara keturunan dan kehormatan (*hifzh al-nasl wa al-'irdh*).
- d. Memelihara harta (*hifzh al-mal*).
- e. Memelihara akal (*hifzh al-'aql*).

Dapat disimpulkan bahwa, tujuan disyariatkannya ketentuan hukum Islam ini adalah dalam rangka memberi petunjuk pada umat muslim, agar dapat menjalankan kehidupan yang terarah. (Hafsah, 2016, hal. 12)

### 4. Urgensi Pembelajaran Fikih

Dalam pembelajaran Fikih ada tiga aspek yang harus dicapai, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek perubahan sikap atau pengalaman. Dalam ajaran Islam Allah mewajibkan setiap hamba-Nya dengan beberapa kewajiban yang harus ditunaikan karena kewajiban yang telah ditetapkan banyak sekali manfaatnya. Salah satu syarat sahnya *ibadah* harus dikerjakan sesuai dengan tuntutan syariat Islam dan cara tersebut dapat dipelajari dalam ilmu Fikih.

Ilmu Fikih ialah ilmu pengetahuan tentang hukum-hukum Islam yang berhubungan dengan perbuatan manusia. Ilmu ini merupakan bagian dari syariat Islam dalam arti luas. Syariat Islam meliputi ketentuan hukum akidah, akhlak dan *ibadah*, dan secara sempit yaitu ketentuan-ketentuan hukum tentang *ibadah* yang disusun dalam ilmu Fikih. (Hafsah, 2016, hal. 13)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

## E. Studi Relavan

Penelitian relevan merupakan penelitian yang hampir serupa yang dilakukan oleh peneliti lain, sebagai berikut:

**Tabel 2. 1 Studi Relevan**

No	Judul	Hasil
1.	Skripsi yang disusun oleh Rahma Yuni, jurusan Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukit Tinggi, 2021 yang berjudul: <i>“Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Islam Darul Makmur Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam”</i> , dengan metode penelitian deskriptif kualitatif.	Hasil yang didapat yaitu masih belum mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran. Karena masih banyak siswa yang ribut dan tidak memahami materi pembelajaran serta kurangnya arahan dari guru sehingga penampilan siswa kurang menarik.
2.	Skripsi yang disusun oleh Farikhatus Safin, jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2011 yang berjudul: <i>“Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi</i>	Hasil yang didapat yaitu metode <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang diukur dari perubahan perilaku siswa di dalam kelas pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu juga dapat dilihat dari kegiatan siswa sehari-hari, yang dimonitoring dengan kegiatan tugas di rumah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



	<i>Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VII D di SMP Negeri 2 Batu</i> ”, dengan metode penelitian kualitatif.	
3.	Skripsi yang disusun oleh Fitrah Suardi, jurusan Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2022 yang berjudul “ <i>Penerapan Model Role Playing Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 2 Palopo</i> ”, dengan metode penelitian kualitatif.	Hasil yang didapat yaitu Model <i>Role Playing</i> dapat sangat efektif digunakan pada kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Palopo, karena peserta didik banyak lebih aktif menggunakan model pembelajaran <i>games</i> untuk mengurangi kejenuhan pada saat pembelajaran berlangsung.
4.	Penelitian skripsi yang dilakukan oleh saudari Siti Hasanatul Mardiah jurusan Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2015, yang berjudul “ <i>Implementasi Metode Role-Playing dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa SMPN 1 Cimarga Rangkas Bitung Lebak-Banten</i> ”, dengan	Hasil dari Penerapan metode <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan minat belajar PAI siswa, hal ini terlihat dari hasil penyebaran angket minat belajar PAI siswa pada saat pra siklus, siklus I, dan siklus II, rata-rata persentase angket minat belajar PAI siswa meningkat, rata-rata persentase nilai angket minat belajar PAI siswa tertinggi pada saat pra siklus sebesar 79,71% dengan jumlah nilai angket 93, untuk siklus I sebesar 78,85% dengan jumlah nilai angket 92,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

	metode penelitian tindakan kelas (PTK).	sedangkan untuk siklus II sebesar 91,71% dengan jumlah nilai angket 107. Sedangkan untuk skor rata-rata nilai terendah mengalami penurunan sebesar 61,7% ketika diterapkan metode <i>Role Playing</i> , dan untuk skor rata-rata nilai tertinggi mengalami peningkatan sebesar 90,9%.
5.	Penelitian skripsi yang disusun oleh Arna Saskia jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020, yang berjudul " <i>Penerapan Strategi Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar pada Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi</i> ", dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK)	Hasil penelitian dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pada prasiklus skor nilai keaktifan siswa sebesar dengan kategori 2,3 kurang aktif (observasi), dan hanya beberapa siswa saja yang mencapai kategori cukup aktif dan aktif. Dan setelah dilakukan tindakan siklus I skor nilai keaktifan belajar siswa naik menjadi 3,1 dengan kategori mendekati cukup aktif, dengan jumlah siswa yang aktif sebanyak 11 siswa, siswa yang cukup aktif sebanyak 14 siswa. Dan meningkat sangat signifikan pada siklus II dengan skor nilai keaktifan belajar siswa menjadi 4,2 dengan kategori mendekati sangat aktif, dengan jumlah siswa yang cukup aktif sebanyak 3 siswa, siswa yang aktif sebanyak 20 siswa dan siswa yang sangat aktif sebanyak 2 siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki kesamaan dan perbedaan yaitu:

**Persamaan:** Persamaan dari peneliti terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas dan menjelaskan tentang penggunaan metode *Role Playing* dalam kegiatan belajar mengajar.

**Perbedaan:** Perbedaan dari peneliti terdahulu dengan penelitian ini yaitu subjek, objek, waktu, tempat, jenjang pendidikan, dan penggunaan metode penelitian serta aspek atau tujuan yang diharapkan berbeda. Dalam penelitian ini, peneliti membahas tentang Penerapan Metode *Role Playing* dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata pelajaran Fiqih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi, dengan menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, di mana penulis bermaksud untuk mendeskripsikan keadaan yang akan diamati di lapangan dengan lebih spesifik, transparan, dan mendalam.

Metode penelitian kualitatif juga sering disebut kondisi yang alamiah naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah karena (*natural setting*) sebagai metode penelitian bidang, awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk antropologi budaya disebut sebagai metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data yang dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data tidak dipandu oleh teori tetapi dipandu oleh fakta-fakta yang ditemukan pada saat penelitian di lapangan. Oleh karena itu analisis data yang dilakukan bersifat induktif. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak, oleh karena itu dalam penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, tapi lebih menekankan pada makna (Zuchri Abdussamad, 2021, hal. 80).

### B. Setting dan Subjek Penelitian

#### 1. Setting Penelitian

Setting penelitian adalah tempat atau lokasi dilaksanakannya penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 3 Kota Jambi, yang terletak di Jl. Eka Jaya Talang bakung, Kel. Pal Merah, Kec. Jambi Selatan, Kota Jambi. Letaknya yang kurang strategis karena cukup jauh dari jalan raya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

utama, akan tetapi masih bisa dijangkau dari segala arah dengan menggunakan banyak alat transportasi.

## 2. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah guru Fikih dan seluruh siswa kelas VIII C di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi, yang berjumlah 29 siswa, terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 25 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Teknik pengambilan subjek dalam penelitian ini yaitu menggunakan *purposive sumpling*. *Purposive sumpling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu yang dimaksud adalah orang/subjek tersebut yang paling tahu tentang apa yang di harapkan (Zuchri Abdussamad, 2021, hal.137). Penggunaan *purposive sampling* dalam penelitian ini yaitu bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode *role playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.

## C. Jenis dan Sumber Data

### 1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh peneliti dari orang yang bersangkutan. Data ini diperoleh melalui observasi dan wawancara. Sumber data primer yaitu informan (orang) yang dapat memberikan informasi tentang data yang diteliti. Adapun informan dalam penelitian ini yaitu guru Fikih dan siswa MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti atau pengumpul data secara tidak langsung, dikatakan tidak langsung karena data dapat diperoleh melalui perantara, yaitu bisa melalui orang lain

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



ataupun lewat dokumen. Data sekunder dalam penelitian ini meliputi Profil dan struktur MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.

## 2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data tersebut diperoleh. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), data diartikan sebagai kenyataan yang ada dan berfungsi sebagai bahan sumber untuk menyusun suatu pendapat, keterangan yang benar, dan keterangan atau bahan yang dipakai untuk penalaran dan penyelidikan. Adapun data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Hasil observasi yang dilakukan melalui pengamatan langsung oleh peneliti terhadap subjek penelitian.
- b. Hasil wawancara yang dilakukan langsung oleh peneliti dengan guru Fikih dan siswa MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.
- c. Hasil dokumentasi yang berlangsung selama proses penelitian berupa foto kegiatan, arsip dokumentasi resmi yang berhubungan dengan keberadaan sekolah, keadaan sarana dan prasana sekolah dan lain sebagainya.

