

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN FIKIH BAB NIKAH
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
2023**

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN FIKIH BAB NIKAH
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh :

Maulida Aini Mahbubah
NIM :T20191231

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing



Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd.
NIP. 196311031999031002

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN FIKIH BAB NIKAH
DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Rabu
Tanggal : 20 Desember 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag
NIP.197508082003122003

Erisy Syawiril Ammah, M.Pd.
NIP.199006012019031012

Anggota :

1. Dr. H. Moh. Sahlan, M.Ag
2. Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd

()
()

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si
NIP.196304242000031005

MOTTO

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ
اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya : “Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.” (Q.S. Al-Ahzab : 21) ¹



¹ Departemen Agama Republik Indonesia, Alquran dan Terjemahnya, Jakarta : Hasbi Asshiddiqi, 1971), 670.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji dan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT. Dengan segala keridoan-Nya yang telah memberikan rahmat dan nikmat yang tak terhingga kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segala kerendahan hati skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Ayah tercinta (Imam Robani) dan Ibu tercinta (Fiki Oktavitin), ini adalah persembahan kecil untuk ayah dan ibu. Terimakasih telah sabar, ikhlas merawat, mendoakan dan memberikan pendidikan hingga bangku perkuliahan. Terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Adikku tercinta (Amirul Akbar dan Humairoh Nur Fitri), yang telah memberikan semangat, dukungan, dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbi 'alamin, segala puji bagi Allah SWT. Tuhan yang Maha Esa atas limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Nikah dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*" dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang senantiasa dinantikan syafaatnya di akhirat nanti.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mengalami hambatan, namun banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan baik secara moril maupun materil, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memfasilitasi kami selama menuntut ilmu di UIN kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memimpin pelaksanaan program fakultas sehingga terlaksana dengan baik.
3. Bapak Nuruddin, M.Pd.I Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan arahan dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd, Selaku dosen pembimbing yang telah sabar, ikhlas, tulus, meluangkan waktu serta tenaga dalam membimbing penulis dan memberikan arahan serta motivasi selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen serta segenap karyawan akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah ikhlas membekali ilmu pengetahuan tanpa lelah.
7. Bapak Drs. H. Riduwan, selaku Kepala Sekolah MAN 2 Jember yang telah memberikan izin penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Ibu Inayah Rohmatillah, S.H, selaku Guru Mata Pelajaran Fikih yang telah meluangkan waktu serta tenaga dalam memberikan informasi dan arahan selama proses penelitian

Semoga amal ibadah yang telah Bapak dan Ibu berikan kepada penulis menjadi ladang pahala dan mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat. *Aamiin Ya Robbal 'Alamin.*

Jember, 04 Juni 2023

Penulis

Maulida Aini Mahbubah
T20191231

ABSTRAK

Maulida Aini Mahbubah. 2023. *“Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Nikah dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.”*

Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Bab Nikah, Kreativitas, Motivasi

Metode *Role Playing* adalah sebuah metode belajar berbagi peran pada proses pembelajarannya. Pada metode ini, siswa diberikan kesempatan untuk memerankan dan mengekspresikan dirinya sesuai dengan peran yang diterimanya. Dalam pembelajaran fikih bab nikah di MAN 2 Jember peran yang dimainkan adalah calon pengantin laki-laki, calon pengantin perempuan, keluarga dari pengantin laki-laki dan perempuan, wali, saksi, tamu undangan, serta adanya praktik prosesi akad nikah.

Fokus pada penelitian ini 1) Bagaimana implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran fikih bab nikah dalam meningkatkan Kreativitas siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember? 2) Bagaimana implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran fikih bab nikah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan : 1) Observasi, 2) Wawancara, 3) Dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana yaitu kondensasi data pada penelitian ini

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa : (1) Implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran fikih bab nikah dalam meningkatkan kreativitas siswa dilakukan dengan (a) tahap persiapan : pada tahap ini siswa diberi kebebasan untuk memilih tema, serta pemain peran (b) mendekorasi panggung : siswa berlomba-lomba mendekorasi ruangan se kreatif mungkin (c) memainkan peran : hal ini membutuhkan hubungan antar sesama yang merupakan faktor social yang dapat menunjang kreativitas peserta didik (d) diskusi : kreativitas akan muncul pada saat berdiskusi yang dilakukan dengan bertanya dan memecahkan masalah (e) berbagi pengalaman dan menyimpulkan : kreativitas diperoleh dengan hal baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman yang dilalui. (2) Implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran fikih bab nikah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (a) tahap persiapan : motivasi belajar siswa dapat dilihat dari sebelum persiapan, bahwa materi bab nikah adalah materi yang paling ditunggu oleh siswa (b) mendekorasi panggung : mendekorasi panggung se bagus mungkin karena untuk mendapatkan nilai yang tinggi, ini termasuk pada motivasi ekstrinsik (c) Memainkan peran : siswa yang mengajukan diri menjadi pemeran (motivasi intrinsik) dan ada pula siswa yang ditunjuk karena dianggap mampu mendalami peran (motivasi ekstrinsik) (d) Diskusi : Diskusi dilakukan didalam kelas setelah prosesi ijab Kabul di masjid, ini adalah upaya guru untuk mempertinggi motivasi siswa (e) Berbagi pengalaman dan menyimpulkan : banyak siswa yang memberikan kesan bahwa pembelajaran fikih menggunakan metode *role playing* sangat mudah dipahami, didukung dengan suasana santai namun meningkatkan pemahaman.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Istilah.....	9
F. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	19
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40

B. Lokasi Penelitian.....	40
C. Subyek Penelitian.....	41
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Analisis Data.....	44
F. Keabsahan Data.....	45
G. Tahap-tahap Penelitian.....	45
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	47
A. Gambaran Obyek Penelitian.....	47
B. Penyajian Data dan Analisis.....	50
C. Pembahasan Temuan.....	66
BAB V PENUTUP.....	76
A. Simpulan.....	76
B. Saran-saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal.
2.1	Orisinalitas Penelitian	17
4.1	Data Status Kepegawaian Pendidik dan Tenaga Pendidik.....	49



DAFTAR GAMBAR

No.	Uraian	Hal.
4.1	Mendekorasi Ruangan.....	55
4.2	Memainkan Peran.....	57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pernyataan Keaslian Tulisan	81
Lampiran 2. Matriks Penelitian.....	82
Lampiran 3. Pedoman Penelitian	83
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	86
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....	89
Lampiran 6. Jurnal Penelitian	90
Lampiran 7. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	91
Lampiran 8. Dokumentasi.....	92
Lampiran 9. Biodata Penulis.....	95



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan Islam merupakan pendidikan yang dilaksanakan sesuai dengan pola ajaran Islam. Karena ajaran Islam berdasarkan Alquran, Sunah, pendapat ulama dan warisan sejarah, maka pendidikan Islam pun mendasarkan diri pada Alquran, Sunah, pendapat ulama dan warisan sejarah tersebut.²

Tujuan umum pendidikan Islam adalah terwujudnya pribadi muslim. Tujuan itu bisa dirinci menjadi pribadi muslim yang akalunya berkembang, bersedia menerima kebenaran pengetahuannya itu, serta terampil mempraktekan pengetahuan yang dimilikinya. Tujuan pendidikan Islam ini akan terwujud jika pendidikan Islam dijalankan sesuai dengan dasar yang pasti yaitu Alquran dan Hadis.³

Pendidikan merupakan sebuah wadah untuk seseorang mencari ilmu pengetahuan, yang didalamnya terdapat pendidik, peserta didik, lingkungan pendidikan, serta fasilitas-fasilitas yang menunjang dalam pencarian ilmu. Proses pencarian ilmu tidak terbatas waktu, seseorang yang mencari ilmu tidak terbatas dengan usia dan tidak pula terbatas dengan tempat, Artinya menuntut ilmu hukumnya fardhu pada setiap kesempatan.

² Rahmat Hidayat, *Ilmu Pendidikan Islam*(Medan:Lembaga peduli pengembangan pendidikan indonesia,2016),1.

³ Hidayat,4.

Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim, sebagaimana dijelaskan pada hadits nabi Muhammad SAW :

حَدَّثَنَا هِشَامُ بْنُ عَمَّارٍ حَدَّثَنَا حَفْصُ بْنُ سُلَيْمَانَ حَدَّثَنَا كَثِيرُ بْنُ شَنْظِيرٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ سِيرِينَ عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya : Telah menceritakan kepada kami Hisyam bin Ammar berkata, telah menceritakan kepada kami Hafsh bin Sulaiman berkata, telah menceritakan kepada kami Katsir bin Syinzhir dari Muhammad bin Sirin dari Anas bin Malik ia berkata; Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda: “Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim. (HR. Ibnu Majah).⁴

Dalam hadits tersebut dijelaskan bahwa setiap muslim yang hidup di dunia wajib hukumnya untuk menuntut ilmu, dan seperti yang sudah peneliti singgung diatas bahwa pencarian ilmu tidak ada batasan waktu dan tidak ada batasan tempat.

Adapun fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia terdapat dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang berbunyi :

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban Bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, dan kreatif.”⁵

Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik dituntut untuk mampu memilih metode mengajar yang sesuai dan cocok dengan bidang studi tertentu untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan metode sangat berpengaruh pada tujuan dan hasil pembelajaran, materi apa yang

⁴ Ibnu Majah Abu Abdillah, *Kitab Sunan Ibnu Majah*, juz 1, no 224, 39.

⁵ Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

akan di ajarkan, serta fasilitas dan perlengkapan apa yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Pendidik juga merupakan sumber daya manusia yang wajib di bina dan dikembangkan ke dalam berbagai usaha dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan. Usaha meningkatkan kemampuan pendidik dalam proses belajar mengajar, untuk mencapai kesempurnaan dalam mengajar. Mengajar tidak hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, akan tetapi mengupayakan supaya anak didik mampu dalam memahami konsep-konsep pendidikan serta dapat menerapkan konsep yang telah dipahami tersebut.

Proses belajar mengajar merupakan interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik dalam suatu proses pengajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk meningkatkan kreativitas belajar, motivasi belajar maupun hasil belajar siswa seorang pendidik seharusnya mempunyai kelebihan terampil dalam memilih pendekatan dan model pembelajaran yang akan diajarkan. Saat ini banyak sekali model-model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh para pakar pendidikan, salah satunya yaitu metode pembelajaran Role Playing.

Metode Role playing merupakan metode bermain peran, dalam metode ini para siswa diberikan perannya masing-masing. Siswa diberikan kesempatan untuk leluasa menggunakan imajinasinya untuk memainkan peran tersebut. Para siswa memerankan diri selayaknya pada dunia nyata.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Jember adalah salah satu lembaga pendidikan yang berada dibawah naungan Kementrian Agama,

yang terletak di kecamatan patrang Kabupaten Jember. Madrasah Aliyah mempunyai kelebihan tersendiri mengenai pembelajaran Agama Islam yaitu pembelajaran Agama lebih di spesifikkan pembagiannya yakni Fikih, Sejarah Kebudayaan Islam, Akidah Akhlak, dan Al-Qur'an hadits. Berbeda pada sekolah umum yang hanya mempelajari Pendidikan Agama Islam secara terpadu, artinya sekolah umum hanya mempelajari Pendidikan Agama Islam secara dasarnya saja tidak spesifik seperti pada pembelajaran Agama di Madrasah Aliyah.

Fikih diartikan sebagai Ilmu yang berhubungan dengan hukum-hukum Syari'at, menurut bahasa Fikih berarti memahami dan mengetahui (baik Al-Qur'an maupun Al-Hadits) dengan menggunakan penalaran akal dan metode yang sesuai sehingga diketahui bahwasannya ketentuan hukum dari mukallaf (subjek hukum) dengan sumber hukum (dalil-dalil) yang rinci.⁶

Di dalam Agama Islam dan khususnya pada pelajaran Fikih ada pembahasan mengenai munakahat atau Bab pernikahan. Nikah merupakan suatu ikatan perjanjian yang sakral dan kekal antara seorang pelaku (calon suami) dengan seorang perempuan (calon istri) untuk bersama-sama dalam membentuk lembaga keluarga (rumah tangga) agar memperoleh kedamaian hati, ketentraman jiwa, dan cinta kasih.⁷

Pembelajaran fikih Bab Nikah di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember menggunakan metode role playing, berdasarkan wawancara yang

⁶ Hidayatullah, *Fiqh*, (Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari, 2019), 2.

⁷ Hidayatullah, 83.

dilakukan oleh peneliti dengan ibu Inayah selaku guru fikih, peneliti memahami bahwa pembelajaran di era saat ini sangat membutuhkan adanya inovasi atau pembaruan dalam mengajar, karena jika tidak ada inovasi dalam pengajaran maka akan timbul kebosanan dalam diri siswa yang menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa, yang ditandai dengan kurangnya perhatian terhadap pelajaran, sering keluar masuk kelas, bahkan tidur didalam kelas. Untuk menghindari hal itu, maka ibu inayah menerapkan metode berbagi peran atau metode role playing dalam pelajaran fikih khususnya Bab Nikah.

Pembelajaran fikih bab Nikah di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember juga memiliki keunikan. Keunikannya adalah pembelajaran lebih kreatif dan aktif. Pembelajaran dilaksanakan secara praktik sebagaimana pada *real life* atau dunia nyata. Terdapat calon pengantin, wali nikah, wali hakim, saksi, dan prosesi akad nikah, semua di praktikkan sesuai tahapan yang ada. Tidak hanya itu, pembelajaran berbasis dunia nyata ini juga menggunakan properti sesuai pernikahan pada umumnya, para calon wanita menggunakan pakaian pengantin, dan ruangan kelas dihias menyerupai kuade atau dekorasi pengantin, bahkan ketika pengiringan pengantin diiringi dengan hadrah. Jadi, pembelajaran terkesan sangat kreatif dan dapat membangun pengalaman kepada siswa.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Laelly Rohmawati., dkk (2020) bahwa Penggunaan metode role playing dan dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas yang ada pada siswa kelas X IPS 3 SMA N 4 Surakarta. Hal tersebut dapat

dilihat dari hasil analisis angket dan lembar pengamatan pada siklus I dan Siklus II. Indikator yang diukur dalam hal ini adalah fleksibilitas, originalitas, elaborasi dan kefasihan. Rata-rata prosentase capaian indikator kreativitas melalui angket sebesar 67,85% pada siklus I dan naik sebanyak 10,93% menjadi 78,78% pada siklus II. Begitupun hasil kreativitas yang didapatkan dari lembar pengamatan dimana pada siklus I prosentase pencapaian sebesar 62,76% naik sebanyak 17,71% menjadi 80,47% pada akhir siklus II. Perolehan prosentase telah memenuhi target yang telah ditetapkan yakni 75%. Peningkatan tersebut terjadi karena dalam penerapan metode role playing senantiasa melibatkan siswa dalam setiap pembuatan naskah dan penyajian drama juga siswa dituntut untuk memiliki tanggung jawab pada peran masing-masing. Dengan demikian siswa mampu merasa lebih percaya diri dengan kreativitas dan kemampuan yang mereka telah mereka miliki.⁸

Penelitian lain yang mendukung dari penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Azvionola Karmila., dkk (2020) bahwa Proses belajar dengan menerapkan metode pembelajaran role playing merupakan strategi pembelajaran yang menjadi solusi pada permasalahan siswa SDN Mampir Cileungsi. Karena dengan menggunakan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode pembelajaran ini membuat peserta didik melakukan kegiatan dengan perasaan senang, bahagia, dan membuat mereka

⁸ Laelly Rohmawati, Nunuk Suryani, and Musa Pelu, "Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing Method) Dengan Media Lagu," *Jurnal Candi* 20, no. 1 (2020): 71–84.

melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Pembelajaran yang didesain dengan mengupayakan pengembangan potensi peserta didik secara optimal tentunya akan berpengaruh pada motivasi belajar yang optimal pula. Berdasarkan hasil dan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan metode role playing di SDN Mampir Cileungsi ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya untuk menghadapi ujian akhir semester. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata motivasi belajar peserta didik siklus I sebesar 66,5%, siklus II sebesar 74%, dan siklus III sebesar 81%⁹.

Berangkat dari beberapa penjabaran diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Fikih Bab nikah dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.”**

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana implementasi metode role playing pada mata pelajaran fikih bab nikah dalam meningkatkan kreativitas siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember?
2. Bagaimana implementasi metode role playing pada mata pelajaran fikih bab nikah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember?

⁹ Azvionola Karmila Permata Yenti, Sri Awan Asri, and Venny Oktaviany, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Playing,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, no. 2011 (2020): 179–83, file:///C:/Users/AINI SHOFIYAH/Downloads/515-Article Text-2878-2-10-20201231.pdf.

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan implementasi metode role playing pada mata pelajaran fikih bab nikah dalam meningkatkan kreativitas siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember.
2. Mendeskripsikan implementasi metode role playing pada mata pelajaran fikih bab nikah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember.

D. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat dalam penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang maksimal terhadap perkembangan ilmu pendidikan khususnya tentang Implementasi Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Fikih Bab Nikah dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi tambahan maupun bahan perbandingan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan tentang Implementasi Metode Role Playing Mata Pelajaran Fikih Bab Nikah dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

b. Bagi UIN KHAS Jember

Dapat dijadikan sebagai tambahan referensi dan keustakaan sekaligus memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi mahasiswa.

c. Bagi MAN 2 Jember

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan masukan atau sumbangan pikiran untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa pada pelajaran fikih bab nikah.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimasud oleh peneliti.

1. Metode Role Playing

Metode Role Playing adalah sebuah metode belajar yang kreatif dan inovatif. Pada metode ini, siswa diberikan kesempatan untuk memerankan dan mengekspresikan dirinya sesuai dengan peran yang diterimanya. Pada prinsipnya, metode role paying ini merupakan sebuah metode pembelajaran dengan menghadirkan peran-peran yang ada di dunia nyata ke dalam suatu pembelajaran yang ada di dalam kelas.

Dalam pembelajaran fikih bab munakahat di MAN 2 Jember peran yang dimaninkan adalah calon pengantin laki-laki, calon pengantin perempuan, keluarga dari pengantin laki-laki dan

perempuan, wali, saksi, tamu undangan, serta adanya praktik prosesi akad nikah.

2. Fikih (Bab Nikah)

Dalam pengertian fikih, Nikah merupakan sebuah akad yang mengandung beberapa hukum dan syarat rukun nikah atau sebuah akad yang didalamnya terkandung kebolehan melakukan hubungan suami istri dengan lafaz nikah atau yang semakna dengan hal itu.

Dalam pelajaran fikih bab nikah di MAN 2 Jember, para siswa dalam satu kelas dibagi menjadi berbagai macam peran, pengantin laki-laki, pengantin perempuan, wali, saksi, yang kemudian melaksanakan praktik prosesi akad nikah sesuai dengan rukun dan syaratnya.

3. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengombinasikan dan membangun sebuah ide dengan menggunakan daya imajinasi seseorang untuk memecahkan masalah.

Dalam hal ini, kreativitas yang dimaksud adalah kreativitas siswa siswi dalam satu kelas yang bergotong royong membuat suasana pembelajaran menjadi seperti didunia nyata dengan menghias kelas menjadi dekorasi kuade, menghias hantaran atau mahar. Tidak hanya itu, siswa yang mendapat peran sebagai pengantin perempuan menggunakan gaun pernikahan serta berias dengan make up dan pengantin laki-laki menggunakan jas, untuk pengiring pengantin menggunakan baju batik. Didalam kelas juga dilengkapi dengan sound,

mic, serta makanan untuk perumpamaan resepsi. Pada intinya, pembelajaran ini dibuat semirip mungkin dengan keadaan di dunia nyata.

4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan atau semangat yang timbul dari dalam diri siswa (intrinsik) maupun yang berasal dari luar diri siswa (ekstrinsik), yang dapat menimbulkan keinginan kuat dan gairah belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Dengan penggunaan metode role playing dalam pembelajaran bab nikah ini diharapkan siswa mempunyai dorongan yang kuat untuk belajar, tidak hanya karena rangsangan dari luar (ekstrinsik), tetapi harus ada rangsangan yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri (intrinsik) sehingga pelajaran semakin bermakna.

5. Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Kelas XI

Penelitian ini melibatkan siswa siswi kelas XI Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember, khususnya pada kelas XI IPA 2, XI IPA 5, dan XI IPS 1. Penelitian Implementasi Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Fikih Bab Nikah dilaksanakan di awal semester genap di kelas XI.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan bagian yang berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang diawali dari bab pendahuluan

hingga bab penutup. Sistematika pembahasan yang menjadi langkah-langkah dalam proses penyusunan skripsi ini yaitu:

BAB I Pendahuluan. Pada bab ini berisi pendahuluan yang meliputi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini berisi kajian pustaka yang meliputi penelitian terdahulu dan kajian teori yang menjadi landasan dalam mendukung studi penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini berisi metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV Penyajian Data dan Analisis. Pada bab ini berisi gambaran obyek penelitian, penyajian data dan pembahasan temuan.

BAB V Kesimpulan dan Saran. Bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti mendeskripsikan beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai relevansi dengan judul yang akan diteliti guna untuk memperkuat penelitian ini. Hal ini penting dilakukan untuk menghindari adanya kesamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti menggunakan lima penelitian terdahulu, antara lain sebagai berikut :

1. Rara Yuniar Fadhila. Skripsi Tahun 2020 yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang”.

Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian Classroom Action Research atau penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri kota malang dengan menerapkan metode role playing pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji.

Hasil dari penelitian ini penerapan metode role playing pada mata pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang berdasarkan nilai prosentase siklus pertama

siswa yang dinyatakan tuntas mencapai 42,85% dan 57,14% siswa dinyatakan tidak tuntas, kemudian di siklus ke 2 mengalami peningkatan siswa yang dinyatakan tuntas mencapai 90,47% dan siswa yang dinyatakan tidak tuntas 9,52%.¹⁰

2. Mukminaturrayan. Skripsi Tahun 2020 yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MAN Pada Materi Fiqh (Bab Nikah)”

Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam – Banda Aceh, dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian Classroom Action Research atau penelitian tindakan kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi fiqh bab nikah dengan menerapkan metode pembelajaran role playing.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa, dapat dilihat dari prosentase yang mengalami peningkatan pada siklus 1 ketuntasan belajar sebesar 55,26% dan pada siklus 2 ketuntasan belajar siswa mencapai 81,57%.¹¹

3. Mohammad Alif Fatoni Rosadi. Skripsi Tahun 2021 yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS di SMP Al-Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021”

¹⁰ Rara Yuniar Fadhila, “Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020).

¹¹ Mukminaturrayan, “Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MAN Pada Materi Fiqh (Bab Nikah)” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh, 2020).

Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Jember, dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mendeskripsikan perencanaan metode role playing pada pembelajaran IPS di SMP Al-Ishaqi, 2) mendeskripsikan pelaksanaan metode role playing pada pembelajaran IPS di SMP Al-Ishaqi.

Hasil dari penelitian ini yaitu 1) Perencanaan metode role playing pada pembelajaran IPS di SMP Al-Ishaqi dimulai dari penyusunan RPP, menentukan tema cerita, pemilihan tokoh, pengaturan tempat, penyiapan media, dan Lembar Kerja Siswa. 2) Pelaksanaan metode role playing pada pembelajaran IPS di SMP Al-Ishaqi yaitu, penataan ruang kelas, menyiapkan tokoh, tokoh memakai media, dan memerankan kegiatan tersebut sesuai teks yang telah disiapkan. 3) Evaluasi metode role playing ketika siswa mampu memahami konsep materi interaksi sosial dan bagaimana siswa berhasil memerankan cerita.¹²

4. Ridwan. Skripsi Tahun 2021 yang berjudul “Implementasi Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IX H MTs Darul Huda Mayak”

Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, dengan menggunakan jenis penelitian Classroom Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari

¹² Mohammad Alif Fatoni Rosadi, “Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS di SMP Al-Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Jember, 2021).

penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui apakah metode role playing dapat meningkatkan keaktifan siswa, 2) untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode role playing.

Hasil dari penelitian ini yaitu, proses pembelajaran menggunakan metode role playing di kelas IX H pada mata pelajaran fikih mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Dalam hal keaktifan yang awalnya 21,43% menjadi 64,29%. Prosentase hasil belajar pada siklus 1 adalah 71,43% menjadi 100% pada siklus II. Dengan demikian menjadi kesimpulan bahwa metode role playing dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.¹³

5. Fajar Mahbub Junaidi. Skripsi Tahun 2022 yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo”.

Penelitian ini dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mengetahui penerapan metode role playing pada pelajaran PAI di SMAN 2 Sidoarjo 2) Untuk mengetahui hambatan dan tantangan yang dihadapi setelah diterapkannya metode role playing pada pelajaran PAI di SMAN 2 Sidoarjo 3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan metode role playing.

¹³ Ridwan, “Implementasi Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IX H MTs Darul Huda Mayak” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021).

Hasil dari penelitian ini adalah 1) penerapan metode role playing pada pelajaran PAI di SMAN 2 Sidoarjo (a) guru membuat skenario (b) guru berdiskusi bersama siswa mengenai skenario (c) guru menjelaskan tata cara pelaksanaan metode role playing (d) guru membagi peran kepada siswa (e) pelaksanaan metode sesuai naskah (f) guru memberikan kertas untuk menulis pesan yang disampaikan dalam cerita (g) siswa maju kedepan menyampaikan pesan yang ada dalam cerita yang telah ditampilkan (h) guru memberikan kesimpulan secara keseluruhan (i) terakhir, evaluasi. 2) Hambatan penerapan metode role playing pada pelajaran PAI di SMAN 2 Sidoarjo (a) siswa pasif jika tidak mendapatkan peran (b) membutuhkan waktu yang panjang untuk metode ini (c) membuat kelas lain terganggu karena suara tepuk tangan dan lain sebagainya. (3) Respon siswa terhadap penerapan metode role playing (a) tidak semua murid menerima ketika ditunjuk untuk memainkan peran, tetapi ada juga yang terpaksa kemudian mencoba memberanikan diri tampil di depan teman temannya (b) beberapa murid sangat antusias dalam pembelajaran.¹⁴

Tabel 2.1
Orisinalitas Penelitian

NO.	PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	Rara Yuniar Fadhila, dengan judul : Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi	a. Mengkaji Metode pembelajaran Role Playing b. Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif.	a. Lokasi penelitian b. Penelitian terdahulu fokus pada pelajaran akidah akhlak materi akhlak terpuji, sedangkan penelitian ini fokus pada mata pelajaran fikih bab nikah c. Penelitian terdahulu hanya

¹⁴ Fajar Mahbub Junanidi, “ Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2022).

	Akhlak Terpuji dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang.		fokus pada motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini fokus pada kreativitas dan motivasi belajar siswa. d. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian Classroom Action Research atau PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis kualitatif deskriptif.
2	Mukmina turrayan, dengan judul : Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MAN Pada Materi Fiqh (Bab Nikah)	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengkaji metode pembelajaran role playing. b. Mengkaji pelajaran fikih bab nikah. c. Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Lokasi penelitian. b. Penelitian terdahulu berfokus pada hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada kreativitas dan motivasi belajar siswa. c. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian Classroom Action Research atau PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis kualitatif deskriptif.
3	Mohammad Alif Fatoni Rosadi, dengan judul : Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS di SMP Al-Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengkaji metode pembelajaran role playing. b. Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan jenis penelitian kualitatif deskriptif. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Lokasi penelitian b. Penelitian terdahulu mengkaji mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini mengkaji mata pelajaran fikih bab nikah.
4	Ridwan, dengan judul : Implementasi Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh di Kelas IX H MTs Darul Huda Mayak	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengkaji metode pembelajaran role playing. b. Menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Lokasi penelitian b. Penelitian terdahulu fokus mengkaji mata pelajaran fikih bab jual beli, sedangkan pada penelitian ini mengkaji mata pelajaran fikih bab nikah. c. Penelitian terdahulu fokus pada keaktifan siswa, sedangkan pada penelitian ini fokus pada kreativitas dan motivasi belajar siswa. d. Penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian Classroom Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian

			kualitatif deskriptif.
5	Fajar Mahbub Junaidi, dengan judul : Penerapan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengkaji metode pembelajaran role playing b. Menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian kualitatif deskriptif 	<ul style="list-style-type: none"> a. Lokasi penelitian b. Penelitian terdahulu fokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian ini fokus pada mata pelajaran fikih bab nikah.

B. Kajian Teori

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Secara harfiah, *Role* diartikan sebagai peranan. Sedangkan, secara harfiah *Play* artinya bermain. Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan antara lain adalah Role Playing (bermain peran), yakni suatu cara untuk menguasai pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Metode bermain peran atau role playing adalah proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi.

Menurut Randi dan Apdoludin menjelaskan dalam bukunya metode role playing adalah suatu cara penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh peserta didik dengan memerankan sebagai tokoh kehidupan

nyata ataupun benda mati. Melalui kegiatan berbagi peran ini peserta didik akan lebih meresapi perolehannya.¹⁵

Menurut Heru Role Play diartikan pada perubahan perilaku seseorang untuk menjalankan perannya, baik peran sosial sebagai anggota masyarakat ataupun peran khayalan seperti yang ada pada pertunjukan teater. Kamus Oxford mendefinisikan roleplay sebagai perubahan perilaku seseorang untuk memenuhi peranan sosial. Sedangkan dibidang psikologi, roleplay lebih merujuk kepada permainan berbagi peran secara umum seperti teater atau di dalam metode pembelajaran, berpura-pura menjadi orang lain, untuk menyebut jenis permainan (permainan play by mail, permainan anak-anak seperti dokter-dokteran, pasar-pasaran, polisi dan penjahat, guru-guruan dan lain sebagainya) dan merujuk arti secara khusus kepada permainan peran.¹⁶

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Metode Role Play adalah metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Siswa dapat menguasai pembelajaran melalui pengembangan imajinasinya, guru membagikan peran kepada peserta didik sesuai apa yang akan dipelajari, kemudian peserta didik menghadirkan peran-peran yang ada di dunia nyata ke dalam suasana

¹⁵ Randi dan Apdoludin, *Model dan Metode Pembelajaran* (Klaten: Lakeisha, 2022), 40.

¹⁶ Heru Subagiyo, *ROLEPLAY*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2013), 3.

pembelajaran di dalam kelas, dengan pembagian peran ini peserta didik dapat menguasai konsep pembelajaran secara maksimal.

Suatu metode pembelajaran tentu memiliki tujuan tersendiri dalam pengajarannya, tujuan dari metode role playing ini dapat dibedakan menjadi tujuan secara langsung dan tujuan tidak langsung :

Tujuan langsung dari metode role playing :

1. Untuk melatih ketrampilan peserta didik baik yang bersifat profesional maupun dalam kehidupan sehari-hari.
2. Untuk memperoleh pemahaman tentang konsep pembelajaran.
3. Untuk latihan memecahkan masalah.

Sedangkan tujuan tidak langsung dari metode role playing adalah :

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir sama dengan kejadian sebenarnya.
2. Untuk meningkatkan motivasi belajar, karena metode role playing atau metode berbagi peran sangat menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.
3. Melatih peserta didik bekerja sama dalam kelompok.
4. Mengembangkan daya kreatif peserta didik.

5. Melatih peserta didik agar memahami dan menghargai pendapat orang lain.¹⁷

b. Langkah-langkah Penggunaan Metode Role Playing

Adapun langkah-angkah dalam metode role playing adalah sebagai berikut :

a. Persiapan

- 1) Menetapkan topik materi atau masalah dan tujuan yang akan dicapai dalam penggunaan metode role playing.
- 2) Guru memberikan gambaran pelaksanaan dan masalah dalam situasi yang akan dipraktikkan
- 3) Guru menetapkan peran yang akan terlibat kepada peserta didik
- 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum dipahami terkait pelaksanaan role playing.

b. Pelaksanaan

- 1) Simulasi dimainkan oleh pemeran sesuai perannya
- 2) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian
- 3) Guru membantu pemeran yang mendapat kesulitan pada saat memainkan peran
- 4) Alur cerita dilaksanakan secara khidmat sebagai mana situasi pada dunia nyata.

¹⁷ Suvriadi Panggabean dkk., *Strategi Belajar Mengajar Sekolah Dasar* (Medan: yayasan kita menulis, 2022), 53.

c. Evaluasi dan penutup

- 1) Melakukan diskusi, baik mengenai jalannya simulasi, maupun tentang materi yang di simulasikan.
- 2) Guru mendorong peserta didik agar mengkritik dan menanggapi pelaksanaan simulasi.
- 3) Memberikan kesimpulan.¹⁸

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing

Kelebihan metode role playing :

- d. Dapat dijadikan sebagai bekal untuk para peserta didik dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, maupun dalam lingkungan kerja.
- e. Dapat mengembangkan kreativitas peserta didik karena melalui metode role playing peserta didik diberi kesempatan untuk memainkan peran sesuai dengan topik yang diperankan.
- f. Dapat menumbuhkan keberanian dan percaya diri peserta didik.
- g. Dapat meningkatkan gairah peserta didik dalam proses pembelajaran.

Adapun kelemahan metode role playing adalah :

1. Pengelolaan yang kurang baik, pembelajaran sering dijadikan sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.

¹⁸ Saifuddin dan Muhammad, Strategi Belajar-Mengajar (Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017), 100.

2. Faktor psikologis seperti rasa malu, rasa kurang percaya diri dan takut sering mempengaruhi peserta didik dalam melakukan peran.¹⁹

2. Fikih Bab Pernikahan

a. Pengertian Pernikahan

Pernikahan atau perkawinan diambil dari bahasa arab yang terdiri atas dua kata yaitu *Zawwaja* dan *Nakaha*. Kata tersebutlah yang dipakai di dalam Al-Qur'an dalam menyebutkan perkawinan muslim. *Nakaha* berarti menghimpun dan *Zawwaja* berarti pasangan. Jelasnya dari segi bahasa perkawinan di artikan sebagai menghimpun dua orang menjadi satu. Melalui bersatunya kedua insan manusia yang awalnya hidup sendiri, melalui adanya perkawinan dua insan yang dipertemukan oleh Allah SWT untuk berjodoh menjadi satu sebagai pasangan yang halal untuk melengkapi kekurangan diri masing-masing.²⁰

Dalam ajaran agama islam perkawinan lazimnya menggunakan istilah nikah. Nikah mempunyai arti menjalankan sebuah perjanjian yang saling memiliki keterikatan seorang pria dan wanita yang melegalkan hubungan intim pria dan wanita, nikah harus dilakukan tanpa adanya paksaan agar dapat menciptakan sebuah kebahagiaan dalam rumah tangganya sehingga rumah tangganya dapat menjadi Sakinah, Mawaddah wa Rahmah,

¹⁹ Hudatullah dan Imanuddin, "Penguasaan Bahan-bahan Pelajaran Melalui Pengembangan Imajinasi Dan Penghayatan Pada Pembelajaran Fiqih," Ta'dib: *Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu sosial*, volume 18, No 2 (Juli-Des, 2020): 11.

²⁰ Tinuk Dwi Cahyani, *Hukum Perkawinan* (Malang: UMM Press, 2020), 1.

serta saling memberikan rasa damai sesuai dengan ajaran agama islam.²¹

b. Hukum nikah

Hukum melakukan pernikahan dapat dibedakan menjadi lima macam, yaitu:

- 1) Perkawinan wajib (*az-zawaj al-wajib*), adalah perkawinan yang harus dilakukan oleh seseorang yang mempunyai kemampuan untuk menikah atau berumah tangga serta mempunyai nafsu biologis (*nafsu syahwat*) dan khawatir dirinya akan melakukan perbuatan zina manakala tidak melakukan pernikahan.
- 2) Perkawinan yang dianjurkan (*az-zawaj al-mustahab*), adalah perkawinan yang dianjurkan kepada seseorang yang sudah mampu untuk melakukan pernikahan dan memiliki nafsu biologis tetapi dia merasa mampu untuk mengendalikan dirinya untuk menghindari perbuatan zina.
- 3) Perkawinan yang kurang atau tidak sesuai (*az-zawaj al-makruh*), adalah jenis pernikahan yang dilakukan oleh seseorang yang tidak memiliki kemampuan biaya hidup meskipun ia memiliki kemampuan biologis, atau tidak memiliki nafsu biologis meskipun memiliki kemampuan ekonomi, tetapi ketidakmampuan biologis atau ekonomi itu tidak sampai membahayakan salah satu pihak khususnya pihak istri.

²¹Tinuk Dwi Cahyani, *Hukum Perkawinan*, 2.

- 4) Perkawinan yang dibolehkan (az-zawaj al-mubah), adalah pernikahan yang dilakukan tanpa ada faktor yang mendorong (memaksa) atau menghalang-halangi.
- 5) Pernikahan yang dilarang keras (haram) adalah pernikahan bagi seseorang yang tidak mampu memenuhi nafkah lahiriyah dan batiniyah kepada istrinya serta nafsunya tidak mendesak.²²

c. Tujuan pernikahan

Selain untuk kebutuhan hidup jasmani dan rohani, tujuan perkawinan dalam islam juga untuk membentuk keluarga dan memelihara serta meneruskan keturunan di dunia ini, untuk mencegah perzinahan, agar tercipta ketenangan dan ketentraman dalam jiwa bagi yang bersangkutan, ketentraman keluarga dan juga masyarakat.

Secara rinci tujuan perkawinan adalah sebagai berikut :

- 1) Membentuk rumah tangga atau keluarga yang bahagia dan kekal berdasarkan ketuhanan yang maha esa.
- 2) Memperoleh keturunan yang sah
- 3) Menumbuhkan kesungguhan berusaha mencari rezeki dengan penghidupan yang halal dan memperbesar rasa tanggung jawab
- 4) Membentuk rumah tangga yang sakinah, mawaddah. Wa rahmah (keluarga yang tenteram, penuh cinta kasih, dan kasih sayang) pada Q.S Ar-Rum ayat 21
- 5) Ikatan pernikahan sebagai perjanjian yang kuat (mitsaqan ghalizan) sekaligus menaati perintah Allah SWT. bertujuan untuk

²² Hidayatullah, FIQH (Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari, 2019), 84.

membentuk dan membina tercapainya ikatan lahiriyah dan batiniyah antara seorang pria dan wanita sebagai suami istri yang sah dalam kehidupan rumah tangga yang bahagia dan kekal berdasarkan syari'at Hukum Islam.²³

d. Rukun dan Syarat Sah Nikah

Rukun dan syarat pernikahan dalam hukum islam merupakan hal yang sangat penting demi terwujudnya suatu ikatan pernikahan yang sah antara seorang lelaki dan seorang perempuan. Rukun perkawinan merupakan faktor penentu bagi sah atau tidak sahnya suatu perkawinan. Sedangkan syarat perkawinan adalah faktor-faktor yang harus dipenuhi oleh para subjek hukum yang merupakan bagian atau unsur dari akad perkawinan.

Menurut pasal 14 Kompilasi Hukum Islam (KHI), Nikah memiliki lima macam rukun, antara lain :

1. Calon suami
2. Calon Istri
3. Wali Nikah
4. Dua Orang saksi
5. Ijab dan Kabul.

Adapun syarat dari kelima rukun tersebut antara lain sebagai berikut :

²³ Hidayatullah, FIQH, 83.

1. Calon suami

Syarat bagi calon suami : tidak dalam keadaan berihram (haji/umrah), menikah bukan karena terpaksa atau tidak atas paksaan, telah ditentukan orangnya dengan jelas, mengerti calon istri sebagai perempuan yang halal dinikahi (bukan mahram).²⁴

2. Calon Istri

Syarat bagi calon istri :

- a) Tidak berstatus sebagai istri (laki-laki lain)
- b) Tidak dalam masa iddah
- c) Jelas orangnya
- d) Tidak semahram (dalam nasab atau sepersusuan).²⁵

3. Wali Nikah

Syarat untuk menjadi wali nikah, seseorang harus memenuhi kriteria, yaitu : laki-laki, dewasa, waras akalnya, tidak dipaksa, adil, dan tidak sedang ihram haji.

Seseorang yang dapat menjadi wali nikah adalah kerabat dari pengantin perempuan secara berurutan dari yang dekat sampai yang jauh, apabila urutan nomor satu sudah wafat (atau tidak memenuhi syarat) maka diganti nomor dua, begitupun seterusnya.

Urutan wali nikah sebagai berikut :

1. Ayah
2. Ayahnya ayah (kakek) dan seterusnya.

²⁴Afnan Chafidh dan Ma'ruf Asrori, *Tradisi Islami Panduan Prosesi Kelahiran – Perkawinan – Kematian* (Khalista: Surabaya, 2009) , 98.

²⁵ Chafidh dan Asrori, *Tradisi Islami.....*, 99.

3. Saudara laki-laki sekandung (kakak/adik)
 4. Saudara laki-laki seayah
 5. Putra saudara laki-laki sekandung, dan seterusnya
 6. Putra saudara laki-laki seayah, dan seterusnya
 7. Saudara laki-laki ayah (paman) yang sekandung
 8. Saudara laki-laki ayah (paman) yang seayah
 9. Putra paman yang sekandung (putranya nomor 7)
 10. Putra paman yang seayah (putranya nomor 8)
 11. Hakim (kepala KUA).²⁶
4. Dua Orang Saksi

Syarat dua orang saksi, yaitu : laki-laki, *adalah* (muslim mukallaf yang tidak fasik), tidak tuli, tidak bisu, tidak buta, bebas (tidak dipaksa), tidak sedang ihram dan memahami bahasa yang diucapkan oleh dua orang yang berakad (ijab dan qabul), dan tidak berperan sebagai wali.

5. Ijab dan Kabul

Akad nikah yaitu sebuah rangkaian *ijab* (penyerahan) yang diucapkan oleh wali, dan *qabul* (penerimaan) yang diucapkan oleh mempelai pria atau wakilnya disaksikan oleh dua orang saksi.

Mempelai pria dapat meminta kepada wali pengantin wanita : “kawinkanlah saya dengan anak perempuan bapak” , kemudian wali menjawab : “Saya kawinkan dia (anak perempuanku) denganmu”.

²⁶ Chafidh dan Asrori, *Tradisi Islami....*, 101.

Permintaan dan jawaban tersebut sudah membuahkan perkawinan. Shighat itu hendaklah terikat dengan batasan tertentu, supaya akad itu dapat berlaku, misalnya dengan ucapan : “Saya nikahkan engkau dengan anak perempuan saya”. Kemudian pihak laki-laki menjawab “Ya, saya terima”. Akad ini berlaku sempurna.²⁷

Jumhur ulama sepakat bahwa rukun perkawinan yang wajib dipenuhi agar pernikahan dinyatakan sah terdiri atas :

- 1) Adanya calon suami dan calon istri yang akan melangsungkan perkawinan.
 - 2) Adanya wali dari pihak calon mempelai wanita. Akad nikah akan dianggap sah apabila ada wakil atau seorang wali yang akan menikahkannya.
 - 3) Adanya dua orang saksi.
- Pelaksanaan akad nikah akan sah apabila terdapat dua orang saksi yang menyaksikan akad nikah tersebut.
- 4) Sighat akad nikah

Sighat akad nikah adalah ijab kabul yang diucapkan oleh wali atau wakil dari pihak mempelai wanita, dan dijawab oleh calon mempelai pria.²⁸

²⁷ Chafidh dan Asrori, *Tradisi Islami.*, 104.

²⁸ Hikmatullah, *Fiqh Munakahat Pernikahan dalam Islam*, (Jakarta timur: Edu Pustaka, 2021), 30.

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas Belajar

Kreativitas adalah aspek penting dari perkembangan manusia tidak terkecuali dalam lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan adalah wadah yang tepat dalam mengembangkan kreativitas serta kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif.²⁹

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang guna untuk menghasilkan suatu gagasan/ide, atau produk yang mempunyai nilai kegunaan, hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imajinasi atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan hal baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman yang telah dilalui.³⁰

Bagi pendidikan, yang terpenting bukanlah hasil dari prosesnya, tetapi keasyikan dan kesenangan siswa terlibat dalam proses tersebut. Proses menyibukkan diri secara kreatif perlu mendapatkan penghargaan dari pendidik. Guru tidak perlu banyak mengharapkan hasil dari kegiatan kreativitasnya, yang perlu dirangsang dan dipupuk secara mendalam adalah sikap dan minat untuk melibatkan diri dalam kegiatan kreatif.

²⁹Ika Lestari dan Linda, *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*(Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019) , 1.

³⁰Masganti Dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016) , 2.

Pada dasarnya, masing-masing individu memiliki kreativitas sehingga perlu ditingkatkan dengan cara memberikan kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor yang mempengaruhi kreativitas dibagi menjadi dua yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat.

1. Faktor Pendukung Kreativitas Belajar

a) Faktor Lingkungan

Ditinjau dari berbagai macam aspek kehidupan, misal: sosial. Lingkungan sosial mempunyai pengaruh yang besar terhadap anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Anak didik juga makhluk sosial yang membutuhkan hubungan antar sesama. Lingkungan sosial

sangat diharapkan bisa menunjang kreativitas anak didik yang mengarah pada kebahagiaan, tenang dan aman.

b) Faktor Kepribadian

Faktor ini merupakan keadaan biologis yang mana perkembangan pembelajar tergantung pada diri dan emosinya sendiri. Tentu saja hal ini akan sangat membantu pembelajar dalam membentuk optimis dan percaya diri.

c) Faktor Minat dan Motivasi

Faktor ini merupakan kondisi intrinsik siswa untuk mengembangkan potensinya. Minat dan motivasi

merupakan jembatan penghubung antara potensi bakat dan kreativitas.

d) Faktor Penilaian

Pembelajar atau peserta didik membutuhkan rangsangan dari luar dirinya untuk menumbuhkan potensinya. Setiap prestasi atau kemampuan belajar perlu adanya pengakuan atau sebuah penilaian. Hal inilah yang bisa menunjang pembelajar atau peserta didik menyatakan bahwa dirinya berbakat dan kreatif.³¹

2. Faktor Penghambat Kreativitas Belajar

- a) Tidak ada dorongan untuk bereksplorasi
- b) Jadwal yang sangat ketat
- c) Terlalu menekankan waktu bersama keluarga
- d) Tidak boleh berkhayal
- e) Orang tua konservatif dan overprotektif³²

Beberapa faktor diatas menyebutkan bahwa yang dapat menghambat kreativitas anak adalah tidak adanya dorongan untuk bereksplorasi, dalam hal ini anak tidak mendapat kesempatan untuk ekspor menjelajah lingkungannya (mengenal serta menemukan hal baru) sehingga dapat menjadi pengaruh terhambatnya seni berpikir kreatif anak untuk berkembang. Melarang anak untuk berkhayal

³¹ Nurhasya Khaer dan Fatimah Hidayah "Bakat dan Kreativitas Pembelajar" Prosiding Seminar Nasional ISSN 2443-1109 Universitas Negeri Makasar, 2018, 339.

³² Khaer dan Hidayah "Bakat dan Kreativitas Pembelajar" 339.

dapat memicu terhambatnya perkembangan imajinasi anak sehingga dapat memadamkan kreativitas anak.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penghambat dan pendukung kreativitas hendaknya selalu diperhatikan dan dipahami oleh orang tua dan guru, agar guru dapat memberikan stimulasi yang terbaik untuk anak didik sehingga kreativitas anak didik dapat berkembang secara maksimal.

Kreativitas akan muncul pada diri seorang individu yang mempunyai motivasi yang tinggi, rasa ingin tahu, dan imajinasi. Seseorang yang kreatif selalu berusaha mencari dan menemukan jawaban, dalam arti lain mereka tertarik dalam memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul akan dipikirkan kembali, kemudian disusun ulang, dan selalu berusaha menemukan hal yang baru, mereka memiliki sikap terbuka terhadap suatu hal baru yang tidak ia ketahui sebelumnya.³³

4. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Adanya istilah motivasi berasal dari kata motif yang diartikan sebagai ekuatan yang ada dalam diri setiap orang/individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat kita amati secara langsung, akan tetapi motif dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa dorongan atau rangsangan, atau pembangkit tenaga yang muncul

³³ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak* (Jakarta: Kencana, 2011), 21.

suatu tingkah laku tertentu. Motif adalah daya penggerak yang ada dalam diri individu untuk melakukan aktivitas tertentu, untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri individu untuk berusaha membuat perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Ditinjau dari sudut sumber yang menimbulkannya, motif dibedakan menjadi dua macam, yaitu motif intrinsik dan motif ekstrinsik. Motif intrinsik tidak memerlukan rangsangan dari luar karena motif ini telah ada dalam diri individu sendiri, yaitu sesuai atau sejalan dengan kebutuhannya. Sedangkan motif ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu. Motif intrinsik lebih kuat daripada motif ekstrinsik. Oleh karena itu pendidikan harus berusaha menimbulkan motif intrinsik dengan mengembangkan dan menumbuhkan minat para siswa terhadap pelajaran disekolah.³⁴

b. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Berbicara tentang jenis atau macam-macam motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, akan tetapi para ahli membedakan motivasi belajar menjadi 2 golongan, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

³⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 4.

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri. Suatu aktivitas atau kegiatan yang dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan suatu kebutuhan dan dorongan ini berasal dari hati sanubari, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu. Atau bisa juga karena dorongan bakat dari si anak tersebut apabila ada kesesuaian dengan bidang yang dipelajari.

Motivasi intrinsik lebih menekankan pada faktor dari dalam diri anak itu sendiri, motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu mendapatkan rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah terdapat dorongan untuk melakukan sesuatu tersebut. Pada motivasi intrinsik tidak ada sasaran tertentu, karena nampak lebih sesuai dengan dorongan asli dan murni untuk mengetahui serta melakukan suatu aktivitas, sebagai contoh seorang anak yang senang membaca, tidak perlu ada yang menyuruh atau mendorongnya, karena ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya.

Hal-hal yang dapat memicu timbulnya motivasi intrinsik antara lain adalah : 1) adanya kebutuhan, karena dengan adanya kebutuhan dalam diri individu akan membuat individu yang bersangkutan untuk berbuat dan berusaha. 2) adanya pengetahuan tentang kemajuannya sendiri, dengan mengetahui hasil prestasinya sendiri, terdapat kemajuan atau

tidak, maka akan menjadi pendorong untuk individu yang bersangkutan untuk belajar lebih giat lagi. 3) adanya aspirasi atau cita-cita, dengan adanya cita-cita, maka akan menjadi sebuah pendorong seseorang untuk terus belajar demi mewujudkan cita-citanya.³⁵

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi atau tenaga pendorong yang asalnya dari luar diri seorang anak. Motivasi ekstrinsik sebagai motivasi yang dihasilkan diluar perbuatan itu sendiri misalnya dorongan yang datangnya berasal dari orang tua, guru, kawan-kawan, dan anggota masyarakat yang berupa reward atau hadiah, pujian, penghargaan maupun hukuman.

Hal-hal yang dapat menimbulkan motivasi ekstrinsik antara lain : 1) Ganjaran, ganjaran disini dapat diartikan seperti reward atau hadiah yang dapat menjadikan pendorong bagi siswa untuk belajar lebih baik. 2) Hukuman, hukuman biarpun merupakan alat pendidikan yang tidak meyenangkan namun demikian dapat juga menjadi alat motivasi, alat pendorong agar membuat siswa lebih giat belajar, agar siswa tersebut tidak lagi mendapatkan hukuman. 3) Persaingan atau kompetisi, dengan adanya kompetisi maka dengan sendirinya akan menjadi

³⁵ M. Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar & Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional* (Yogyakarta: Teras, 2012), 144.

pendorong bagi siswa untuk belajar lebih giat lagi dengan tujuan agar tidak kalah bersaing dengan teman-temannya.³⁶

Berangkat dari uraian diatas, baik mengenai motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik sangat perlu digunakan dalam proses belajar mengajar. Motivasi sangat diperlukan guna untuk menumbuhkan dan membangkitkan semangat dalam belajar. Sering kali para siswa belum memahami apa tujuan mereka belajar hal-hal yang diberikan oleh sekolah. Dengan adanya motivasi, siswa dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Karena itu motivasi terhadap peajaran perlu dibangkitkan oleh guru sehingga para siswa mau dan ingin belajar. Guru dapat melakukan hal tersebut dengan mencari perhatian siswa ketika akan memulai pelajaran.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor yang mempengaruhi motivasi dalam proses belajar ada enam antara lain sebagai berikut :

1. Aspirasi siswa atau Cita-cita, keinginan yang kuat untuk mewujudkan cita-cita akan menimbulkan kemauan yang kuat untuk semangat belajar sehingga motivasi belajar semakin tinggi.

³⁶Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran* , 149.

2. Kemampuan siswa, siswa yang memiliki kemampuan untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru, maka akan timbul kepuasan hati siswa yang pada akhirnya akan mempertinggi motivasi belajarnya.
3. Kondisi siswa, kondisi jasmani dan psikologis siswa yang stabil akan mempertinggi motivasi siswa, sebaliknya yang labil dan sakit akan menimbulkan rasa malas dan enggan untuk belajar.
4. Kondisi lingkungan siswa, dengan kondisi lingkungan yang aman dan nyaman siswa akan lebih merasakan kenyamanan pula dalam belajar, maka motivasi belajar siswa akan meningkat.
5. Unsur-unsur dinamis belajar/ pembelajaran, hal ini meliputi bahan pelajaran, alat bantu belajar, suasana belajar dan lain sebagainya yang dapat mendinamiskan proses pembelajaran.
6. Upaya guru dalam mengajar, hal ini mencakup upaya disaat belajar daam kelas disekolah maupun diluar sekolah. Cara guru yang menyenangkan dalam mengajar akan mempertinggi motivasi belajar siswanya.³⁷

³⁷ Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020), 168.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kualitatif deskriptif.

Pendekatan penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan tujuan untuk menafsirkan fenomena yang terjadi, dalam pendekatan ini peneliti bertindak sebagai instrument kunci. Pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.³⁸

Penelitian deskriptif merupakan penelitian dengan metode untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu hasil penelitian. Jenis penelitian deskriptif mempunyai tujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, juga validasi mengenai fenomena yang sedang diteliti.³⁹

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember yang terletak di Jl. Manggar nomor 72, Kelurahan Gebang Poreng-Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur. Alasan memilih lokasi penelitian yaitu berasal dari observasi dan wawancara awal yang dilakukan

³⁸ Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018) 8

³⁹ Muhammad Ramdhan, *Metode Penelitian* (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021) ,7.

peneliti dengan melihat penggunaan metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah yang akan saya teliti yakni metode Role-playing yang mempunyai daya tarik untuk diteliti. Peneliti mengambil lokasi tersebut karena dilatarbelakangi oleh beberapa alasan. Adapun beberapa alasan yang cukup signifikan mengapa peneliti mengambil lokasi tersebut adalah berkenaan dengan alasan yang bersifat substantif.

Lokasi tersebut juga menunjukkan beberapa data yang memiliki kelebihan untuk diteliti, diantaranya :

1. Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember merupakan lembaga pendidikan dibawah naungan Kementerian Agama yang mempunyai output dan input yang bagus, mempunyai prestasi yang sangat bagus baik akademik maupun non akademik di tingkat kabupaten, provinsi, nasional, bahkan internasional.
2. Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember merupakan lembaga pendidikan yang sudah memiliki banyak peserta didik dan merupakan madrasah terluas di jawa timur, luasnya kurang lebih mencapai 4 hektar, dengan sarana prasarana yang sangat memadai.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian berkaitan erat dengan dari mana sumber data penelitian akan diperoleh. Sesuatu yang dalam dirinya terdapat masalah yang ingin diteliti dan menjadi tempat data yang akan diperoleh dalam penelitian akan menjadi subyek penelitian.⁴⁰

⁴⁰Mila Sari et al., *Metodologi Penelitian* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 104.

Dalam penelitian kualitatif subyek penelitian disebut dengan istilah informan.

Adapun informan dalam penelitian ini adalah :

1. Guru Mata Pelajaran Fikih yakni Ibu Inayah Rohmatillah
2. Siswa-siswi kelas XI IPA dan IPS (Nanda, Aulia, Yura, Nadia)

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang valid dan sesuai dengan permasalahan diatas, maka teknik yang akan digunakan pada penelitian ini terdiri dari :

1. Observasi

Observasi (observation) atau pengamatan adalah suatu teknik mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan tersebut bisa berkenaan dengan cara guru mengajar, siswa belajar, kepa sekolah yang sedang memberikan arahan, dan lain sebagainya.⁴¹

Observasi dapat dilakukan secara pengamatan atau penginderaan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, proses, atau perilaku. Alat pengumpul datanya disebut panduan observasi dan sumber datanya berupa benda tertentu, kondisi dan situasi tertentu, proses atau perilaku tertentu.⁴²

2. Wawancara

Wawancara atau interviu (interview) adalah dialog atau Tanya jawab yang dilakukan pewawancara untuk memperoleh informasi dari

⁴¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2015) , 220.

⁴² Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Jember : STAIN Jember Press, 2013), 186.

responden terwawancara. Alat pengumpul datanya disebut pedoman wawancara dan sumber datanya berupa responden.⁴³

Sebelum melakukan wawancara para peneliti menyiapkan instrumen wawancara yang biasa disebut dengan pedoman wawancara (interview guide). Pedoman ini berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang meminta untuk dijawab atau direspon oleh responden.⁴⁴

3. Dokumentasi

Dokumentasi atau studi dokumenter (documentary study) adalah suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dalam bentuk dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.⁴⁵

Hasil penelitian akan semakin kuat dengan adanya dokumentasi. Dokumen yang ingin diperoleh oleh peneliti antara lain sebagai berikut :

- a) Sejarah berdirinya Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
- b) Struktur Organisasi Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
- c) Data pendidik Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
- d) Visi dan misi Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
- e) Pelaksanaan Pembelajaran Fikih Bab Nikah menggunakan Metode Role Playing
- f) Data-data lain yang mendukung proses penelitian.

⁴³ Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, 185.

⁴⁴ Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, 216.

⁴⁵ Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, 221.

E. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif yaitu aktivitas yang dilakukan secara terus menerus selama penelitian berlangsung, dilakukan mulai dari pengumpulan data sampai pada tahap penulisan laporan. Oleh karena itu, dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dan analisis data bukan dua hal yang terpisah.⁴⁶ Terdapat tiga tahap analisis data menurut Miles, Huberman dan Saldana, di antaranya :

1. Kondensasi Data (*data condensation*)

Kondensasi data mengacu pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, mengabstraksikan, dan mentransformasikan data yang diperoleh dari lapangan secara tertulis, wawancara, dokumen serta bahan empiris lainnya.⁴⁷

2. Penyajian Data (*data display*)

Penyajian data adalah pengorganisasian, pengumpulan, dan informasi data yang telah disimpulkan. Penyajian data bertujuan untuk membantu memahami konteks penelitian dalam melakukan analisis yang lebih dalam.⁴⁸

3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusions Drawing*)

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah sebuah temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Penarikan kesimpulan dilakukan dari awal peneliti mengumpulkan data seperti mencari pemahaman yang tidak

⁴⁶ Umrati dan Hengki, *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan*, (Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray. 2020), 115.

⁴⁷ Matthew B.Miles, A. Michael Huberman And Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis : A Methods Sourcebook* (USA: Sage Publications, 2014), 8.

⁴⁸ Miles, Huberman and Saldana, *Qualitative Data*, 8.

memiliki pola, mencatat keteraturan penjelasan, dan alur sebab akibat, tahap akhir menyimpulkan keseluruhan data yang diperoleh peneliti.⁴⁹

F. Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh.⁵⁰

Untuk menguji keabsahan data yang telah diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi. Pengecekan dengan cara pemeriksaan ulang. Pemeriksaan ulang bisa dan biasa dilakukan sebelum atau sesudah data dianalisis. Pemeriksaan dengan cara triangulasi dilakukan untuk meningkatkan derajat keterpercayaan dan akurasi data.⁵¹

1. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.⁵²

2. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber berarti, untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.⁵³

G. Tahap – Tahap Penelitian

1. Tahap Pra Lapangan

a) Peneliti mengajukan judul penelitian

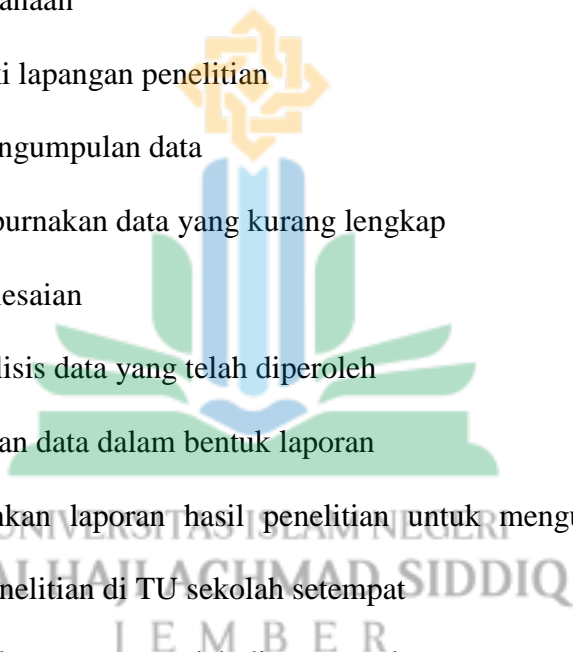
⁴⁹ Miles, Huberman and Saldana, *Qualitative Data*, 9.

⁵⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta. 2007), 270.

⁵¹ Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali. 2012) ,103.

⁵² Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Kudus :Media Ilmu Press , 2014), 112.

⁵³ Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 112.

- b) Peneliti membuat matriks dan proposal penelitian
 - c) Memilih lapangan penelitian
 - d) Mengurus perizinan penelitian
 - e) Menentukan informan
 - f) Menyiapkan diri dan perlengkapan penelitian
 - g) Memahami etika dalam penelitian
2. Tahap Pelaksanaan
- a) Memasuki lapangan penelitian
 - b) Proses pengumpulan data
 - c) Menyempurnakan data yang kurang lengkap
3. Tahap Penyelesaian
- a) Menganalisis data yang telah diperoleh
 - b) Menyajikan data dalam bentuk laporan
 - c) Menyerahkan laporan hasil penelitian untuk mengurus surat bukti selesai penelitian di TU sekolah setempat
 - d) Merevisi laporan yang telah disempurnakan.
- 

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

MAN Jember 2 adalah alih fungsi dari PGAN Jember, sesuai dengan Keputusan Menteri Agama Nomor : 42 Tahun 1992 Tanggal : 27 Januari 1992 PGAN Jember terhitung mulai Tanggal 1 Juli 1992 dialih fungsi berubah menjadi Madrasah Aliyah Negeri Jember 2. Sejak berdirinya lembaga dibawah Departemen Agama ini selalu berinovasi dan beromprofisasi sejalan dengan gemuruhnya perkembangan dunia pendidikan di tanah air. Dari prasasti dan dokumentasi tua, peta perjalanannya sehingga menjelma menjadi MAN 2 ini dapat dituturkan sebagai berikut :

- a) Tahun 1950, Menteri Agama RI, yang saat itu dijabat oleh : KH. Ahmad Dahlan, mendirikan sekolah yang diberi nama Pendidikan Guru Agama Negeri Jember, dengan SK Menag nomor : 195/A/C.9?1950, tanggal 27 Desember 1950, tempat belajarnya di gedung SMI (Sekolah Menengah Islam) berlokasi di Jalan KH. Siddiq nomor 201, Talangsari Jember.
- b) Tahun 1951 berubah menjadi PGAP Negeri dan tempatnya pindah ke SMPN 1 Jember (Jl. Kartini) sampai tahun 1954.
- c) Tahun 1954 pindah ke SGB (Sekolah Guru Bawah Negeri, Jalan Kartini) sekarang SMK 1 Jember, sampai tahun 1956.

- d) Tahun 1956 pindah ke STN (Sekolah Teknik Negeri, Kreongan, dekat Rumah Sakit Paru, sekarang SMPN 10 Jember tapi masuk sore sampai tahun 1959 karena paginya digunakan STN sendiri.
- e) Tahun 1959 sampai sekarang, menempati gedung sendiri (yang ditempati sekarang ini). Semula bernama Jalan KH. Agus Salim, namun sejak tahun 1978 berubah menjadi Jalan Manggar Jember.
- f) Tahun 1960 PGAPN berubah menjadi PGAN 4 Tahun Jember.
- g) Tahun Pelajaran 1964 / 1965 berubah menjadi PGAN 6 Tahun (Masa belajar 6 tahun) atas dasar SK Menag nomor 19 Tahun 1959. Sehingga lulusan PGAN 4 tahun tidak lagi melanjutkan ke Malang.
- h) Tahun 1978 berubah menjadi PGAN 3 Tahun, yang lama belajarnya 3 tahun tidak lagi 6 tahun. (SK Menag nomor 19 tahun 1978). Sehingga siswa kelas I, II dan III-nya menjadi MTsN 2 Jember, sedangkan kelas IV, V dan VI-nya menjadi kelas I, II dan Kelas III PGAN.
- i) Tahun 1992 berubah menjadi MAN 2 Jember (SK Menag Nomor 42 Tahun 1992 tanggal 27 Januari 1992), sampai sekarang ini. Sedangkan yang menjabat Kepala Sekolah sejak berdirinya sampai sekarang telah mengalami 15 kali pergantian Kepala Madrasah hingga sekarang⁵⁴.

⁵⁴ Dokumentasi data MAN 2 Jember, "Sejarah MAN 2 Jember," tanggal 12 mei 2023

2. Letak Geografis Objek Penelitian

MAN 2 Jember beralamat di Jl. Manggar No. 72, Kabupaten Jember.

Berjarak + 1 Km dari pusat kota Jember.

3. Profil MAN 2 Jember

NSM = 131135090002

NPSN = 20580292

Madrasah = Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

Status = Negeri

Akreditasi = A

Alamat= Jl.Manggar No. 72 Gebang-Patrang, Jember-Jawa Timur

4. Data Status Kepegawaian Pendidik dan Tenaga Pendidik

Tabel 4.1
Data Status Kepegawaian Pendidik dan Tenaga Pendidik

No	Status Kepegawaian	Pendidik			Tenaga Kependidikan		
		L	P	Jumlah	L	P	Jumlah
1	PNS – P3K	18	20	38	4	2	6
2	Non-PNS	10	13	23	11	4	15
Jumlah		28	33	61	15	6	21

5. Visi dan Misi MAN 2 Jember

- a. **Visi** : Terwujudnya Madrasah Berkualitas, Kompetitif Secara Global dan Berwawasan Lingkungan.

b. Misi :

- 1) Menumbuhkan penghayatan dan pengamalan ajaran Islam dan budaya bangsa sebagai sumber kearifan dan bertindak.
- 2) Mengembangkan potensi akademik dan non-akademik peserta didik secara optimal sesuai dengan bakat dan minat melalui proses pembelajaran bermutu agar mampu bersaing
- 3) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif kepada peserta didik bidang ketrampilan sebagai modal untuk terjun ke dunia kerja.
- 4) Melaksanakan pembelajaran yang mampu meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan

B. Penyajian data dan Analisis

Pada BAB III peneliti menjelaskan bahwa dalam teknik pengumpulan data menggunakan tiga teknik diantaranya yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga teknik pengumpulan data ini digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian, yakni mengenai bagaimana implementasi metode role playing pada mata pelajaran fikih bab nikah dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember. Pada BAB IV ini peneliti menganalisis, memaparkan dan menjelaskan data yang telah diperoleh selama penelitian berlangsung. Tahap analisis dan pemaparan data dilakukan agar hasil penelitian lebih mudah dipahami oleh pembaca. Berikut merupakan data yang diperoleh peneliti mengenai implementasi metode role playing pada mata

pelajaran fikih bab nikah dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember:

1. Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Nikah dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

Implementasi Metode role playing pada mata Pelajaran fikih bab nikah di MAN 2 Jember diawali dengan tahap persiapan, memilih pemain, mendekorasi panggung, memainkan peran, dan diskusi, lalu ditutup dengan berbagi pengalaman dan menyimpulkan.

Hal tersebut dijelaskan dalam wawancara yang dilakukan dengan ibu Inayah selaku guru fikih yakni :

“ Sebelum melakukan kegiatan role playing ini saya menjelaskan kepada siswa bagaimana alur permainan yang akan dimainkan. Dari ketiga kelas memiliki Langkah-langkah yang sama dalam pelaksanaannya. Yang membedakan dari mereka adalah bagaimana kreativitas dari masing-masing kelas⁵⁵”

Berikut merupakan persiapan yang dilakukan sebelum metode role playing dilakukan:

a. Tahap Persiapan

Pada Tahap persiapan ini diawali dengan siswa memilih lokasi yang akan digunakan sebagai tempat untuk praktek nikah, mencari atau mencalonkan diri untuk menjadi pemain peran pernikahan, yakni : calon suami, calon istri, wali nikah, tamu undangan, MC, dll.

Pemilihan lokasi, pemain peran, semua diserahkan kepada siswa melalui keputusan bersama dikelas. Lokasi tersebut dapat dilakukan di

⁵⁵ Ibu Inayah, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 4 Mei 2023

ruang kelas maupun masjid. Atau bahkan dapat menggunakan kedua tempat itu sekaligus, Hal ini juga dipaparkan oleh ibu inayah yaitu :

“Mereka saya beri kebebasan untuk memilih lokasi yang akan digunakan. Bisa menggunakan ruang kelas ataupun masjid, bahkan jika mereka kreatif mereka bisa menggunakan kedua tempat tersebut untuk mendalami peran yang dimainkan, untuk pemain peran saya juga menyerahkan sepenuhnya kepada anggota kelas.⁵⁶”

Senada dengan pernyataan tersebut, dalam hal ini nanda selaku siswa kelas IPA 5 menyatakan bahwa :

“Persiapannya itu biasanya H-seminggu sudah di beri penjelasan terkait prakteknya, setelah mendapat penjelasan dari bu inayah anak-anak kelas mulai berdiskusi untuk menentukan dimana mainnya, siapa pemainnya. Biasanya akadnya itu di masjid mbak, terus kemudian seperti sarasehan itu dikelas, dan makan makan”⁵⁷

Dalam hal ini Nadia selaku siswa kelas IPS 1, menyatakan bahwa :

“kalau untuk persiapan ini diserahkan penuh kepada anggota kelas, jadi anak-anak diberi kebebasan untuk menciptakan acara kreatif apapun, kelas IPS 1 akad nikahnya di masjid, jadi kelas hanya untuk dekorasi saja. Biasanya semua kelas tidak jauh beda, pasti akad nya di masjid, dan foto fotoan di kelas”.⁵⁸

Berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa-siswi kelas XI dan guru mata pelajaran fikih dinyatakan bahwa pada tahap persiapan untuk melakukan pembelajaran menggunakan metode role playing ini dengan menentukan lokasi pernikahan, menentukan siapa yang akan bermain peran. Guru memberikan kebebasan kepada anggota kelas untuk menentukan tema yang akan dipakai pada saat pembelajaran role

⁵⁶ Ibu Inayah, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 4 mei 2023

⁵⁷ Nanda, diwawancarai penulis, MAN 2 Jemerr, 8 Mei 2023

⁵⁸ Nadia, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember 8 Mei 2023

playing, guru memberi waktu kurang lebih satu minggu untuk mempersiapkan praktek nikah tersebut.

b. Mendekorasi Ruangan

Setelah menentukan lokasi dan pemain peran pernikahan, siswa dapat mendekorasi ruangan kelas atau masjid dengan kreativitas yang dimiliki. Pada tahap ini mereka harus bekerja sama antar siswa untuk mendekorasi ruangan dengan baik, karena dekorasi adalah salah satu bentuk penilaian yang dilakukan oleh Ibu Inayah selaku guru fikih.

Hal ini disampaikan oleh Yura selaku siswa XI IPA 2, yaitu :

“Kami bekerjasama semua anggota kelas untuk mendekorasi ini. Soalnya dari kelas lain juga bagus-bagus, jadi kami juga gak ingin kalah dengan kelas lain, kata bu inayah bagus ga perlu mahal, jadi kita menggunakan property yang kita buat sendiri, dari sewek, kalo ada yang punya hiasan dirumahnya disuruh bawa untuk tambah tambah hiasan”⁵⁹

Penjelasan lain juga dipaparkan oleh Aulia selaku siswa kelas XI IPA 5, yaitu :

Kami mendekorasi ruang kelas sesuai tema yang kami sepakati di awal, ini kami menggunakan tema betawi, nanti akan nada pertunjukan adu silat dan adu pantun ketika memelai berdua di pertemuan, jadi kami menghiasnya dengan sewek kain batik yang di bentuk kemudian dihias, rata rata memang pakai bahan seadanya, untuk meminimalisir biaya, tapi hasilnya keren keren kak, tergantung kerjasama tim.⁶⁰

Dalam hal ini Ibu inayah selaku guru fikih mempertegas pernyataan yang di paparkan Aulia dan Yura, bahwasannya :

“Anak-anak saya beri kebebasan menghias kelas, asal tidak memberatkan dan tidak memakan biaya banyak. Mereka

⁵⁹ Yura, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 12 Mei

⁶⁰ Aulia, diwawancarai penulis, MAN 2 jember, 12 mei

menghiasnya dengan bahan sederhana, seperti sewek/jarik, hiasan janur, lampu led itupun milik individu yang dipinjamkan untuk menghias kelas. Mereka berlomba-lomba membuat acara yang meriah karena saya menjanjikan nilai yang bagus, nilai satu kelas saya bagi rata, semisal 90 ya 90 semua, jadi mereka adu kreatif dengan kelas lainnya, karena nilai ini nanti ada kaitannya dengan pemeringkatan parallel atau nilai paralel seluruh siswa yang nantinya bisa di buat untuk mendaftar SNMPTN. Jadi, jika nilai mereka tercover pada pemeringkatan, maka mereka bisa mendaftar SNMPTN.”⁶¹

Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa informan diatas, dinyatakan bahwa guru memberi kebebasan untuk mendekorasi ruangan sekreatif mungkin asal tidak memberatkan para siswa. Siswa bekerja sama dengan anggota kelas untuk membuat dekorasi sebaik dan sebagus mungkin sesuai tema yang sudah ditetapkan, maka dari itu siswa membuat kreasi sebagus mungkin agar tidak kalah menarik dengan kelas lainnya, sehingga terciptalah dekorasi yang bagus.

Berdasarkan hasil wawancara diatas didukung dengan hasil observasi peneliti di lapangan. Hal ini seperti yang tertera pada gambar dibawah ini :

⁶¹ Ibu Inayah, diwawancarai penulis, MAN 2 Jembber, 4 Mei

Gambar 4.1
Mendekorasi Ruangan



Berdasarkan hasil pengamatan tersebut terlihat bahwasannya dalam mendekorasi ruangan tidak memerlukan bahan yang mewah, bahan sederhana jika di buat hiasan dengan ide ide yang menarik akan menciptakan sebuah hasil yang baik.

c. Memainkan Peran

Permainan peran atau *role playing* dilaksanakan secara spontanitas. Seluruh siswa yang telah ditunjuk/bersedia untuk menjadi bagian dari cerita yang akan ditampilkan berperan sesuai perannya. Hal ini melatih jiwa siswa untuk berperan secara professional. Seluruh rangkaian acara yang telah dipersiapkan sebelumnya dilaksanakan dengan penuh sakral.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, Ada keunikan yang membuat acara terlihat sangat sakral yaitu, mempelai pria menggunakan pakaian layaknya pengantin pria, dengan menggunakan baju putih, dasi hitam, jas hitam, celana hitam, bahkan

kopyah hitam. Untuk mempelai wanita pun sama, menggunakan kebaya putih, lengkap dengan make upnya. Rias dan make up pengantin di lakukan oleh teman-teman sendiri. Tidak hanya seputar pengantin saja, teman-teman lain juga mendukung acara dengan menjadi saksi, tamu undangan, dengan mengenakan baju batik, atau baju untuk menghadiri pernikahan. Properti lain yang mendukung antara lain, mahar. Untuk mahar mereka juga menghias sendiri dengan kreatif mungkin.

Acara dimulai dengan *iring-iringan manten* (mengiringi pengantin) menuju tempat akad nikah yaitu masjid. Pembacaan susunan acara oleh MC yang bertugas, pembacaan ayat suci Al-Qur'an, Sambutan dari keluarga mempelai pria, sambutan penerimaan dari keluarga mempelai wanita, prosesi ijab Kabul (akad) oleh wali hakim (penghulu), do'a, mahallul qiyam diiringi hadrah dengan menyerahkan mahar, kemudian kembali ke kelas dengan diiringi hadroh, dan ditutup dengan acara resepsi makan-makan dan foto bersama di kelas.

Dalam hal ini Ibu Inayah selaku guru mata pelajaran Fiqih mengatakan bahwa :

“Mereka bermain peran saya bebaskan sesuai apa yang sudah mereka rencanakan dan diskusikan, namun tidak keluar dari ranah yang sudah saya berikan. Saya memberikan susunan acara secara garis besar agar alur permainannya runtut, nanti anak anak tinggal mengembangkan sendiri, contohnya untuk MC, nanti anak anak sendiri yang membuat teksnya, kemudian untuk pembacaan ayat suci al-qur'an anak-anak sendiri yang mencari ayat apa yang mau dibaca. Intinya urutannya benar, hanya saja tinggal mengembangkan, saya pasrahkan ke anak

anak mau dibuat bagaimana Karena inti dalam metode ini membuat siswa lebih mudah dalam memahami langkah-langkah dari materi bab nikah.”⁶²

Hal senada juga disampaikan oleh Yura siswa kelas XI IPA 2

“Ketika para pemain sudah siap, sudah make up dan lain lain, kita menuju masjid untuk akad nikah, baris depan sendiri pengantin, dibelakangnya wali, dibelakangnya lagi penabuh hadrah, kemudian pembawa mahar,dan baris terakhir tamu undangan, jadi kurang lebih seperti itu. Untuk make up teman teman perempuan yang ngehandle, maharnya juga. Biasanya kita buatnya pulang sekolah sebelum hari H penampilan.”⁶³

Nadia selaku siswa kelas XI IPS 1 juga menjelaskan bahwa :

“rangkaian acaranya pertama menuju masjid, disana melangsungkan akad nikah, ada sambutan juga, tilawah juga, sebelum akad nikah. Setelah selesai acara dimasjid, kembali lagi ke kelas, foto-foto, diskusi bahas tentang pelaksanaan praktek, kemudian makan makan.”⁶⁴

Gambar 4. 2

Memainkan Peran



⁶² Ibu Inayah, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 4 Mei

⁶³ Yura, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 12 Mei

⁶⁴ Nadia, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember 8 Mei

d. Diskusi

Setelah seluruh rangkaian acara terselesaikan maka dilakukan sebuah diskusi. Disini guru mengaitkan apa yang sudah di praktekkan dengan materi yang dipelajari. Tujuan diskusi ini adalah untuk merefleksi siswa agar lebih paham apa yang sudah mereka lakukan sebelumnya. Selain, untuk merefleksi, siswa diperbolehkan bertanya apabila kurang faham tentang materi yang telah dipraktekkan. Hal ini juga disampaikan oleh ibu Inayah bahwasannya :

“Setelah seluruh acara praktek nikah selesai, saya memberikan refleksi kepada mereka untuk sekedar memastikan bahwa mereka sudah paham terhadap apa yang mereka sudah praktekkan. Jadi tidak hanya berfokus pada kreatifitas saja, tapi juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya nanti.”⁶⁵

Penjelasan lain disampaikan oleh Nanda Selaku siswa IPA 5 :

“Setelah semua selesai biasanya diselingi pembahasan dari bu Inayah untuk membahas apa yang sudah di pratekkan, dan ada juga beberapa pertanyaan dari teman ya tentang materi yang mungkin belum dimengerti, misalnya seperti hukum praktek nikah itu seperti apa”⁶⁶

Dari hasil wawancara peneliti dengan beberapa informan tersebut dapat diketahui bahwa setelah rangkaian acara selesai dilakukan sebuah diskusi dengan tujuan untuk merefleksi siswa agar lebih faham tentang materi yang telah dipelajari, dan siswa diperbolehkan untuk bertanya apabila ada hal yang kurang dipahami.

⁶⁵ Ibu Inayah, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 4 mei

⁶⁶ Nanda, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 8 mei

e. Berbagi Pengalaman dan Menyimpulkan

Di akhir metode *role playing* terdapat berbagi pengalaman dan menyimpulkan apa yang sudah dilakukan selama proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar masing-masing dari siswa dapat mengekspresikan bagaimana kesan dan pesan saat melakukan pembelajaran dengan metode tersebut. Menarik kesimpulan diakhir pembelajaran bertujuan agar masing-masing siswa lebih memahami apa yang telah dilakukan dari awal hingga akhir, sehingga dengan kesimpulan yang telah didapatkan menjadi penentu bahwa metode pembelajaran *role playing* telah selesai. Hal ini juga disampaikan oleh ibu Inayah bahwa :

“Di akhir sesi pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* ini adalah berbagi pengalaman bagaimana rasanya berperan sebagai orang yang menikah, berperan sebagai orang tua yang menikahkan anaknya dan sebagainya. Dan terakhir menarik kesimpulan dari seluruh rangkaian acara yang telah dilaksanakan. Tujuannya memperkuat pemahaman siswa”.⁶⁷

Senada dengan hal tersebut, Nadia selaku siswa XI IPS 1 mengatakan bahwa :

“Saya mendapatkan peran menjadi pengantin wanita, saya merasakan di layani seperti putri, dan di make up cantik sekali, saya awalnya tidak percaya diri dengan make upnya, tapi saya harus profesional menjalankan peran saya, itu yang membuat saya percaya diri. Dan pengalaman paling haru yang saya rasakan adalah ketika akad nikah berlangsung, meskipun itu hanya praktek namun hati serasa bergetar.”⁶⁸

Berdasarkan hasil wawancara diatas, peneliti menyimpulkan bahwa di akhir pembelajaran terdapat berbagi pengalaman dan

⁶⁷ Ibu Inayah, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 4 Mei

⁶⁸ Nadia, diwawancarai penulis, MAN 2 jember, 8 mei

menyimpulkan pembelajaran. Berbagi pengalaman misalnya ketika menjadi pengantin wanita bagaimana rasanya, dan menyimpulkan apa saja yang sudah dipelajari pada saat pelaksanaan praktek.

2. Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Nikah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

a. Tahap Persiapan

“Sebenarnya metode *role playing* ini sudah saya gunakan turun temurun dari kakak tingkatnya dulu, jadi apabila dalam pembelajaran fikih ada bab nikah pasti saya mengadakan praktek, karena memang ini adalah materi yang ditunggu-tunggu siswa. Menurut saya, bab nikah ini memang cocok menggunakan metode *role playing* karena siswa benar-benar termotivasi untuk belajar. Mereka sangat antusias dan berlomba-lomba menampilkan yang terbaik.”⁶⁹

Pernyataan Ibu Inayah di perkuat oleh pernyataan Nanda selaku

siswa IPA 5 :

“Di awal semester genap ada materi bab nikah, biasanya bu inayah mengadakan praktek nikah, seperti kakak kakak kelas yang dulu. Dan ini bab yang ditunggu tunggu, persiapannya di beri tahu H-seminggu biasanya. Jadi anak anak buat kesepakatan dulu”⁷⁰

Senada dengan pernyataan tersebut, peneliti juga

mewawancarai Aulia siswa IPA 5 :

“untuk persiapan biasanya diberitahu 1 minggu sebelum praktek, jadi dalam 1 minggu kita sibuk nyicil mempersiapkan acara untuk sebagus mungkin, mulai dari menentukan pengantin, konsep dekorasi, dan lain-lain.”⁷¹

⁶⁹ Ibu Inayah, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 4 mei 2023

⁷⁰ Nanda, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 8 mei

⁷¹ Aulia, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 12 mei

Dari hasil wawancara tersebut dapat dinyatakan bahwa pada tahap persiapan siswa sangat antusias dalam mempersiapkan pembelajaran fikih bab nikah yang ditandai dengan pernyataan “bab yang ditunggu-tunggu” dari sini peneliti menyimpulkan bahwa motivasi siswa untuk belajar bab nikah ini sangat tinggi.

b. Mendekorasi Ruangan

Setelah menentukan lokasi dan pemain peran pernikahan, siswa dapat mendekorasi ruangan kelas atau masjid, disini siswa berlomba-lomba menyajikan yang terbaik, agar mendapatkan nilai yang baik pula. Pada tahap ini mereka harus bekerja sama antar siswa untuk mendekorasi ruangan dengan baik, karena dekorasi adalah salah satu bentuk penilaian yang dilakukan oleh Ibu Inayah selaku guru fikih.

Hal ini disampaikan oleh Yura selaku siswa XI IPA 2, yaitu :

“Kami bekerjasama semua anggota kelas untuk mendekorasi ini. Soalnya dari kelas lain juga bagus-bagus, jadi kami juga gak ingin kalah dengan kelas lain, kata bu inayah bagus ga perlu mahal, jadi kita menggunakan property yang kita buat sendiri, dari sewek, kalo ada yang punya hiasan dirumahnya disuruh bawa untuk tambah tambah hiasan”⁷²

Penjelasan lain juga dipaparkan oleh Nadia selaku siswa kelas

XI IPA 1, yaitu :

Kami mendekorasi ruang kelas sesuai tema yang kami sepakati di awal, ini kami menggunakan tema betawi, nanti akan ada pertunjukan adu silat dan adu pantun ketika mempela berdua di pertemuan, jadi kami menghiasnya dengan sewek kain batik yang di bentuk kemudian dihias, rata rata memang pakai

⁷² Yura, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 12 mei

bahan seadanya, untuk meminimalisir biaya, tapi hasilnya keren keren kak, tergantung kerjasama tim.⁷³

Dalam hal ini Ibu inayah selaku guru fikih mempertegas pernyataan yang di paparkan Aulia dan Yura, bahwasannya :

“Anak-anak saya beri kebebasan menghias kelas, asal tidak memberatkan dan tidak memakan biaya banyak. Mereka menghiasnya dengan bahan sederhana, seperti sewek/jarik, hiasan janur, lampu led itupun milik individu yang dipinjamkan untuk menghias kelas. Mereka berlomba-lomba membuat acara yang meriah karena saya menjanjikan nilai yang bagus, nilai satu kelas saya bagi rata, semisal 90 ya 90 semua, jadi mereka adu kreatif dengan kelas lainnya, karena nilai ini nanti ada kaitannya dengan pemeringkatan parallel atau nilai paralel seluruh siswa yang nantinya bisa di buat untuk mendaftar SNMPTN. Jadi, jika nilai mereka tercover pada pemeringkatan, maka mereka bisa mendaftar SNMPTN.”⁷⁴

Dari hasil wawancara tersebut dinyatakan bahwa, mendekorasi ruangan dilakukan secara kerjasama tim. Tim adalah anggota kelas, jadi anggota kelas bekerjasama untuk mendekorasi ruangan semewah mungkin namun dengan tanpa memberatkan siapapun, mereka bekerja sama untuk mendapatkan nilai yang baik sesuai dengan yang dipaparkan ibu inayah bahwasannya akan berpengaruh dengan nilai, ini berkaitan dengan reward.

c. Memainkan Peran

Seluruh siswa yang telah ditunjuk/bersedia untuk menjadi bagian dari cerita yang akan ditampilkan berperan sesuai perannya. Hal ini melatih jiwa siswa untuk berperan secara professional. Seluruh

⁷³ Nadia, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 8 mei

⁷⁴ Ibu Inayah, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 4 mei

rangkaian acara yang telah dipersiapkan sebelumnya dilaksanakan dengan penuh sakral.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, permainan peran meliputi pengantin pria, pengantin wanita, saksi, wali nikah, tamu undangan, MC, pembaca ayat suci Al-qur'an. Masing-masing dari mereka terlihat sangat professional memainkan perannya.

Dalam hal ini Holifa sebagai MC menyatakan bahwa :

“Kebetulan saya mendapat peran menjadi MC, saya senang ketika ditunjuk oleh teman teman, meskipun saya tidak bakat jadi MC, tapi setidaknya saya bisa belajar. Maka dari itu saya harus menampilkan yang terbaik”

Senada dengan pernyataan tersebut Yura sebagai pengantin pria menyatakan bahwa :

“Saya mengajukan diri untuk menjadi pengantin pria, karena saya ingin tau bagaimana jika saya esok melaksanakan ijab kabul, jadi saya bisa belajar langsung dari sini”.⁷⁵

Berdasarkan wawancara peneliti dengan beberapa informan diatas dinyatakan bahwa pemeran dalam role playing tidak keberatan atau tidak mendapat paksaan, mereka berperan sesuai keinginan, meskipun ada yang ditunjuk dan tidak bisa, akan tetapi dia mau belajar yang menampilkan yang terbaik. Ada pula yang memang keinginannya.

d. Diskusi

Setelah semua rangkaian acara telah selesai, selanjutnya adalah diskusi. Disini guru mengaitkan apa yang sudah di praktekkan dengan

⁷⁵ Yura, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 12 mei

materi yang dipelajari. Tujuan diskusi ini adalah untuk merefleksikan siswa agar lebih paham apa yang sudah mereka lakukan sebelumnya.

Nadia XI IPS 1 mengatakan bahwa :

“setelah acara selesai, dilanjutkan diskusi dengan guru dan siswa yang lainnya. Saya senang kalo ada penguatan seperti ini, karena tidak hanya prakteknya aja tapi dapat refleksi juga, ini semakin membuat saya semangat belajar fikih bab nikah. Teori dan prakteknya dapat dua-duanya.”⁷⁶

Senada dengan hal tersebut Aulia IPA 5 mengatakan bahwa :

“setelah kita praktek masih dapat penjelasan dari guru, kita prakteknya di masjid ketika akad, kemudian penjelasan dan diskusi di dalam kelas, di masjid di fokuskan untuk praktek dan di kelas untuk diskusi sembari menunggu waktu berfoto.”⁷⁷

Berdasarkan wawancara peneliti dengan informan di atas dapat diketahui bahwa diskusi dilakukan setelah semua acara selesai. Diskusi ini memperkuat pemahaman siswa yang didapat ketika sedang melaksanakan praktek, ini yang membuat siswa semangat belajar karena tidak hanya mendapat ilmu pada praktek, namun juga mendapat ilmu dari guru, yang mana praktek dilakukan diluar kelas yakni di masjid ketika sedang melaksanakan praktek akad nikah, sedangkan diskusi atau pemberian refleksi di dalam kelas.

e. Berbagi Pengalaman dan Menyimpulkan

Di akhir metode *role playing* terdapat berbagi pengalaman dan menyimpulkan apa yang sudah dilakukan selama proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar masing-masing dari siswa dapat mengekspresikan bagaimana kesan dan pesan saat melakukan

⁷⁶ Nadia, diwawancarai penulis, MAN 2 Jember, 12 mei

⁷⁷ Aulia, diwawancarai penulis, MAN 2 jember 12 mei

pembelajaran dengan metode tersebut. Menarik kesimpulan diakhir pembelajaran bertujuan agar masing-masing siswa lebih memahami apa yang telah dilakukan dari awal hingga akhir, sehingga dengan kesimpulan yang telah didapatkan menjadi penentu bahwa metode pembelajaran *role playing* telah selesai.

Pada saat berbagi pengalaman banyak yang mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode role playing pada bab nikah ini sangat berkesan, siswa sangat antusias melaksanakan pembelajaran. Karena siswa dapat terjun langsung layaknya ke dalam dunia nyata. Hal ini didukung dengan wawancara peneliti kepada Nadia siswa XI IPS 1 bahwasannya :

“kesannya seperti di dunia nyata, saya bisa langsung merasakan bagaimana prosesi akad nikah dari awal hingga akhir, didukung dengan iringan hadrah yang membawa suasana semakin sakral, saya juga memikirkan ini yang akan terjadi ketika saya menikah kelak”.⁷⁸

Senada dengan hal itu Nanda menyatakan bahwa :

“saya senang mbak kalau pas praktek gini, jadi pas pelajaran itu tidak bosan, saya lebih semangat belajar dengan seperti ini dari pada guru hanya ceramah saja, tapi kalau praktek kan saya jadi bisa ikut andil dalam pembelajaran, jadi keinginan untuk belajar semakin kuat dan meningkat”.⁷⁹

Dari hasil wawancara diatas dapat peneliti paparkan bahwa, berbagi pengalaman dan menyimpulkan apa yang sudah di prakekkan, yang bertujuan untuk mengekspresikan bagaimana kesan dan pesannya saat pembelajaran berlangsung. Banyak siswa yang memberikan kesan

⁷⁸ Nadia, diwawancarai penulis, MAN 2 jember, 8 mei

⁷⁹ Nanda, diwawancarai penulis, MAN 2 jember, 8 mei

sangat senang karena mereka dapat ikut andil dalam pembelajaran dan tidak hanya duduk mendengarkan. Dengan begitu siswa semakin semangat untuk belajar.

C. Pembahasan Temuan

Pada bagian pembahasan temuan berisi paparan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang sebelumnya sudah disajikan dalam bentuk penyajian data. Kemudian data yang diperoleh dibahas secara spesifik serta dihubungkan dengan teori-teori yang sesuai dengan focus penelitian. Pembahasan temuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fikih bab nikah dengan menggunakan metode role playing ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan, antara lain :

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini berisi tentang tahap persiapan dan mendekorasi ruangan atau pra acara sebelum pelaksanaan metode role playing pada mata pelajaran fikih bab nikah

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini berisi tentang memainkan peran, peran apa saja yang bermain pada pelaksanaan metode role playing pada mata pelajaran fikih bab nikah

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi berisi tentang diskusi, berbagi pengalaman dan menyimpulkan setelah pelaksanaan metode role playing.

Paparan tersebut relevan dengan teori dalam buku Saifuddin dan Muhammad bahwa langkah-langkah dalam metode role playing adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Paparan di atas juga relevan dengan teori yang diungkapkan oleh Uno⁸⁰ bahwasanya langkah-langkah metode role playing adalah :

- a. Tahap persiapan
- b. Memilih pemain
- c. Mendekorasi panggung
- d. Memainkan peran
- e. Diskusi dan observasi
- f. Pengalaman dan kesimpulan

1. Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Nikah dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

Dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran fikih bab nikah dengan menggunakan metode role playing ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan, antara lain :

a. Tahap Persiapan

Berdasarkan hasil temuan peneliti melalui wawancara, menyatakan bahwa pada tahap persiapan untuk melakukan pembelajaran menggunakan metode role playing dengan menentukan lokasi yang akan di tempati untuk pembelajaran, menentukan siapa yang akan bermain peran. Namun dalam hal ini, guru tidak menunjuk

⁸⁰ Uno, Teori Motivasi Dan Pengukurannya. (Jakarta timur : Bumi Aksara, 2012),20.

siapa yang akan bermain peran, semua diserahkan kepada keputusan bersama anggota kelas, jadi guru membebaskan. Dengan memberikan kebebasan tersebut siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk berpikir kreatif.

Pemaparan tersebut relevan dengan teori dalam buku Ika Lestari dan Linda bahwa Kreativitas adalah aspek penting dari perkembangan manusia tidak terkecuali dalam lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan adalah wadah yang tepat dalam mengembangkan kreativitas serta kemampuan peserta didik untuk berpikir kreatif.⁸¹

b. Mendekorasi ruangan

Berdasarkan hasil temuan peneliti melalui observasi wawancara dan dokumentasi menyatakan bahwa dalam mendekorasi ruangan siswa bekerja sama dengan seluruh anggota kelas untuk membuat dekorasi sebaik dan sebagus mungkin sesuai dengan tema yang sudah ditetapkan dan sesuai kesepakatan kelas, siswa berlomba-lomba untuk membuat dekorasi sekreatif mungkin agar tidak kalah menarik dengan kelas lainnya, karena berkaitan dengan penilaian, maka dari itu dibutuhkan hubungan antar anggota kelas untuk gotong royong mendekorasi ruangan.

Pemaparan tersebut relevan dengan teori dalam buku Khaer dan Hidayah dalam faktor yang dapat mempengaruhi kreatifitas, yakni faktor penilaian : Pembelajar atau peserta didik membutuhkan rangsangan dari luar dirinya untuk menumbuhkan potensinya. Setiap

⁸¹Ika Lestari dan Linda, *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*(Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019) , 1.

prestasi atau kemampuan belajar perlu adanya pengakuan atau sebuah penilaian. Hal inilah yang bisa menunjang pembelajar atau peserta didik menyatakan bahwa dirinya berbakat dan kreatif

c. Memainkan peran

Berdasarkan hasil temuan peneliti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi menyatakan bahwa dalam memainkan peran siswa melakukan permainan layaknya di dunia nyata. Berikut adalah peran yang wajib ada pada materi ini :

1. Pengantin pria
2. Pengantin wanita
3. Wali nikah
4. Dua orang saksi
5. Ijab dan Kabul

Untuk siswa lain yang tidak mendapat peran utama tersebut ada yang bertugas membawa mahar, menjadi tamu undangan, dan penabuh hadroh, petugas MC, pembawa ayat suci al-Qur'an. Semua saling bekerja sama untuk menampilkan yang terbaik. Untuk pengantin wanita di make over oleh teman teman perempuan, dan begitu pula dengan mahar, yang menghias adalah anggota kelas. Disini semua membutuhkan hubungan antar sesama agar tercipta acara sesuai dengan yang diharapkan.

Pemaparan tersebut relevan dengan pasal 14 Kompilasi Hukum Islam, nikah memiliki lima macam hokum, anata lain : calon suami, calon istri, wali nikah, dua orang saksi,ijab dan Kabul.

Pemaparan hasil diatas juga relevan dengan buku Khaer dan Hidayah dalam faktor yang dapat mempengaruhi kreatifitas, yakni faktor lingkungan. Ditinjau dari berbagai macam aspek kehidupan, misal: sosial. Lingkungan sosial mempunyai pengaruh yang besar terhadap anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Anak didik juga makhluk sosial yang membutuhkan hubungan antar sesama. Lingkungan sosial sangat diharapkan bias menunjang kreativitas anak didik yang mengarah pada kebahagiaan, tenang dan aman.⁸²

d. Diskusi

Berdasarkan hasil temuan peneliti melalui observasi,wawancara dan dokumentasi menyatakan bahwa setelah melalui beberapa rangkaian acara dilakukan sebuah diskusi, yang bertujuan untuk merefleksi siswa agar lebih paham tentang apa yang sudah di praktekan tadi, disini banyak siswa yang bertanya atau hanya sekedar berdiskusi. Karena guru mempersilahkan siswa menanyakan hal yang tidak diketahui ketika praktek berlangsung.

Pemaparan tersebut relevan dengan teori dalam buku Yeni Rachmawati dan euis bahwa kreativitas akan muncul pada diri seorang individu yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, dan imajinasi. Seseorang yang kreatif selalu berusaha menemukan jawaban, dalam arti lain mereka tertarik dalam memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul akan dipikirkan kembali, kemudian disusun ulang, dan

⁸² Khaer dan Hidayah “Bakat dan Kreativitas Pembelajaran”. 339

selalu berusaha menemukan hal baru, mereka memiliki sikap terbuka terhadap hal hal baru yang belum mereka ketahui sebelumnya.⁸³

e. Berbagi pengalaman dan menyimpulkan

Berdasarkan hasil temuan peneliti melalui Observasi, wawancara, dan dokumentasi menyatakan bahwa pada akhir pembelajaran terdapat berbagi pengalaman dan menyimpulkan pembelajaran. Berbagi pengalaman dengan menceritakan bagaimana ketika mereka mendapatkan peran utama, bagaimana ketika mendapat peran menjadi tamu undangan, jadi mungkin pada saat mereka melihat orang menikah, mereka hanya sekedar melihat, tapi kali ini mereka yang menjadi pemeran.

Pemaparan tersebut relevan dengan teori dalam buku Masganti bahwa Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang guna untuk menghasilkan suatu gagasan/ide, atau produk yang mempunyai nilai kegunaan, hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui proses kegiatan imaginasi atau sintetis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan hal baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman yang telah dilalui.⁸⁴

⁸³ Yeni rachmawati dan Euis kurniati, Strategi pengembangan kreativitas pada anak.21

⁸⁴ Masganti Dkk, *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016) , 2.

2. Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Nikah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.

Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fikih bab nikah dengan menggunakan metode role playing ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan, antara lain :

a. Tahap persiapan

Berdasarkan hasil temuan peneliti melalui wawancara, menyatakan bahwa, pada tahap ini sebelum acara kurang lebih satu minggu, guru memberitahukan bahwa akan melaksanakan praktek pernikahan dengan menggunakan metode role playing, kemudian guru memberikan kebebasan sepenuhnya kepada anggota kelas untuk membuat acara se menarik mungkin. Karena memang ini materi yang ditunggu-tunggu oleh siswa, siswa sangat antusias sekali untuk menyiapkan acara se bagus mungkin. Dengan uraian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar siswa untuk belajar bab nikah ini sangat tinggi.

Pemaparan tersebut relevan dengan teori dalam buku Fathurrohman dan sulistyorini tentang hal-hal yang dapat menimbulkan motivasi intrinsik yakni Adanya aspirasi atau keinginan yang kuat, maka akan menjadi sebuah pendorong seseorang untuk terus belajar demi mewujudkan cita-citanya.⁸⁵

⁸⁵ Fathurrohman dan sulistyorini, belajar dan pembelajaran, 149.

b. Mendekorasi Ruang

Berdasarkan hasil temuan peneliti melalui Observasi, wawancara dan dokumentasi menyatakan bahwa mendekorasi ruangan untuk pembelajaran role playing pada bab nikah dilakukan secara kerjasama tim, semua anggota kelas bekerja untuk membuat dekorasi seindah mungkin. dalam mendekorasi ruangan para siswa berlomba-lomba untuk menghasilkan yang terbaik, karena sesuai yang di sampaikan oleh bu inayah bahwasannya semakin bagus, semakin kreatif, maka akan semakin besar juga nilainya.pada intinya ini berkaitan dengan nilai atau reward.

Pemaparan tersebut relevan dengan teori dalam buku M Fathurrohman dan sulistyorini bahwa reward atau ganjaran menjadi hal penting untuk mendorong siswa bergairah untuk belajar. Selain ganjaran atau reward persaingan atau kompetisi juga menjadi pendorong bagi siswa belajar lebih giat lagi dengan tujuan agar tidak kalah bersaing dengan teman-temannya.⁸⁶

c. Memainkan peran

Berdasarkan hasil temuan peneliti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi menyatakan bahwa pada saat bermain peran siswa terlihat sangat professional. Mulai dari pengantin laki laki, pengantin perempuan, wali, saksi, dan lain lain. Semua menjalankan tugas dengan professional. Dalam pemilihan peran, guru menyerahkan sepenuhnya kepada anggota kelas, jadi anggota kelas

⁸⁶ Fathurrohman dan sulistyorini, belajar dan pembelajaran, 149.

sendiri yang memilih atau mengajukan diri untuk mendapatkan peran. Dalam hal ini, ada anak yang memang mengajukan diri untuk menjadi pemeran, dan ada juga yang ditunjuk oleh teman kelasnya karena merasa dia bisa melakukannya, anak yang dipilih tersebut menyanggupi dan dia belajar menampilkan yang terbaik.

Pemaparan tersebut relevan dengan teori Hamzah bahwa motif intrinsik tidak memerlukan rangsangan dari luar karena motif ini telah ada dalam individu siswa tersebut, sedangkan motivasi ekstrinsik timbul karena adanya rangsangan dari luar individu.⁸⁷

d. Diskusi

Berdasarkan hasil temuan peneliti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi menyatakan bahwa ketika rangkaian acara telah selesai guru dan siswa melakukan diskusi. Menurut guru fikih, diskusi ini bertujuan untuk merefleksi siswa agar lebih paham dengan praktek yang sudah dilakukan. Jadi tujuannya untuk memberikan penguatan materi. Penguatan materi dilakukan ketika anak-anak sudah kembali ke kelas setelah melaksanakan praktek ibadah di masjid.

Paparan tersebut relevan dengan teori dalam buku Rusydi dan Fitri Hayati, faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yakni Upaya guru dalam mengajar, hal ini mencakup upaya disaat belajar di dalam kelas, disekolah, maupun di luar sekolah. Cara guru yang

⁸⁷ Hamzah B.Uno, Teori Motivasi & pengukurannya analisis di bidang pendidikan,4.

menyenangkan dalam mengajar akan mempertinggi motivasi belajar siswanya.⁸⁸

e. Berbagi pengalaman dan menyimpulkan

Berdasarkan hasil temuan peneliti melalui observasi, wawancara dan dokumentasi menyatakan bahwa pada akhir pembelajaran sebelum penutup, siswa dan guru berbagi pengalaman dan menyimpulkan pelajaran yang sudah dipraktikkan tersebut. Tidak sedikit siswa yang memberikan kesan sangat senang karena pembelajaran berlangsung santai namun membuat pemahaman meningkat karena para siswa dapat ikut terjun langsung menikmati suasana dalam praktek, jadi tidak hanya teori saja. Dengan begitu siswa semakin semangat untuk belajar.

Pemaparan tersebut relevan dengan teori dalam buku Rusydi dan Fitri faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, Yakni : unsur-unsur dinamis belajar atau pembelajaran. Hal ini dapat meliputi bahan pelajaran, alat bantu belajar, suasana belajar, metode pembelajaran, dan lain sebagainya yang dapat mendinamiskan proses pembelajaran.⁸⁹

⁸⁸ Rusydi ananda dan fitri hayati, Variabel belajar (kompilasi konsep). 168.

⁸⁹ Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, Variabel Belajar (Kompilasi konsep),168.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan mengenai implementasi Implementasi metode role playing pada mata pelajaran fikih bab nikah dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember, peneliti memiliki dua kesimpulan yakni:

Kesimpulan:

Implementasi metode role playing pada mata pelajaran fikih bab nikah di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa. Langkah-langkah implementasi tersebut mencakup persiapan, dekorasi panggung, permainan peran, diskusi, dan berbagi pengalaman. Pada aspek kreativitas, siswa diberi kebebasan untuk menentukan lokasi, pemain peran, dan tema dekorasi, yang memacu mereka untuk berkompetisi dalam mendekorasi ruangan. Melalui permainan peran, hubungan sosial antar siswa terjalin, yang berperan penting dalam mendukung kreativitas peserta didik. Diskusi juga menjadi momen penting untuk memunculkan kreativitas, di mana siswa dapat bertanya, memecahkan masalah, dan berkontribusi dengan ide-ide baru.

Sementara itu, implementasi metode role playing juga berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Persiapan yang diberikan seminggu sebelum pelaksanaan dan penekanan pada materi bab nikah yang dinantikan oleh siswa menjadikan mereka lebih termotivasi. Dekorasi panggung yang menarik menjadi dorongan ekstrinsik, sementara permainan peran memberikan

motivasi intrinsik bagi siswa yang mengajukan diri serta ekstrinsik bagi yang dipilih oleh teman-temannya. Diskusi pasca pelaksanaan praktek ijab Kabul menjadi upaya guru untuk meningkatkan motivasi siswa, tidak hanya melalui praktik tetapi juga dengan penguatan materi melalui diskusi. Berbagi pengalaman dan menyimpulkan pada akhirnya menunjukkan bahwa pembelajaran fikih bab nikah dengan metode role playing dapat dipahami dengan baik, menciptakan suasana santai namun efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran yaitu :

1. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran role playing dengan konsep yang lebih bervariasi untuk meminimalisir kejenuhan peserta didik dalam pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peserta didik, diharapkan untuk menumbuhkan kesadaran bahwa peserta didik adalah subjek dalam proses pembelajaran sehingga dapat berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan penelitian, tidak hanya kreativitas dan motivasi namun pada variabel yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Rusydi dan Hayati Fitri. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020.
- Anggito Albi dan Setiawan Johan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Apdoludin dan Randi. *Model dan Metode Pembelajaran*. klaten: Lakeisha, 2022.
- Azvionola Karmila Permata Yenti, Sri Awan Asri, and Venny Oktaviany, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Playing,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, no. 2011 (2020)
- Cahyani, Tinuk Dwi. *Hukum Perkawinan*. Malang: UMM Press, 2020.
- Chafidh Afnan dan Asrori Ma’ruf. *Tradisi Islami Panduan Prosesi Kelahiran Perkawinan – Kematian*. Khalista: Surabaya, 2009.
- Departemen Agama Republik Indonesia, Alquran dan Terjemahnya, Jakarta : Hasbi Ashshiddiqi, 1971.
- Fajar Mahbub Junanidi, “ Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2022).
- Fathurrohman, M dan Sulistyorini. *Belajar & Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Hengki dan Umrati. *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray. 2020.
- Hidayat, Rahmat. *Ilmu Pendidikan Islam*. Medan: Lembaga peduli pengembangan pendidikan indonesia, 2016.
- Hidayatullah, *Fiqh*. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari, 2019.
- Hikmatullah. *Fiqh Munakahat Pernikahan dalam Islam*. Jakarta timur: Edu Pustaka, 2021.
- Ibnu Majah Abu Abdillah, *Kitab Sunan Ibnu Majah*, juz 1, no 224
- Imanuddin dan Hudatulah. “Penguasaan Bahan-bahan Pelajaran Melalui Pengembangan Imajinasi Dan Penghayatan Pada Pembelajaran

- Fiqih.” Ta’dir: *Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu sosial*, volume 18, No 2 Juli Des, 2020.
- Khaer Nurhasya dan Hidayah Fatimah. “Bakat dan Kreativitas Pembelajar” Prosiding Seminar Nasional. ISSN 2443-1109 Universitas Negeri Makasar, 2018.
- Laelly Rohmawati, Nunuk Suryani, and Musa Pelu, “Upaya Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing Method) Dengan Media Lagu,” *Jurnal Candi* 20, no. 1 (2020):
- Lestari Ika dan Linda. *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019.
- Masganti Dkk. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Masrukhin. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Kudus :Media Ilmu Press , 2014.
- Mila Sari Dkk. *Metodologi Penelitian*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022).
- Miles,Matthew B., Huberman a Michael, And Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis : A Methods Sourcebook*. USA: Sage Publications, 2014.
- Mohammad Alif Fatoni Rosadi, “Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS di SMP Al-Ishaqi Bangsalsari Tahun Pelajaran 2020/2021” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Jember, 2021).
- Muhammad dan Saifuddin. *Strategi Belajar-Mengajar*. Aceh: Syiah Kuala University Press, 2017.
- Mukminaturrayan, “Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MAN Pada Materi Fiqh (Bab Nikah)” (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh, 2020).
- Mundir, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* . Jember : STAIN Jember Press, 2013.
- Panggabean Suvriadi dkk. *Strategi Belajar Mengajar Sekolah Dasar*. Medan: yayasan kita menulis, 2022.
- Putra Nusa. *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Jakarta: Rajawali. 2012.
- Rachmawati Yeni dan Kurniati Euis. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Ramdhan Muhammad. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021.

Rara Yuniar Fadhila, “Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Yaspuri Kota Malang” (Skripsi, Universitas Isam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020).

Ridwan, “Implementasi Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IX H MTs Darul Huda Mayak” (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021).

Subagiyo Heru. *ROLEPLAY*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2013.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2007.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015.

Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016).



Lampiran 1. Surat Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Maulida Aini Mahbubah

NIM : T20191231

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 25 November 2023



712CAKX735591521

Maulida Aini Mahbubah
NIM. T20191231

Lampiran 2. Matriks Penelitian

MARIKS PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel Penelitian	Instrumen Penelitian	Teknik Analisis Data	Lokasi Penelitian
Implementasi Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Fikih Bab Nikah dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPA 5 Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kreativitas siswa pada mata pelajaran fikih bab nikah dengan menggunakan metode role playing? 2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fikih bab nikah dengan menggunakan metode role playing? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk mengetahui kreativitas siswa pada mata pelajaran fikih bab nikah dengan menggunakan metode role playing 2. Untuk Mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fikih bab nikah dengan menggunakan metode role playing 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Role Playing 2. Fikih Bab Nikah 3. Kreativitas 4. Motivasi Belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Instrumen pokok <ol style="list-style-type: none"> a. Wawancara b. Observasi 2. Instrumen Sekunder <ol style="list-style-type: none"> a. Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengumpulan Data 2. Reduksi Data 3. Penyajian Data 4. Penarikan Kesimpulan 	Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

Lampiran 3. Pedoman Penelitian

PEDOMAN PENELITIAN**A. Observasi**

1. Kondisi objektif Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
2. Pelaksanaan Implementasi Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Fikih Bab Nikah dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
3. Data lain yang terkait

B. Wawancara**A. Guru Fikih (Ibu Inayah)**

1. Apa yang melatarbelakangi pelaksanaan pembelajaran bab nikah menggunakan metode role playing?
2. Bagaimana langkah awal untuk melaksanakan pembelajaran bab nikah dengan metode role playing?
3. Persiapan apa saja yang dibutuhkan untuk pelaksanaan metode role playing pada bab nikah?
4. Dimana tempat pelaksanaan metode role playing? apakah terbatas tempat, atau bebas?
5. Bagaimana penilaian tentang pelaksanaan metode role playing pada bab nikah?
6. Apakah pelaku permainan pada metode role playing ini ditentukan?
7. Bagaimana cara mengetahui bahwa anak-anak paham dengan apa yang di praktekan?

8. Bagaimana anak-anak dapat berhasil menciptakan acara pernikahan yang mirip seperti pada realitanya?
9. Apakah menurut ibu metode ini dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa jika diterapkan pada pembelajaran fikih bab nikah?

B. Siswa

1. Bagaimana proses pelaksanaan implementasi metode role playing pada mata pelajaran fikih bab nikah di man 2. jember?
2. Bagaimana cara koordinasi anggota kelas agar tercipta acara yang sempurna pada pelajaran fikih bab nikah?
3. Dimana tempat pelaksanaan metode role playing atau praktek nikah?
4. Siapa yang menjadi pelaku permainan dalam metode role playing pada pembelajaran fikih bab nikah ?
5. Apakah dengan metode ini anda dapat memahami pembelajaran bab nikah?
6. Bagaimana cara mengkoordinasikan anggota kelas untuk mempersiapkan pembelajaran bab nikah dengan metode role playing?
7. Apakah anda senang belajar fikih bab nikah dengan menggunakan metode role playing?
8. Bagaimana tingkat pemahaman anda tentang bab nikah jika belajar dengan menggunakan metode role playing?

9. Bagaimana motivasi belajar anda jika belajar dengan menggunakan metode role playing?

C. Dokumentasi

1. Sejarah singkat Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
2. Identitas atau Profil Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
3. Struktur Organisasi Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
4. Visi dan Misi Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
5. Jumlah Guru Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember
6. Pelaksanaan Implementasi Metode Role Playing
7. Dokumen terkait lainnya



Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

SEKOLAH : MAN 2 JEMBER
MATA PELAJARAN : FIKIH
KELAS/SEMESTER : XI/GENAP
MATERI POKOK : SYARIAT PERNIKAHAN

A. KOMPETENSI INTI**KI 1:**

Menghayati dan mengamalkan ajaran agama Islam.

KI 2:

Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3:

Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa inginn tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan

KI 4:

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

NO	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	1.1 Menghayati hikmah dari ketentuan islam tentang pernikahan.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mentadabburi prosesi pernikahan yang agung dan sakral ➤ Merenungi dampak negatif sebuah perceraian
2	2.1 Membiasakan sikap taat dan bertanggung jawab sebagai implementasi dari pemahaman tentang ketentuan pernikahan.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membiasakan sikap taat dan tanggung jawab sebagai implementasi dari pemahaman tentang ketentuan pernikahan. ➤ Membiasakan diri mencari jalan tengah dalam menghadapi permasalahan
3	3.1 Menelaah ketentuan pernikahan dalam islam, ketentuan pernikahan menurut perundang-undangan dan hikmahnya.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengamati lingkungan keluarga dan masyarakat dalam kaitannya dengan pernikahan ➤ Mendiskusikan tahapan tahapan pernikahan ➤ Mengidentifikasi macam-macam pernikahan

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membandingkan rumah tangga islami dan kehidupan bebas ➤ Mengelompokkan prosesi pernikahan yang sesuai syariat dan yang tidak sesuai. ➤ Mensimulasikan tata cara pernikahan yang benar, siswa melakukan praktik
4	4.1 Mengkritisi praktik pernikahan yang salah di masyarakat berdasarkan ketentuan hukum Islam	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mendiskusikan mengenai materi pernikahan ➤ Mempresentasikan tentang pernikahan dan hikmahnya

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui membaca dan mendengarkan siswa dapat mengetahui arti pernikahan
2. Melalui pengamatan dan diskusi siswa dapat mengetahui ketentuan-ketentuan pernikahan
3. Melalui simulasi atau praktik siswa dapat mengetahui tata cara dan ketentuan ketentuan dalam pernikahan.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian Pernikahan
2. Ketentuan pernikahan menurut perundang-undangan di indonesia
3. Putusnya perkawinan dalam islam
4. Persiapan pernikahan
5. Prinsip kaffah dalam pernikahan
6. Pernikahan terlarang

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Metode Ceramah
2. Metode diskusi
3. Metode Tanya Jawab
4. *(Role Playing)*/Berbagi peran

F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER PEMBELAJARAN

MEDIA:

1. Tampilan materi-materi tentang pernikahan
2. Tayangan Tentang Prosesi Akad nikah

ALAT dan BAHAN:

1. Laptop
2. Proyektor/LCD
3. Papan tulis, spidol dan penghapus
4. Hantaran(kreativitas siswa)
5. Dekorasi(Kreativitas siswa)

SUMBER PEMBELAJARAN:

1. LKS Fikih Kelas XI Semester 2
2. Buku paket Kemenag Fikih Kelas XI Semester 2
3. Buku pegangan guru
4. Diskusi antar siswa, bertanya kepada yang lebih menguasai (Guru)

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1. KEGIATAN AWAL / PENDAHULUAN

- a. Siswa menjawab salam dari guru
- b. Siswa membaca doa sebelum memulai pelajaran bersama-sama dipimpin oleh ketua kelas

- c. Siswa Membacakan asma'ul husna dan sholawat
- d. Siswa diperiksa kehadiran, kerapian berpakaian dan atribut, posisi tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran
- e. Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya
- f. Siswa menjawab pertanyaan dari guru tentang materi yang akan dipelajari "Siapa yang tahu syarat-syarat pernikahan?"
- g. Siswa mendengar penjelasan guru tentang kompetensi dasar yang akan dicapai pada pembelajaran kali ini.
- h. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi dan proses pembelajaran.

2. KEGIATAN INTI

1. Menyimak
 - a. Siswa Melihat tampilan materi tentang pernikahan
 - b. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru
 - c. Siswa mencatat hal-hal penting yang ada pada tampilan.
 - d. Siswa diberi penjelasan tambahan dan penguatan terhadap hasil pengetahuannya
 2. Menanya
 - a. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya kepada guru tentang penjelasan yang belum dipahami
 - b. Siswa mendapatkan jawaban tentang pertanyaan-pertanyaan yang telah di sampaikan baik dari siswa yang lain atau dari guru.
 3. Mensimulasikan/mencoba/eksperimen
 - a. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok
 - Kelompok 1 untuk mempelai pria
 - Kelompok 2 untuk mempelai wanita
 - b. Peserta didik dibagi peran (calon suami, calon istri, wali nikah, saksi, tamu undangan)
 - c. Peserta didik melakukan praktik akad nikah seperti pada umumnya.
 4. Mendiskusikan
 - a. Siswa Menganalisis, mendiskusikan dan menyusun hasil laporan.
 - b. Siswa menyimpulkan hasil diskusi/laporan kegiatan yang berkaitan dengan pernikahan.
 5. Mengkomunikasikan
 - a. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya.
- ## 3. KEGIATAN PENUTUP
- a. Guru memberikan penguatan tentang materi pernikahan kepada peserta didik.
 - b. Guru Menginformasikan Materi pelajaran yang akan di pelajari pada pertemuan selanjutnya.
 - c. Menutup KBM dengan do'a akhir majelis.

H. PENILAIAN

1. Penilaian Proses

Pengamatan yang dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir.
2. Penilaian Hasil

-Hasil analisis simulasi/praktik

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
 Website [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0251/ln.20/3.a/PP.009/01/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

Jl. Manggar No.72, Gebang, Kec. Patrang, Kab. Jember, Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20191231
 Nama : MAULIDA AINI MAHBUBAH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Implementasi Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Fikih Bab Nikah dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 selama 40 (empat puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Drs. H. Riduwan

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 Januari 2023

an Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,









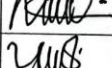




MASHUDI

Lampiran 6. Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Fikih Bab Nikah
dalam Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa
Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023

Lokasi : Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember

No.	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Narasumber		TTD
			Nama	Jabatan	
1.	18 Januari 2023	Penyerahan surat ijin penelitian	Nur Hidayat, S.Pd	Waka Kurikulum	
2.	18 Januari 2023	Observasi Bab Nikah IPA 5	Inayah Rohmatillah, S.H.I	Guru Fikih	
3.	24 Januari 2023	Observasi Bab Nikah IPS 1	Inayah Rohmatillah, S.H.I	Guru Fikih	
4.	27 Januari 2023	Observasi Bab Nikah IPA 2	Inayah Rohmatillah, S.H.I	Guru Fikih	
5.	4 Mei 2023	Wawancara Guru Fikih	Inayah Rohmatillah, S.H.I	Guru Fikih	
6.	8 Mei 2023	Wawancara	Nanda	Siswa IPA 5	
7.	8 Mei 2023	Wawancara	Nadia	Siswa IPS 1	
8.	12 Mei 2023	Wawancara	Yura	Siswa IPA 2	
9.	12 Mei 2023	Wawancara	Aulia	Siswa IPA 5	
10.	12 Mei 2023	Mencari data profil sekolah	Achmad MasUdi, SE	Kepala Tata Usaha	
11.	20 November 2023	Mengambil surat keterangan selesai penelitian di MAN 2 Jember	Esti Srirejeki	Pengadministrasian Kesiswaan	

Lampiran 7. Surat Keterangan Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
 MADRASAH ALIYAH NEGERI 2
 Jalan Manggar Nomor 72 Patrang Jember 68117
 Telepon (0331) 485255
 Website: www.man2jember.sch.id, email: manda2jember@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 1591 /Ma.13.32.02/11/2023

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Jember :

Nama : Drs.Riduwan
 N I P : 196410121991031004
 Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **MAULIDA AINI MAHBUBAH**
 NIM : T20191231
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Universitas : UIN KHAS Jember

Yang bersangkutan telah selesai mengadakan Penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 2 (MAN 2) Jember pada tanggal 27 Januari sampai dengan 12 Mei 2023 dengan judul 'Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Fiqih Bab Nikah Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Aliyah Negeri Jember Tahun Pelajaran 2022/2023'

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 20 November 2023
 Kepala,



Riduwan



Lampiran 8. Dokumentasi

DEKORASI RUANGAN



Memainkan Peran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
M B E R



Diskusi dan Penutup



Wawancara



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ



BIODATA PENULIS

Nama : Maulida Aini Mahbubah

Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 04 Juni 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jln. Cendrawasih, Dusun Kresek, Desa
Pancakarya, Kecamatan Ajung, Kabupaten Jember

Email : ainimaulida2@gmail.com

Hobi : Sholawatan dan Menyanyi

Riwayat Pendidikan : 1. TK Salafiyah Syafi'iyah Ajung
2. SDN Jubung 02
3. SMP Negeri 1 Ajung
4. MAN 2 Jember
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember