

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA SISWA
KELAS V DALAM PEMBELAJARAN FIQIH
MATERI ZAKAT FITRAH DI MIS KURIPAN LOR
KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA SISWA
KELAS V DALAM PEMBELAJARAN FIQIH
MATERI ZAKAT FITRAH DI MIS KURIPAN LOR
KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya:

Nama : Mahrunisa Sheptiani

NIM : 2321033

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul "Penerapan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah Di Mis Kuripan Lor Kota Pekalongan" ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 28 Februari 2025

Yang Menyatakan,



Mahrunisa Sheptiani
NIM. 2321033

NOTA PEMBIMBING

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di Pekalongan

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah melakukan penelitian, bimbingan dan koreksi naskah skripsi
saudari:

Nama : Mahrunisa Sheptiani

NIM : 2321033

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Penerapan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V Dalam
Pembelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah Di Mis Kuripan Lor Kota
Pekalongan

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan
untuk diujikan dalam sidang munaqosah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana
mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terimakasih.

Pekalongan, 28 Februari 2025

Pembimbing,



H. Miftahul Huda, M. Ag.
NIP. 197106171998031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: ftik.uingusdur.ac.id email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : MAHRUNISA SHEPTIANI

NIM : 2321033

Program Studi: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Judul Skripsi : PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA
KELAS V DALAM PEMBELAJARAN FIQH MATERI
ZAKAT FITRAH DI MIS KURIPAN LOR KOTA
PEKALONGAN

Telah diujikan pada hari Rabu, tanggal 19 Maret 2025 dan dinyatakan
LULUS serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

H. Agus Khumaedy, M.Ag.
NIP. 196808181999031 003

A. Tabi'in, M.Pd.
NIP. 198704062023211 019

Pekalongan, 19 Mei 2025

Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