## D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data yaitu:

### 1. Observasi

Observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan guna melanjutkan suatu penelitian (Arya, 2022). Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk pengumpulan data dengan cara melihat dan merasakan langsung kondisi yang terjadi di lapangan, agar dapat mengetahui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti membuat kisi-kisi untuk dijadikan acuan dalam melakukan observasi, yaitu sebagai berikut:



Tabel 3. 1 Pedoman Observasi

No	Objek Observasi	Indikator
1.	Guru	1. Perencanaan Pembelajaran 2. Pelaksanaan Pembelajaran
2.	Peserta didik	1. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru 2. Peserta didik bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru maupun teman 3. Peserta didik tidak ribut/gaduh saat pembelajaran berlangsung 4. Peserta didik melakukan diskusi kelompok 5. Mengamati cerita/ peranan yang dilakukan kelompok lain 6. Peserta didik membuat catatan dari hasil pembelajaran 7. Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran
3.	Tujuan	Tercapainya tujuan pembelajaran
4.	Materi	Kesesuaian materi dengan tema yang diperankan
5.	Evaluasi	Pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang biasa dilakukan dengan tatap muka, di mana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* (pewawancara/ yang memberi pertanyaan) dan pihak lainnya sebagai *interviewee* (orang yang diwawancarai) dengan tujuan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data (Fadhallah, 2020, hal. 2).

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran Fiqih dan siswa kelas VIII C, yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi-informasi yang kurang jelas serta masalah-masalah yang terjadi dilapangan.

Agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti membuat kisi-kisi untuk dijadikan acuan dalam melakukan wawancara, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara**

No	Objek Observasi	Indikator
1.	Guru	1. Langkah-langkah memulai-mengakhiri pembelajaran 2. Kondisi kelas ketika pembelajaran berlangsung 3. Problematika yang terjadi saat pembelajaran berlangsung 4. Upaya perbaikan yang dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai 5. Kelebihan dan kekurangan
2.	Peserta didik	1. Pemahaman terhadap materi pembelajaran 2. Kendala yang ditemukan ketika pembelajaran berlangsung 3. Upaya mengatasi kendala yang ditemukan ketika pembelajaran berlangsung

### 3. Dokumentasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dokumentasi adalah suatu proses pengumpulan, pengolahan, pemilihan, dan juga penyimpanan

informasi dalam bidang pengetahuan yang memberikan atau mengumpulkan bukti terkait dengan keterangan.

Dokumentasi didalam penelitian ini digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh, dokumen tersebut berupa rekaman aktivitas siswa berupa foto, serta dokumen-dokumen yang dikaji oleh peneliti, diantaranya yaitu:

**Tabel 3. 3 Pedoman Dokumentasi**

No	Dokumen yang dibutuhkan
1.	Sejarah singkat MTsN 3 Kota Jambi.
2.	Identitas MTsN 3 Kota Jambi.
3.	Visi dan Misi MTsN 3 Kota Jambi.
4.	Keadaan Kurikulum
5.	Data tenaga pendidik, kependidikan, dan siswa MTsN 3 Kota Jambi
6.	Struktur organisasi MTsN 3 Kota Jambi.
7.	Sarana dan Prasarana MTsN 3 Kota Jambi.
8.	Pedoman pembelajaran Fikih dengan metode <i>Role Playing</i> .
9.	Foto-foto ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### E. Teknik Analisis Data

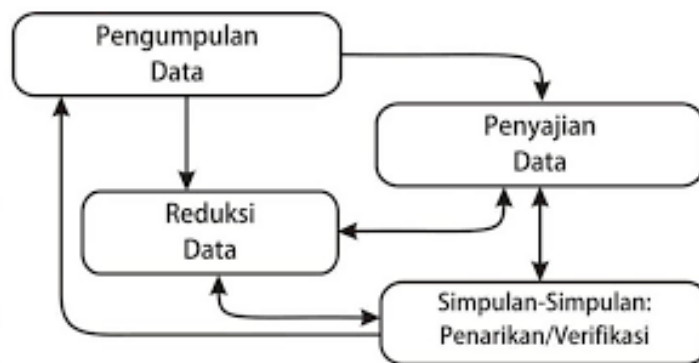
Analisis data merupakan upaya mencari dan mengatur secara sistematis dengan hasil observasi, transkrip wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain yang telah dihimpun oleh peneliti untuk meningkatkan pemahaman tentang kasus yang telah diteliti untuk dilaporkan. Peneliti memproses data-data yang telah dikumpulkan melalui wawancara, observasi, catatan lapangan, dan dokumen. Kemudian data dianalisa sedemikian rupa sehingga menjadi paparan data yang mudah dipahami dan kemudian diolah dengan pendekatan kualitatif.

Teknik analisa data yang digunakan adalah metode interaktif, yaitu antara proses pengumpulan data, reduksi data (penyusunan data dalam pola, kategori, pokok permasalahan tertentu), penyajian data (penyusunan data dalam bentuk matrik, grafik, jaringan, bagan tertentu), dan penarikan



kesimpulan, tidak dipandang sebagai kegiatan secara langsung tetapi merupakan siklus interaktif.

Metode interaktif dalam analisis data ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



**Gambar 3. 1 Siklus Interaktif dalam Teknik Analisis Data**

#### 1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses penyederhanaan yang dilakukan melalui seleksi data mentah menjadi data yang bermakna. proses reduksi data ini dilakukan oleh peneliti secara terus menerus saat melakukan penelitian untuk menghasilkan catatan inti dari data yang diperoleh dari hasil penggalian data. Data yang diseleksi untuk digunakan dan mendukung dalam penelitian ini adalah hasil observasi kegiatan guru dan peserta didik, serta hasil wawancara dengan guru dan peserta didik.

#### 2. Penyajian Data

Tahap ini dilakukan dengan menyajikan sekumpulan informasi yang tertata sehingga adanya penarikan kesimpulan, hal ini dilakukan dengan alasan data-data yang diperoleh selama proses penelitian kualitatif biasanya berbentuk naratif, sehingga memerlukan penyederhanaan tanpa mengurangi isinya. Penyajian data dilakukan untuk dapat melihat gambaran keseluruhan. Pada tahap ini peneliti berupaya mengklasifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan yang diawali dengan pengelompokan pada setiap pokok masalah.

### 3. Penarikan Simpulan/verifikasi

Kesimpulan atau verifikasi merupakan langkah akhir dalam proses analisa data penelitian kualitatif. Penarikan kesimpulan dapat dilakukan dengan cara membandingkan kesesuaian pernyataan dari objek penelitian dengan makna yang terkandung dengan konsep-konsep dasar dalam penelitian tersebut (Syafriada Hafni Sahir, 2021, hal. 47).

Simpulan dalam penelitian ini ditarik berdasarkan reduksi dan sajian data. Penarikan simpulan di lakukan sebagai proses pengambilan intisari dan sajian data yang telah terorganisasi tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat yang singkat dan padat tetapi mengandung pengertian yang luas.

## F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Validasi atau keabsahan data adalah data yang tidak berbeda antara data yang diperoleh oleh peneliti dengan data yang terjadi sesungguhnya pada objek penelitian sehingga keabsahan data yang telah di sajikan dapat dipertanggung jawabkan. Dalam hal ini, penulis menggunakan triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut.

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek ulang kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam suatu metode. Hal itu dapat dicapai dengan cara sebagai berikut:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
- c. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.
- d. Melakukan diskusi dengan teman sejawat.
- e. Membandingkan hasil temuan dengan hasil yang ada.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Mengumpulkan data dari beberapa sumber tidak dengan sendirinya memberikan gambaran yang sempurna tentang masalah yang dialami peneliti. Selain itu melalui teknik triangulasi dapat ditemukan adanya perbedaan informasi terhadap data yang disampaikan oleh informan. Dengan adanya triangulasi ini tidak hanya menilai kebenaran data, akan tetapi juga dapat mengecek validasi mengenai data tersebut, maka dengan data yang ada akan memberikan sifat yang relative dan pada akhirnya dengan triangulasi ini akan memberikan kemungkinan bahwa kekurangan informasi yang pertama dapat menambah kelengkapan dari data yang sebelumnya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi





### G. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/minggu ke- Tahun 2022-2023																													
		Juni		Juli			Agust		Sept		Oktober				Desember				Januari				Feb		April				Mei		
		1	2	1	2	3	1	2	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	1	2	3	4	1	2	3
1.	Pengajuan judul		✓																												
2.	Menyusun atau menulis konsep proposal			✓	✓	✓	✓					✓	✓																		
3.	Observasi dan wawancara										✓	✓																			
4.	Pengurusan dosen pembimbing							✓																							
5.	Bimbingan Proposal								✓			✓	✓																		
6.	Pengajuan seminar proposal											✓																			
7.	Seminar proposal												✓																		
8.	Perbaikan hasil seminar proposal														✓	✓															

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN S



## BAB IV

### TEMUAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Temuan Umum

##### 1. Sejarah Sekolah/Madrasah

Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kota Jambi adalah salah satu dari enam MTs Negeri yang ada di Kota Jambi. Pada awalnya Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 bernama MTs Swasta Al- Hidayah. MTs Swasta Al-Hidayah didirikan pada tanggal 14 Juli 1988 yang berlokasi di Jalan Sutan Syahrir RT. 17 Kel. Talang Bakung Kota Jambi. MTsS Al Hidayah salah satu dari Lembaga Pendidikan yang dikelola oleh Yayasan Al Hidayah Talang Bakung Jambi.

Pada tahun pertama Madrasah ini hanya memiliki siswa sebanyak 30 orang (satu lokal). Namun pada tahun-tahun berikutnya jumlah siswa di Madrasah ini mengalami peningkatan sehingga pada tahun 1993 jumlah siswa MTs Al Hidayah sebanyak 200 orang. Melihat animo masyarakat yang demikian besar untuk memasukan anaknya ke Madrasah tersebut serta kurangnya sarana dan prasarana yang ada, maka pengurus yayasan melalui Kanwil Kementerian Agama Provinsi Jambi mengusulkan agar Madrasah tersebut di Negerikan. Pada tahun 1993 berdasarkan SK Menteri Agama Nomor 224 Tahun 1993 tepat pada tanggal 25 Oktober 1993 resmi MTs.S Al Hidayah dinegerikan dan berubah menjadi MTsN Talang Bakung Kota Jambi. Jumlah siswa pertama sebanyak 226 siswa dan pada tahun itu juga pertama kalinya ditempatkan 6 orang Guru Negeri. Kemudian berdasarkan KMA Nomor 681 Tahun 2016 MTsN, Talang Bakung berubah menjadi MTsN 3 Kota Jambi, dengan jumlah guru PNS 34 orang, guru honor 7 orang dan pegawai PNS 7 orang, pegawai non PNS 6 orang, serta jumlah siswa sebanyak 838 orang.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

Adapun kepemimpinan dari masa ke masa, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Kepemimpinan MTsN 3 dari masa ke masa**

No	Nama Kepala Madrasah	Masa Jabatan
1.	Drs. H. Imam Suhadi	1993-2001
2.	Dra. Hj. Aisyah	2001-2004
3.	Drs. Kamaluddin Basri	2003-2008
4.	Drs. Imtazmona	2008-2012
5.	Ambok Pera Afrizal, M.A	2012-2017
6.	Drs. Ahmad Syukri	2017-2019
7.	Risatri Gusmahansyah, S.Pd., M.Si	2019-sekarang

## 2. Profil Sekolah/Madrasah

Nama Sekolah	: MTsN 3 Kota Jambi
NPSN	: 10508334
NSS	: 121115710003
Alamat	: Jl. Eka Jaya
Kota	: Kota Jambi
Provinsi	: Jambi
Kecamatan	: Jambi Selatan
Kelurahan	: Eka Jaya
Kodepos	: 36135
Jenjang	: SMP
Status	: Negeri
Akreditasi	: A
No telp	: 0741-7072870

## 3. Visi dan Misi Sekolah/Madrasah

### a. Visi

“Bertaqwa, berkepribadian, berwawasan luas, dan unggul dalam bidang ilmu pengetahuan serta peduli lingkungan hidup.”

### b. Misi

- 1) Menanamkan keyakinan kepada Allah SWT.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi



- 2) Menumbuh kembangkan setia pada Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945.
- 3) Menumbuh kembangkan semangat kebangsaan dan cinta tanah air.
- 4) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki peserta didik.
- 5) Mengembangkan budaya komfetitif bagi peserta didik dalam upaya meningkatkan prestasi.
- 6) Menumbuh kembangkan penghayatan dan pengalaman terhadap agama Islam untuk membentuk budi pekerti yang baik.
- 7) Menciptakan suasana yang kondusif untuk mengefektifkan seluruh kegiatan Madrasah.
- 8) Mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan tugas kependidikan dan keguruan.
- 9) Melestarikan dan mengembangkan olahraga, seni dan budaya.
- 10) Mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan teknologi inforamasi dan komunikasi untuk mencetak peserta didik yang berwawasan global.
- 11) Mewujudkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kebersihan dan keindahan madrasah serta melestarikan lingkungan hidup.
- 12) Mengintrelisasikan jiwa toleransi dan kesetia kawan sosial.
- 13) Meningkatkan peran aktif masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran.

#### 4. Keadaan Kurikulum

Kurikulum adalah peran mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dalam satu periode jenjang pendidikan. Penyusunan perangkat mata pelajaran ini disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan setiap

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



jenjang pendidikan dalam penyelenggaraan pendidikan tersebut serta kebutuhan lapangan kerja.

Di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka dan K-13, dimana kelas VII untuk semua mata pelajaran umum itu menggunakan kurikulum merdeka sedangkan mata pelajaran agama masih menggunakan kurikulum K-13, kemudian untuk kelas VIII dan IX masih menggunakan kurikulum K-13 di semua mata pelajaran.

#### 5. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi memiliki 52 orang tenaga pendidik terdiri dari 10 guru agama dan 42 guru umum, 13 orang tenaga administrasi, 1 orang pustakawan, dan 3 orang penjaga madrasah.

#### 6. Data siswa

**Tabel 4. 2 Data Siswa**

Siswa dan Rombongan Belajar	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX	
	LK	PR	LK	PR	LK	PR
Siswa	134	158	107	145	140	171
Rombel	9		8		10	
Jumlah siswa per-rombel	292		252		311	
Total jumlah siswa L/P	381			474		
Total Jumlah siswa	855					

#### 7. Organisasi dan Ekstra Kurikuler

- Osis
- Pramuka
- PMR
- Drum Band Tolabur Mahir
- Kesenian (Seni baca Al-Qur'an dan Rebana, seni Tari)
- Olahraga (Karate, Tekwondo, Futsal, Basket, Tenis meja)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

- Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
- Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi





## 9. Sarana dan Prasarana Sekolah/ Madrasah

**Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana**

No	Uraian	Jumlah	Keterangan
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2.	Ruang Tata Usaha	1	Baik
3.	Ruang Majelis Guru	1	Baik
4.	Ruang belajar	27	Baik
5.	Laboratorium IPA	1	Baik
6.	Laboratorium Komputer	1	Baik
7.	Mushalla	1	Baik
8.	Perpustakaan	1	Baik
9.	Ruang Osis	1	Baik
10.	Ruang Pramuka	1	Baik
11.	Ruang BK	1	Baik
12.	Ruang UKS	1	Baik
13.	Ruang Serbaguna	1	Baik
14.	Lapangan Olahraga		Baik
15.	Lapangan Upacara		Baik
16.	Alat Belajar Mengajar		Baik
17.	Alat Olahraga		Baik
18.	Alat Kesenian		Baik
19.	WC Guru dan Siswa		Baik
20.	Instalasi Air		Baik
21.	Jaringan Listrik		Baik
22.	Akses Jalan		Baik
23.	Tempat Parkir		Baik

Sumber: Website MTsN 3 Kota Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

## B. Temuan Khusus

Penelitian ini adalah pemaparan tentang hasil yang peneliti peroleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan pembelajaran Fikih yang dilaksanakan di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi, khususnya pada penggunaan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik.

Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan cara tanya jawab secara langsung dan mendalam dengan beberapa informan yang terkait langsung maupun tidak langsung dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu dokumentasi, dokumentasi digunakan peneliti untuk mendokumentasikan keadaan ketika kegiatan pembelajaran dilakukan, guna memperkuat data yang telah diperoleh.

### 1. Proses penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.

Penerapan adalah serangkaian tindakan yang dilakukan oleh pelaksana kebijakan dengan sarana-sarana pendukung berdasarkan aturan-aturan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Fikih Ibu Sulamsih, S.Ag, sebagai berikut:

“Ketika kegiatan pembelajaran itu menarik, sudah pasti siswa juga antusias dalam mengikuti pembelajaran, yang terpenting guru menggunakan metode yang tepat ketika mengajar. Metode *Role Playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk berkreaitivitas dan kerja sama dengan kelompok serta dapat melatih siswa tampil didepan umum.” (Wawancara, 11 Januari 2023).

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan yang di harapkan jika siswa tertarik dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





Kemudian, ibu Sulamsih, S.Ag juga menyampaikan beberapa hal, sebagai berikut:

“Pembelajaran yang berpusat pada siswa, dapat terekam lama di dalam diri peserta didik itu sendiri, karena mereka lah yang terjun langsung dalam pemecahan masalah yang mereka dapat.” (Wawancara, 11 Januari 2023)

Dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran yang berkesan dan langsung di rasakan oleh siswa, maka pembelajaran itu akan dapat diingat meskipun telah lama dipelajari, karena siswa dapat membayangkan ketika ia sedang melakukannya.

Kemudian, untuk penerapan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* yang dilakukan oleh ibu Sulamsih, S.Ag di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi pada pembelajaran Fikih dalam keaktifan belajar peserta didik, beliau melakukan 7 tahapan pembelajaran, yaitu:

a. Pembukaan

Pembukaan dalam pembelajaran adalah aktivitas yang dilakukan guru untuk menciptakan kondisi siswa yang siap menerima pembelajaran, menumbuhkan perhatian serta dapat meningkatkan motivasi siswa agar terpusat pada kegiatan belajar yang akan dilakukan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, yang pertama dilakukan oleh guru yaitu memeriksa kerapian tempat duduk siswa, selanjutnya, guru meminta siswa berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas, setelah berdoa selesai siswa bersama-sama mengucapkan salam kepada guru, selanjutnya guru memperhatikan kesiapan, semangat dan kelengkapan peserta didik, dengan memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, dan mengorganisir kelas. Setelahnya siswa bersama-sama mengaji. (Observasi, 13 Januari 2023)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Sesuai dengan penyampaian ibu Sulamsih, S.Ag. yaitu sebagai berikut:

“Sebelum memulai pembelajaran, mengkondisikan situasi kelas itu sangat penting, selain untuk melihat kesiapan siswa menerima pembelajaran juga dapat membuat suasana kelas menjadi nyaman dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. serta siswa selalu dibiasakan untuk membaca ayat suci Al-Qur’an sebelum pembelajaran dimulai, kegiatan ini dilakukan untuk mengarahkan siswa untuk selalu berpedoman kepada Al-Qur’an.” (Wawancara, 13 Januari 2023)

Hal tersebut selalu dilakukan ibu Sulamsih, S.Ag. dan seluruh siswa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai pada setiap pertemuan.

b. Apersepsi

Apersepsi yaitu mengulang kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya untuk dapat dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, apersepsi pada mata pelajaran Fiqih yaitu dengan cara guru memberikan pertanyaan terkait pembelajaran sebelumnya kepada siswa, kemudian guru menjelaskan kembali secara singkat dan menghubungkan materi tersebut dengan materi yang akan dipelajari. (Observasi, 13 Januari 2023)

Sesuai dengan yang dikatakan oleh ibu Sulamsih, S.Ag. yaitu:

“Apersepsi sangat penting dilakukan selain untuk menunjang materi yang akan dipelajari tetapi juga untuk menggali pengetahuan siswa dari pertemuan atau pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya”. (Wawancara, 13 Januari 2023)



#### c. Penanaman Konsep

Penanaman konsep adalah upaya guru menjelaskan materi pembelajaran atau pokok bahasan yang akan dipelajari pada saat itu.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, penanaman konsep yang guru lakukan yaitu dengan cara guru menyampaikan sub materi yang akan dipelajari, kemudian guru melakukan tes awal untuk mengukur pemahaman siswa terkait sub materi tersebut sebelum pembelajaran dilakukan. Setelahnya guru menjabarkan materi tersebut dan mengaitkannya atau memberi contoh kedalam kehidupan sehari-hari. Setelah menjelaskan guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin mengajukan pertanyaan terkait materi yang sedang di bahas, jika siswa tidak ada yang bertanya lagi, maka guru akan bertanya kepada siswa terkait materi yang mereka pahami. (Observasi, 13 Januari 2023)

Kemudian ibu Sulamsih, S.Ag juga memaparkan terkait penanaman konsep tersebut, yaitu sebagai berikut:

“Upaya yang saya lakukan dalam penanaman konsep agar siswa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran selain tanya jawab yaitu, meminta siswa menulis pokok-pokok pembahasan di papan tulis secara bergantian.” (Wawancara, 13 Januari 2023)

Adapun hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa kelas VIII C yang bernama Syafa Olivia, yaitu:

“Guru menerangkan pembelajaran secara rinci, dan jika ada yang kurang dipahami saya akan bertanya kepada guru, tetapi terkadang penjelasannya terjeda karena guru menegur teman yang tidak fokus dalam belajar.” (Wawancara, 13 Januari 2023)

#### d. Pengembangan Konsep

Pengembangan konsep yakni mengembangkan kemampuan peserta didik terhadap konsep yang telah dipelajari dengan cara melatih peserta didik untuk berani tampil dalam mengembangkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



wawasannya dan mengemukakan gagasan atau ide-ide yang mereka miliki.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, setelah materi selesai di jelaskan dan sesi tanya jawab telah dilakukan, guru mengajak peserta didik untuk bermain peran (*Role Playing*).

Adapun Langkah-langkah penerapan yang dilakukan yaitu:

- 1) Guru memberi penjelasan kepada peserta didik mengenai teknik pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Mulai dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

“Sebelumnya saya mengenalkan dulu apa itu metode *Role Playing* kepada peserta didik, kemudian saya menjelaskan teknik penggunaan metode *Role Playing*, hal ini dilakukan agar peserta didik memahami arah pembelajaran dan tidak menyimpang kemana-mana.” (Wawancara, 13 Januari 2023)

- 2) Guru membagi kelas kedalam 6 Kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa.

“Kelas saya bagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi dalam pembuatan alur cerita atau dialog yang akan di perankan, karena metode *Role Playing* ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang dalam penggunaannya.”

- 3) Tiap kelompok dibagi tema untuk didiskusikan, Adapun tema yang diberikan yaitu: memberikan makanan dan minuman kepada orang yang membutuhkan, memberikan bantuan sandang pangan terhadap korban bencana alam, membantu teman yang sedang terjerat hutang piutang, membuatkan sumur di tempat yang kesulitan air, mengajarkan ilmu yang bermanfaat, mendamaikan orang yang sedang berselisih paham atau bertengkar.

“Pemberian tema dilakukan agar pembelajaran lebih terarah dan sesuai dengan materi pembelajaran yang telah di bahas.” (Wawancara, 13 Januari 2023)

- 4) Kemudian guru meminta setiap kelompok untuk membuat alur cerita terkait tema yang didapat kelompok masing-masing.
 

“Pembuatan alur yang dilakukan bertujuan untuk mengasah ide-ide yang dimiliki peserta didik yang berpatokan terhadap hal-hal yang sering terjadi di lingkungan sekitarnya, serta dapat menumbuhkan sikap gotong royong pada setiap anggota kelompok dalam memecahkan masalah yang ada”. (Wawancara, 13 Januari 2023)
- 5) Guru membantu mengarahkan setiap kelompok dalam membuat cerita agar sesuai dengan tema yang diberikan.
 

“Hal ini dilakukan karena banyak terdapat siswa yang kesulitan dalam menjabarkan isi pikiran mereka ke dalam tulisan.” (Wawancara, 13 Januari 2023)
- 6) Guru menginstruksikan agar semua anggota kelompok ikut terlibat dalam membuat alur cerita.
 

“Hal ini dilakukan karena sering terdapat anggota kelompok yang tidak ikut serta dalam memecahkan masalah, dan terkadang malah asik bercerita dengan anggota yang lainnya.” (Wawancara, 13 Januari 2023)
- 7) Setelah semua kelompok membuat alur cerita, guru memeriksa alur yang dibuat setiap kelompok dan memberi saran untuk memakai alat yang mendukung alur cerita.
 

“Pemeriksaan hasil diskusi ini sangat penting dilakukan, agar dapat dikoreksi jika terdapat kekeliruan atau alur cerita yang dibuat tidak nyambung dengan tema yang di dapat. Serta alat yang digunakan harus sesuai dengan alur cerita yang dibuat agar pertunjukan cerita dapat lebih menarik.” (Wawancara, 13 Januari 2023)
- 8) Guru memberikan siswa waktu untuk berlatih dan bersiap memerankan tema yang didapat tiap kelompok untuk ditampilkan pada pertemuan selanjutnya.
 

“Hal ini dilakukan agar siswa dapat mempersiapkan diri terkait dialog masing-masing dan menyesuaikan ekspresi wajah dengan alur cerita agar penampilan dapat terlihat lebih natural. ” (Wawancara, 13 Januari 2023)

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Dari Langkah-langkah tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru ikut serta membimbing dan mengarahkan siswa dalam diskusi kelompok, dan memberikan bantuan bagi kelompok yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide yang ada dalam pemikirannya, serta memastikan dialog yang dibuat sesuai dengan tema yang di dapat. (Observasi, 13 Januari 2023)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Sulamsih, S.Ag, yaitu sebagai berikut:

“Proses pengembangan ini diharapkan agar siswa dapat mengetahui lebih dalam mengenai materi yang telah di jelaskan sebelumnya, dalam hal ini saya memberi arahan kepada siswa untuk melakukan diskusi kelompok untuk membuat suatu dialog dengan tema yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Selain mengembangkan pengetahuan siswa, diharapkan juga siswa lebih kompak dalam memecahkan masalah dan menggali kreativitas yang ada dalam diri siswa.” (Wawancara, 13 Januari 2023)

Adapun hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa kelas VIII C yang bernama Syafa Olivia, yaitu:

“Pembelajaran yang dilakukan dengan cara berdiskusi kelompok ada kelebihanya yaitu, pembelajaran lebih hidup dan tidak terasa membosankan karena kami dapat menukar pikiran dengan anggota kelompok yang lainnya, serta adapun kekurangannya yaitu ketika ada anggota kelompok yang tidak mau ikut berpartisipasi dalam diskusi yang dilakukan, sehingga kurangnya ide yang didapat untuk membuat dialog.” (Wawancara, 13 Januari 2023)

Dilanjutkan dengan wawancara dengan siswa kelas VIII C yang bernama Anggun Septrianti, yaitu:

“Setelah membuat dialog, dialog tersebut kami berikan kepada guru untuk di koreksi jika terdapat kekurangan, guru akan memberikan arahan dan guru juga memberi saran untuk memaksimalkan peranan yang akan kami tampilkan seperti, alat-alat yang akan digunakan ketika kelompok tampil.” (Wawancara, 13 Januari 2023)

Dapat disimpulkan, untuk penampilan dari dialog yang sudah siswa buat akan dilakukan di pertemuan selanjutnya karena

waktu pembelajaran yang terbatas serta memberikan waktu kepada siswa dalam mempersiapkan diri untuk melakukan pemeranan dari dialog yang sudah mereka buat.

e. Latihan dan Keterampilan

Kegiatan latihan dan keterampilan ini meliputi, penampilan siswa dalam memerankan hasil diskusi yang telah siswa lakukan di pertemuan sebelumnya dan berlatih secara kelompok sebelum penampilan peran dilakukan yang telah diberi waktu kurang lebih selama satu minggu.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, seperti pertemuan sebelumnya, di pertemuan ini guru melakukan pembukaan, apersepsi terlebih dahulu dan selanjutnya guru bertanya tentang kesiapan siswa dalam menampilkan hasil diskusinya. Sebelum memulai melaksanakan metode *Role Playing*, guru memastikan siswa telah duduk secara berkelompok, kemudian guru mengundi kelompok yang akan maju pertama untuk menampilkan peran yang telah mereka buat. Peserta didik yang tidak tampil, diarahkan guru menjadi penonton yang aktif seperti membuat kesimpulan dari penampilan kelompok lain serta kritik dan saran. Setelah kelompok menampilkan perannya kelompok lain dipersilahkan untuk bertanya terkait dialog cerita yang ditampilkan serta mengevaluasi dan memberikan kritik saran terhadap kelompok yang tampil, begitu seterusnya hingga seluruh kelompok selesai memainkan peran yang telah dibuat. (Observasi, 20 Januari 2023)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Sulamsih, S.Ag, yaitu sebagai berikut:

“Dengan menggunakan metode *Role Palying* kelas terlihat jauh lebih aktif, meskipun masih terlihat kurang kondusif karena siswa masih takut dan grogi dalam memerankan perannya dan ada beberapa anggota kelompok yang kurang memadai tetapi kekurangan itu bisa ditutup oleh anggota lainnya. Kemudian semua siswa ikut berparitipasi dalam memberikan pertanyaan, kiritik dan saran, serta membuat

kesimpulan dari cerita yang ditampilkan oleh kelompok lain, walaupun masih ada siswa yang asal buat.” (Wawancara, 20 Januari 2023)

Kemudian ibu Sulamsih, S.Ag menambahkan pernyataan, sebagai berikut:

“Terlihat potensi-potensi siswa dalam memecahkan masalah sudah tergali dengan cukup baik serta siswa sudah berani unjuk diri di depan kelas dengan baik, meskipun ada beberapa yang terlihat masih malu-malu dan kurang menguasai peran yang di dapat. Sebagai pengajar kita akan berusaha mendorong siswa dalam menggali potensi-potensi yang ada dalam diri mereka jauh lebih baik lagi.” (Wawancara, 20 Januari 2023)

Adapun hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa kelas VIII C yang bernama Syafa Olivia, yaitu:

“Setiap kelompok menampilkan dengan sebaik mungkin walaupun terdapat beberapa kekurangan. Ketika kelompok lain sedang tampil, kami akan mendengarkan dan menyimak hasil diskusinya, agar kerja kelompok mereka tidak sia-sia karena dapat menjadikan pelajaran. dan biasanya guru juga akan menegur kami jika tidak menyimak dengan baik. Kemudian saya juga membuat kesimpulan dari alur cerita kelompok lain dan memberi saran terhadap kelompok lain jika ada kekurangan dari kelompok tersebut untuk menjadi perbaikan kedepannya.” (Wawancara, 20 Januari 2023)

Kemudian ia menambahkan pernyataan lagi, yaitu:

“Dengan pembelajaran seperti ini (metode *Role Playing*) saya dapat lebih memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan baik, karena selain guru menjelaskan materi tersebut kami juga dapat mempraktekannya secara langsung.” (Wawancara, 20 Januari 2023)

Dilanjutkan dengan wawancara dengan siswa kelas VIII C yang bernama Anggun Septrianti, yaitu:

“Belajar seperti ini (*Role Playing*) semua anggota kelompok dapat memberikan masukan ketika berdiskusi dan akan lebih cepat memahami materi tersebut karena mempelajarinya sambil bermain.” (Wawancara, 20 Januari 2023)

#### f. Refleksi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Refleksi adalah bergerak mundur untuk merenungkan kembali apa yang sudah terjadi atau yang sudah dilakukan.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, refleksi dilakukan dengan cara guru memberikan pertanyaan seputar pembelajaran yang telah dilakukan, dilanjutkan dengan meminta salah satu siswa membaca catatan yang sudah ia ringkas dari penjelasan guru sebelumnya, kemudian guru memberikan penguatan berupa kesimpulan dari hasil belajar.” (Observasi, 13 Januari 2023)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Sulamsih, S.Ag, yaitu sebagai berikut:

“Refleksi penting dilakukan karena membahas tentang inti sari dari pembelajaran yang telah dilakukan, serta dapat memantau siswa membuat rangkuman pembelajaran atau tidak.” (Wawancara, 13 Januari 2023)

g. Penutup

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, sebelum menutup pembelajaran guru mengarahkan siswa untuk mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. Selanjutnya guru mengkondisikan kelas, dan guru menginstruksikan siswa untuk membaca *hamdalah*, kemudian mengucapkan salam sebagai penutup pembelajaran. (Observasi, 13 Januari 2023)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Sulamsih, S.Ag yaitu:

“Jika pembelajaran dilakukan ketika pagi sampai siang hari atau yang akan dilanjutkan mata pelajaran berikutnya, penutup pembelajaran yang dilakukan cukup mengucapkan salam, tetapi jika pembelajaran dilakukan ketika akan pulang atau tidak dilanjutkan mata pelajaran lain lagi maka ditutup dengan membaca doa serta mengucapkan salam.” (Wawancara, 13 Januari 2023)

Hal tersebut selalu dilakukan ibu Sulamsih, S.Ag. dan seluruh siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai pada setiap pertemuan.





Berdasarkan dari hasil yang sudah dilakukan, peneliti melihat bahwa penerapan metode *Role Playing* yang dilakukan oleh guru dalam keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Fikih sudah sesuai dengan target yang diharapkan.

## 2. Problematika penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi

Adapun problem-problem yang terjadi saat pembelajaran Fikih dengan menggunakan metode *Role Playing*, yaitu:

### a. Kurangnya waktu pembelajaran

Waktu merupakan hal yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Begitu juga dengan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Fikih yang cukup memakan waktu yang banyak saat penerapannya. Akan tetapi waktu yang ada sangat terbatas yaitu hanya 2x40 menit di setiap pertemuannya yang dilakukan sekali dalam seminggu. Tetapi dengan waktu yang singkat tersebut pembelajaran sering juga tidak terlaksana, dikarenakan kegiatan-kegiatan yang tak terduga di saat waktu pembelajaran. Seperti yang di katakan oleh ibu Sulamsih, S,Ag. yaitu:

“Waktu pembelajaran Fikih di kelas VIII C itu dilaksanakan di hari Jum’at, pada hari Jum’at tersebut banyak program kegiatan yang dilakukan oleh Madrasah seperti rutinitas membaca yasin, dan sesekali di selingi dengan sholat dhuha berjama’ah, hal tersebut menggunakan cukup banyak waktu, sehingga jadwal pembelajaran yang biasanya dilakukan 2x40 menit bisa menjadi 2x30 menit, serta terkadang peringatan-peringatan hari besar Islam di laksanakan pada hari Jum’at.” (Wawancara, 21 Januari 2023)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa jadwal pembelajaran Fikih di kelas VIII C dilaksanakan pada hari Jum’at, dengan waktu 2x40 menit setiap pertemuannya. Waktu tersebut sering terpotong karena program kegiatan yang dilakukan

sekolah sehingga waktu pembelajaran jadi sangat terbatas. Sedangkan untuk pembelajaran dengan metode *Role Playing* yang dilakukan cukup banyak memakan waktu, dari mulai pemahaman materi, diskusi kelompok, hingga waktu latihan yang diberikan guru agar siswa lebih siap dalam memerankan dialog yang telah dibuat. Dengan waktu pembelajaran yang singkat untuk menggunakan metode *Role Playing*, guru diharuskan membuat rencana pembelajaran, agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik meskipun dengan waktu yang singkat.

b. Dari peserta didik itu sendiri

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada pembelajaran Fiqih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi, bahwa salah satu problematika atau kendala pada penerapan metode *Role Playing* yaitu,

- 1) Peserta didik masih ada yang asik sendiri dengan teman kelompoknya.
- 2) Peserta didik kurang fokus memperhatikan cerita yang diperankan kelompok lain, sehingga mengambil kesimpulan secara asal-asalan terhadap cerita yang diperankan oleh kelompok lain.
- 3) Kurangnya persiapan anggota kelompok, seperti tidak hafal dialog yang diperankannya.
- 4) Peserta didik masih banyak yang malu-malu saat memerankan cerita, sehingga suara tidak terdengar dan gerakan tubuh kaku.
- 5) Ekspresi Peserta didik yang tidak sesuai dengan alur cerita yang diperankan. (Observasi, 20 Januari 2023)

c. Kemampuan peserta didik berbeda

Metode *Role Playing* meliputi mengembangkan kemampuan pesera didik untuk berinteraksi dengan orang lain, meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, menumbuhkan sikap percaya

diri atau berani tampil di depan umum, menodorong peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan yang ada.

Dari hal tersebut, guru harus mampu memahami dan menguasai cara untuk mengatasi karakter peserta didik yang berbeda-beda tersebut. Karakteristik peserta didik meliputi: etnik kultural, status sosial minat, perkembangan kognitif, kemampuan awal. Gaya belajar, motivasi belajar, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan moral dan spiritual, serta perkembangan motorik.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, banyak terdapat perbedaan dari setiap peserta didik, seperti yang sulit untuk mengemukakan pendapat, tidak percaya diri, sulit menghafal, tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, serta sulit memahami materi yang dijelaskan guru. (Observasi, 20 Januari 2023)

d. Materi yang digunakan

Materi pembelajaran merupakan segala sesuatu pengetahuan yang diberikan dan harus dikuasi peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Begitupun dengan pembelajaran Fikih yang ada di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi, ada beberapa materi pokok yang harus dipelajari dan dikuasi oleh peserta didik.

Dalam penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran yang dilakukan, tidak semua materi pelajaran dapat menggunakan metode *Role Playing*, dan guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, serta harus disesuaikan dengan jenjang pendidikan mereka, agar mereka dapat mengemukakan pendapat atau ide sesuai daya pikir yang mereka punya.” (Observasi, 13 Januari 2023)

e. Alat peraga

Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi

pembelajaran. Alat peraga yang digunakan dapat membawa suasana pembelajaran jadi menyenangkan serta dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Karena, penggunaan alat peraga merupakan salah satu cara untuk mengarahkan peserta didik agar belajar dengan aktif.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas VIII C, masih terdapat beberapa kelompok yang kurang berkreasi dalam penggunaan alat peraga yang menunjang peran, sehingga peserta didik kurang menjiwai dialog yang ditampilkan, serta kurang minatnya penonton dalam melihat peranan yang ditampilkan. (Observasi, 20 Januari 2023)

### 3. Upaya dan hasil dari penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi

Setiap sesuatu yang mengalami kendala pasti ada penyelesaiannya. Dalam hal ini setiap guru memiliki cara sendiri untuk mengatasi masing-masing kendala tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, beberapa upaya yang dilakukan oleh ibu Sulamsih, S.Ag, yaitu:

- a. Memaksimalkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) agar pembelajaran dapat selalu terorganisir dengan baik, (Observasi, 13 Januari 2023)

Seperti yang dikatakan ibu Sulamsih, S.Ag yaitu:

“Dengan memaksimalkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), pembelajaran akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan.” (Wawancara, 13 Januari 2023)

- b. Dengan waktu pembelajaran Fikih yang sangat terbatas dalam pelaksanaan pembelajaran, guru tetap menggunakan atau memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya agar pelaksanaan pembelajaran bisa berjalan sesuai perencanaan, serta selalu

memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih giat dan semangat dalam belajar. Dalam hal ini, guru mengajak peserta didik ikut serta saat guru menjelaskan materi seperti meminta siswa untuk menulis point-point pembelajaran di papan tulis, hal tersebut dilakukan selain mempersingkat waktu tetapi juga untuk memastikan siswa mengikuti alur pembelajaran, serta menyesuaikan metode pembelajaran yang tepat. (Observasi, 13 Januari 2023)

Seperti yang dikatakan ibu Sulamsih, S.Ag yaitu:

“Dengan menggunakan metode *Role Playing*, akan banyak memakan waktu yaitu dimulai dari pemahaman sampai penampilan dialog, belum lagi jika terpotong dengan program kegiatan yang dilakukan sekolah. maka waktu yang diperlukan dalam menerapkan metode *Role Playing* yaitu sebanyak 2 kali pertemuan. selain peserta didik dapat berlatih sebelum tampil di depan kelas juga agar pembelajaran tidak terkesan terburu-buru. Jika pembelajaran dilakukan dengan terburu-buru maka pembelajaran hanya terlaksanakan saja tetapi peserta didik tidak paham dengan pembelajaran yang telah dipelajari.” (Wawancara, 13 Januari 2023)

- c. Sabar dalam mengajar dan membimbing peserta didik yang belum memahami materi pembelajaran, seperti setelah menjelaskan sub pembahasan guru mempersilahkan peserta didik yang belum memahami materi untuk bertanya. Hal ini dilakukan karena, daya pikir siswa yang berbeda-beda. (Observasi, 13 Januari 2023)

Seperti yang dikatakan ibu Sulamsih, S.Ag yaitu:

“Jika guru tidak sabar, maka peserta didik akan takut untuk bertanya terkait materi yang kurang dipahaminya, dan mereka akan lebih banyak diam.” (Wawancara, 13 Januari 2023)

- d. Memastikan peserta didik memahami materi serta metode yang digunakan, agar materi dan metode dapat berjalan seimbang. (Observasi, 13 Januari 2023)

Seperti yang dikatakan ibu Sulamsih, S.Ag yaitu:



“Jika peserta didik tidak memahami materi dan penggunaan metode yang akan mereka pakai, maka peserta didik akan kesulitan dalam mendapatkan ide-ide untuk memecahkan masalah yang di dapat. Seperti membuat dialog, dialog yang dibuat akan menyimpang dari tema, serta yang di sampaikan dari dialog tersebut tidak sesuai dengan materi.” (Wawancara, 13 Januari 2023)

- e. Guru selalu mengarahkan peserta didik untuk tetap mengkondisikan suasana kelas, dan meminta membuat pertanyaan, kesimpulan, kritik dan saran agar peserta didik fokus menyimak penampilan peran dari kelompok lain, serta memberikan dukungan kepada siswa yang malu dan kaku agar mereka dapat menampilkan peran dengan maksimal. (Observasi, 20 Januari 2023)

Seperti yang dikatakan ibu Sulamsih, S.Ag yaitu:

“Ketegasan guru sangat diperlukan, agar pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh kelompok yang tampil, akan tetapi kelompok yang tidak tampil juga melakukan kegiatan, seperti menonton dan menyimak dengan baik peranan yang dilakukan kelompok yang sedang tampil. Ketegasan yang dimaksud bukan tegas yang membuat peserta didik takut.” (Wawancara, 20 Januari 2023).

- f. Guru dan peserta didik dapat mengkomunikasikan media/alat yang akan digunakan, serta bekerja sama untuk saling melengkapi media/alat yang akan digunakan. Seperti membawa alat peraga yang akan digunakan dari rumah masing-masing, mengingat tidak semua alat peraga ada di sekolah. (Observasi, 20 Januari 2023)

Seperti yang dikatakan ibu Sulamsih, S.Ag yaitu:

“Alat peraga ini sangat dibutuhkan dalam menampilkan peran, karena dengan alat peraga peranan yang dilakukan akan terlihat hidup dan tidak monoton. Maka, guru dan siswa harus saling bahu-membahu dalam melengkapi alat peraga tersebut.” (Wawancara, 20 Januari 2023)

Kemudian, berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti dapatkan, penggunaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Fikih yaitu pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





terstruktur, serta pembelajaran cenderung lebih aktif dari biasanya. Dialog-dialog yang diperankan dengan menggunakan alat peraga membuat pembelajaran lebih hidup dan tidak monoton. serta siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dapat dilihat dari saat mereka melakukan tanya jawab dan mengomentari penampilan peran kelompok lain. (Observasi, 20 Januari 2023)

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik, didapati:

#### 1. Proses penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.

Dalam penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi, metode *Role Playing* adalah salah satu metode pembelajaran yang digunakan untuk memotivasi siswa dalam berkreaitivitas dan bekerja sama dengan kelompok serta melatih siswa berani tampil didepan umum. Pada penerapan metode *Role Playing* ada 7 tahapan yang di lakukan antara lain: pembukaan yaitu mengkondisikan para siswa untuk siap belajar, apersepsi yaitu mengulang kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya untuk dapat dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari, penanaman konsep yaitu menanamkan kepada peserta didik terhadap konsep pengajaran dengan cara guru menyampaikan pokok pembahasan dan setelahnya guru mengaitkan pelajaran atau memberi contoh kedalam kehidupan sehari-hari. pengembangan konsep yakni mengembangkan kemampuan peserta didik terhadap konsep yang telah dipelajari dengan cara melatih peserta didik untuk berani tampil dalam mengembangkan wawasannya dan mengemukakan gagasan atau ide-ide yang mereka miliki dengan menggunakan metode *Role Playing*, latihan dan keterampilan meliputi,

penampilan siswa dalam memerankan hasil diskusi yang telah siswa lakukan, refleksi dilakukan dengan cara guru memberikan pertanyaan seputar pembelajaran yang telah dilakukan, dan penutup yaitu, mengkondisikan peserta didik diakhir pelajaran. Tahapan tersebut dilakukan oleh guru dalam proses belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan hal diatas, analisis tersebut dapat diperkuat dengan teori yang menyatakan, tahapan-tahapan pembelajaran metode *Role Playing* serta langkah-langkah yang harus dilakukan oleh pengajar

## 2. **Problematika penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi**

Problematika yang terjadi pada penerapan metode *Role Playing* di kelas VIII C yaitu, Kurangnya waktu pembelajaran dimana penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Fiqih cukup memakan waktu yang banyak saat penerapannya dari mulai pemahaman materi, diskusi kelompok, hingga waktu latihan yang diberikan guru agar siswa lebih siap dalam memerankan dialog yang telah dibuat. Akan tetapi waktu yang ada sangat terbatas yaitu hanya 2x40 menit di setiap pertemuannya yang dilakukan sekali dalam seminggu. Tetapi dengan waktu yang singkat tersebut pembelajaran sering juga tidak terlaksana, dikarenakan kegiatan-kegiatan yang tak terduga di saat waktu pembelajaran. Dari peserta didik yang dimana peserta didik masih ada yang asik sendiri dengan teman kelompoknya. peserta didik kurang fokus memperhatikan cerita yang diperankan kelompok lain, kurangnya persiapan anggota kelompok, peserta didik masih banyak yang malu-malu saat memerankan cerita, Ekspresi peserta didik yang tidak sesuai dengan alur cerita yang diperankan. Kemampuan peserta didik berbeda, seperti peserta didik sulit untuk mengemukakan pendapat, tidak percaya diri, sulit menghafal, tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, serta sulit memahami materi yang dijelaskan guru. Tidak semua materi pelajaran



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

dapat menggunakan metode Role Playing. Masih terdapat beberapa kelompok yang kurang berkreasi dalam penggunaan alat peraga yang menunjang peran, sehingga peserta didik kurang menjiwai dialog yang ditampilkan, serta kurang minatnya penonton dalam melihat peranan yang ditampilkan.

### 3. Upaya dan Hasil dari penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi

Setiap sesuatu yang mengalami kendala pasti ada penyelesaiannya. Dalam hal ini setiap guru memiliki cara sendiri untuk mengatasi masing-masing kendala tersebut. Adapun upaya-upaya yang dilakukan yaitu: Memaksimalkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) agar pembelajaran dapat selalu terorganisir dengan baik. Dengan waktu pembelajaran Fikih yang sangat terbatas dalam pelaksanaan pembelajaran, guru harus menggunakan atau memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya agar pelaksanaan pembelajaran bisa berjalan sesuai perencanaan, untuk menerapkan metode *Role Playing* yaitu sebanyak 2 kali pertemuan. selain peserta didik dapat berlatih sebelum tampil di depan kelas juga agar pembelajaran tidak terkesan terburu-buru. Jika pembelajaran dilakukan dengan terburu-buru maka pembelajaran hanya terlaksanakan saja tetapi peserta didik tidak paham dengan pembelajaran yang telah dipelajari. Sabar dalam mengajar dan membimbing peserta didik yang belum memahami materi pembelajaran. Memastikan peserta didik memahami materi serta metode yang digunakan, agar materi dan metode dapat berjalan seimbang. Mengarahkan peserta didik untuk tetap mengkondisikan suasana kelas, dan meminta peserta didik untuk membuat pertanyaan, kesimpulan, kritik dan saran, agar peserta didik dapat fokus menyimak penampilan peran dari kelompok lain. Memberikan dukungan kepada siswa yang malu dan kaku agar mereka dapat menampilkan peran dengan maksimal. Serta guru dan peserta didik bekerja sama untuk



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

saling melengkapi media/alat yang akan digunakan. Seperti membawa alat peraga yang akan digunakan dari rumah masing-masing karena tidak semua alat peraga yang diperlukan ada di sekolah.

Kemudian, berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti dapatkan, penggunaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Fikih yaitu pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan terstruktur, serta pembelajaran cenderung lebih aktif dari biasanya. Dialog-dialog yang diperankan dengan menggunakan alat peraga membuat pembelajaran lebih hidup dan tidak monoton. serta siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dapat dilihat dari saat mereka melakukan tanya jawab dan mengomentari penampilan peran kelompok lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dari data yang diperoleh peneliti melalui teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi, sehingga peneliti memperoleh data tentang penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi. Berdasarkan hasil peneliti yang dilakukan oleh penulis di kelas VIII C maka kesimpulan yang didapatkan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Proses penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi. Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* merupakan pembelajaran yang berkesan dan dapat di rasakan langsung oleh peserta didik sehingga pembelajaran itu akan dapat diingat meskipun telah lama dipelajari. Adapun tahapan yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran Fikih menggunakan metode *Role Playing*, yaitu sebagai berikut:
  - a. Pembukaan
  - b. Apersepsi
  - c. Pemahaman Konsep
  - d. Pengembangan konsep
  - e. Latihan atau keterampilan
  - f. Refleksi
  - g. Penutup
2. Problematika penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi, yaitu sebagai berikut:
  - a. Kurangnya waktu pembelajaran.
  - b. Dari peserta didik itu sendiri.
  - c. Kemampuan peserta didik berbeda.

- d. Materi yang digunakan.
- e. Alat peraga.
3. Upaya dan hasil dari penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII C MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi
  - a. Upaya yang dilakukan guru yaitu sebagai berikut:
    - 1) Memaksimalkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
    - 2) Menggunakan atau memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya agar pelaksanaan pembelajaran bisa berjalan sesuai perencanaan.
    - 3) Sabar dalam mengajar dan membimbing peserta didik yang belum memahami materi pembelajaran.
    - 4) Memastikan peserta didik memahami materi serta metode yang digunakan.
    - 5) Guru selalu mengarahkan peserta didik untuk tetap mengkondisikan suasana kelas
    - 6) Guru dan peserta didik dapat mengkomunikasikan media/alat yang akan digunakan, serta bekerja sama untuk saling melengkapi media/alat yang akan digunakan.
  - b. Hasil penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Fikih yaitu pembelajaran cenderung lebih aktif dari biasanya, serta siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, yang dapat dilihat dari saat mereka melakukan tanya jawab dan mengomentari penampilan peran dari kelompok lain

## B. Saran

Melihat penerapan dan hasil pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





1. Bagi guru
  - a. Diharapkan tetap selalu semangat dalam mengajar peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih optimal dalam mengikuti pembelajaran.
  - b. Diharapkan untuk terus sabar memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar.
  - c. Selalu berusaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan selalu memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar.
2. Bagi peserta didik
  - a. Peserta didik harus terus semangat dan optimis dalam mengikuti pembelajaran Fikih.
  - b. Peserta didik diharapkan agar selalu aktif dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran.
  - c. Peserta didik diharapkan untuk berani tampil dan bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan.

### C. Kata Penutup

Dengan mengucapkan syukur *Alhamdulillah* kepada Allah SWT, yang telah menganugerahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari isi maupun dari segi penulisan. Untuk itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun dalam penyempurnaan skripsi ini.

Dalam hal ini, penulis juga menyampaikan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada Bapak/Ibu dosen yang telah berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Akhirnya dengan mengucapkan *Alhamdulillah Robbil 'Alamin*, penulis bersyukur atas kehadiran Allah SWT, dan selalu berdoa semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca yang terhormat serta taufiq hidayahnya selalu bersama kita. *Aamiin*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. UNISSULA.
- Ahmadi, I. K., Amri, S., Setyono, H. A., & Elisah, T. (2011). *Strategi pembelajaran Berorientasi KTSP*. PT Prestasi Pustaka Raya.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah H. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Andi Susilo. (2014). *Al-Qur'an Indonesia Terjemahan Kemenag-RI*. Aplikasi Playstore.
- Arif Noor, F. (2015). *Islam dalam Perspektif Pendidikan*. Vol. 3, No. 2. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Quality/article/download/1916/1669>
- Arya. (2022). Pengamatan. In *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*. <https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Pengamatan&oldid=22329702>
- Budiyanto, A. K. (2016). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*. UMM Press.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Penerbit Gava Media.
- Fadhallah. (2020). *Wawancara*. UNJ Press.
- Hafsah. (2016). *Pembelajaran Fiqh*. Citapustaka Media Perintis.
- Harisudin, M. N. (2013). *Pengantar ilmu fiqh*. Pena Salsabila.
- Hayati, S. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Graha Cendekia.
- Helmiati. (2012). *Metode Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Hidayatullah. (2019). *FIQH*. Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari.
- Kristina. (2021). *Pengertian Ibadah Mahdhah dan Perbedaannya dengan Ghairu Mahdhah*. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5795266/pengertian-ibadah-mahdhah-dan-perbedaannya-dengan-ghairu-mahdhah>
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran; Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Penerbit 3M Media Karya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

- Moh. Khoerul Anwar. (2017). *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar*. 2/2/2017. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1559>
- Mukrima, S. S. (2014). *53 Metode Belajar dan Pembelajaran*. Pendidikan Manajemen Bisnis Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pendidikan*. Dua Satria Offset.
- Nur, S. (2007). *Suatu pengantar komprehensif kepada hukum Islam*. Humaniora.
- Nurhayati, & Sinaga, A. I. (2018). *Fiqh dan Ushul Fiqh*. Prenadamedia Gorup.
- Ramli, M. (2015). *Hakikat Pendidik dan Peserta didik*. Vol. 5, No. 1. [http://idr.uin-antasari.ac.id/4626/1/M%20Ramli\\_Hakikat%20Pendidik.pdf](http://idr.uin-antasari.ac.id/4626/1/M%20Ramli_Hakikat%20Pendidik.pdf)
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *95 Strategi Mengajar; Multiple Intelligences*. Prenadamedia Gorup.
- Samrin. (2015). *Pendidikan Agama Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia*. Vol. 8 No. 1.
- Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.
- Sisdiknas. (2013). *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Fokus Media.
- Subagiyo, H. (2013). *Roleplay*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sulaiman. (2017). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*. PeNa.
- Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi Pembelajaran; Teori & Aplikasi*. Ar-ruzz Media.
- Suryani, T., & Rahayu, E. M. (2018). *Metode Pembelajaran*. Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VII.
- Syafrida Hafni Sahir. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Wibowo, N. (2016). *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMKN 1 Saptosari*. Vol. 1, No. 2. <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/downloadSuppFile/10621/1765>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

- Yanto, A. (2015). *Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Vol. 1, No. 1. <https://core.ac.uk/download/pdf/228882828.pdf>
- Yuliah, E. (2020). Implementasi Kebijakan Pendidikan. *Jurnal At-Tadbir : Media Hukum Dan Pendidikan*, 30(2), Art. 2. <https://doi.org/10.52030/attadbir.v30i2.58>
- Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.
- Zainiyati, H. S. (2010). *Model dan Strategi Pembelajaran Aktif; Teori dan Praktek dalam Pembelajaran PAI*. Putra Media Nusantara.
- Zuchri Abdussamad. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

# LAMPIRAN

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

## INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Judul Penelitian: Penggunaan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.

### Lampiran 1 Instrumen Observasi

1. Mengamati tujuan pembelajaran Fikih dengan menggunakan metode *Role Playing*.
2. Mengamati proses pembukaan pembelajaran Fikih.
3. Mengamati pelaksanaan apersepsi.
4. Mengamati proses kegiatan belajar mengajar'.
5. Mengamati diskusi kelompok.
6. Mengamati langkah-langkah penggunaan metode *Role Playing*.
7. Mengamati antusias siswa
8. Mengamati kegiatan refleksi.
9. Mengamati proses penutup pembelajaran
10. Mengamati problematika yang terjadi saat penerapan metode *Role Playing*

### Lampiran 2 Instrumen Wawancara

1. Guru Fikih
  - a. Bagaimana langkah-langkah metode *Role Playing* dalam pembelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi yang berkaitan dengan keaktifan belajar peserta didik pada tahap:
    - 1) Pembukaan
    - 2) Apersepsi
    - 3) Pemahaman konsep
    - 4) Pengembangan konsep
    - 5) Latihan atau keterampilan
    - 6) Refleksi
    - 7) Penutup

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi



- b. Bagaimana gambaran umum tentang metode *Role Playing* yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran?
  - c. Problematika apa yang terjadi pada penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi?
  - d. Upaya apa yang dilakukan guru untuk mengatasi problematika yang terjadi pada penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Fikih?
  - e. Bagaimana hasil dari penerapan metode *Role Playing* dalam keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran Fikih?
  - f. Bagaimana sistem penilaian keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*?
  - g. Apa kelebihan dan kekurangan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Fikih?
2. Siswa
    - a. Apakah kamu mudah memahami materi pembelajaran Fikih melalui tahapan:
      - 1) Pembukaan
      - 2) Apersepsi
      - 3) Pemahaman konsep
      - 4) Pengembangan konsep
      - 5) Latihan atau keterampilan
      - 6) Refleksi
      - 7) Penutup
    - b. Apakah penerapan metode *Role Playing* membantu kamu dalam memahami materi pembelajaran?
    - c. Apakah belajar secara berkelompok dan menampilkannya kamu dapat memahami materi/ tema yang sedang di pelajari dengan baik?
    - d. Apakah kamu aktif bertanya/ menjawab serta membuat kesimpulan dan saran pada dialog yang di perankan kelompok lain?
    - e. Apa yang kamu rasakan ketika belajar dengan menggunakan metode *Role Playing*?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

- f. Apa kesulitan yang kamu alami ketika mengikuti pembelajaran Fikih dengan menggunakan metode *Role Playing*?

### Lampiran 3 Instrumen Dokumentasi

1. Sejarah singkat MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.
2. Identitas MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.
3. Visi dan Misi MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.
4. Keadaan Kurikulum di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.
5. Data tenaga pendidik, kependidikan, dan siswa di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.
6. Organisasi dan ekstra kurikuler di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.
7. Struktur organisasi MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi
8. Sarana dan Prasarana di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi.
9. Foto-foto ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

#### Lampiran 4 Daftar Responden

No	Nama	Keterangan
1.	Anggun Septrianti	Peserta Didik
2.	Cintami Dendi Aulia	Peserta Didik
3.	Dhia Rohadatul Aisy	Peserta Didik
4.	Dinda Auliya Maghfiroh	Peserta Didik
5.	Dini Putri Adelin	Peserta Didik
6.	Faldhan Khazimmah	Peserta Didik
7.	Fathan Fahrezy	Peserta Didik
8.	Firani Salwatul Aisy	Peserta Didik
9.	Haura Syifa Lutfania	Peserta Didik
10.	Indri Novriza Lova	Peserta Didik
11.	Keyza Annisa Prasetya	Peserta Didik
12.	Laidy Silvana Shelomyta	Peserta Didik
13.	Maulana Yusuf Fairuz	Peserta Didik
14.	Muhammad Naufal	Peserta Didik
15.	Mutia Kasih Anggraini	Peserta Didik
16.	Nabila Astuti	Peserta Didik
17.	Najwa Izzatul Wafiroh	Peserta Didik
18.	Najma Alya	Peserta Didik
19.	Nazwa Syafira	Peserta Didik
20.	Neylis Adhitirrohmania	Peserta Didik
21.	Octha Devina Anggelino	Peserta Didik
22.	Qirani Shabira Fianti	Peserta Didik
23.	Rahma Nazifa	Peserta Didik
24.	Silvi Aulia Rahma	Peserta Didik
25.	Suci Anggraini	Peserta Didik
26.	Syafa Olivia	Peserta Didik
27.	Talitha Azmi Athallah	Peserta Didik
28.	Tiara Quinsha Nurlita	Peserta Didik
29.	Zahrotussita	Peserta Didik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

## Lampiran 5 Dokumentasi

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi



Sekolah tampak depan



Lapangan



Mushallah

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





Perpustakaan



Suasana pembelajaran di kelas

@ Hak cipta milik UIN Suttha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi



Diskusi kelompok



@ Hak cipta milik UIN Suttha Jambi

State Islamic University of Sulthhan Thaha Saifuddin Jambi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi





Situasi pembelajaran dengan metode *Role Playing*



@ Hak cipta milik UIN Suttha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
  2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi



Foto bersama diakhir pembelajaran



Wawancara denganibu Sulamsih, S.Ag

@ Hak cipta milik UIN Suttha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi





Wawancara dengan siswa kelas VIII C

@ Hak cipta milik UIN Suttha Jambi

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN  
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

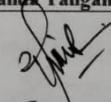

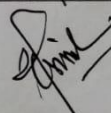
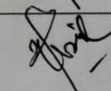
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Jambi-Ma.Bulian Km.16 Simp.Sungai Duren Kab.Muaro Jambi 36363

**LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBING**

Nama : Rosi Dwi Marwiyanti  
NIM : 201190048  
Dosen Pembimbing I : Drs. M. Saripuddin, M.Pd.I  
Judul : Penerapan Metode *Role Playing* dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi

No	Hari/ Tgl	Saran/ Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Rabu, 19 Oktober 2022	Penyerahan surat penunjukkan dosen pembimbing	
2.	Rabu, 19 Oktober 2022	Bimbingan Bab 1,2,3 ACC Seminar Proposal	
3.	Senin, 26 Desember 2022	Bimbingan Perbaikan Hasil seminar Proposal ACC Riset	
4.	Senin, 17 April 2023	Bimbingan Skripsi Acc Skripsi	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

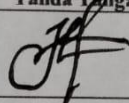
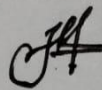
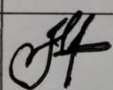
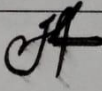
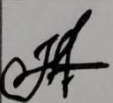
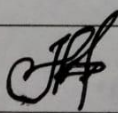
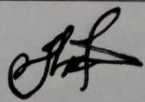
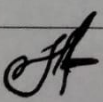




KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Jambi-Ma.Bulian Km.16 Simp.Sungai Duren Kab.Muaro Jambi 36363

LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBING

Nama : Rosi Dwi Marwiyanti  
NIM : 201190048  
Dosen Pembimbing II : Hasirah, M.Pd.I  
Judul : Penerapan Metode *Role Playing* dalam Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih di MTsN 3 Talang Bakung Kota Jambi

No	Hari/ Tgl	Saran/ Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Selasa, 6 September 2022	Penyerahan surat penunjukkan dosen pembimbing	
2.	Selasa, 6 September 2022	Bimbingan Bab 1,2,3 Revisi Bab 1: Grand tour, Pra penelitian	
3.	Senin, 17 Oktober 2022	Revisi Bab 3: Indikator Penilaian	
4.	Selasa, 18 Oktober 2022	ACC Seminar Proposal	
5.	Rabu, 14 Desember 2022	Bimbingan Perbaikan Hasil seminar Proposal Revisi Bab 1, IPD	
6.	Kamis, 22 Desember 2022	ACC Riset	
7.	Selasa, 11 April 2023	Bimbingan Skripsi Revisi Bab 1: Latar Belakang, Identifikasi Masalah	
8.	Jum'at 14 April 2023	Revisi Abstrak ACC Skripsi	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Surtha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Surtha Jambi

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP (*CURRICULUM VITAE*)



Nama : Rosi Dwi Marwiyanti  
Tempat/ Tanggal lahir: Jambi, 21 Januari 2002  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Jl. Ir. H. Juanda, Lrg. Kembar Kel. Simpang III Sipin,  
Kec. Kota Baru, Kota Jambi  
Pekerjaan : Mahasiswi  
Alamat Email : [rosidwimarwiyanti@gmail.com](mailto:rosidwimarwiyanti@gmail.com)

### Pendidian Formal

No.	Tahun	Jenjang Pendidikan	Tempat
1.	2019-2023	S1	UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
2.	2016-2019	SMK	SMKN 4 Kota Jambi
3.	2013-2016	SMP	MTsS Tarbiyah Islamiyah Kota Jambi
4.	2007-2013	SD	SDN 25 Kota Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi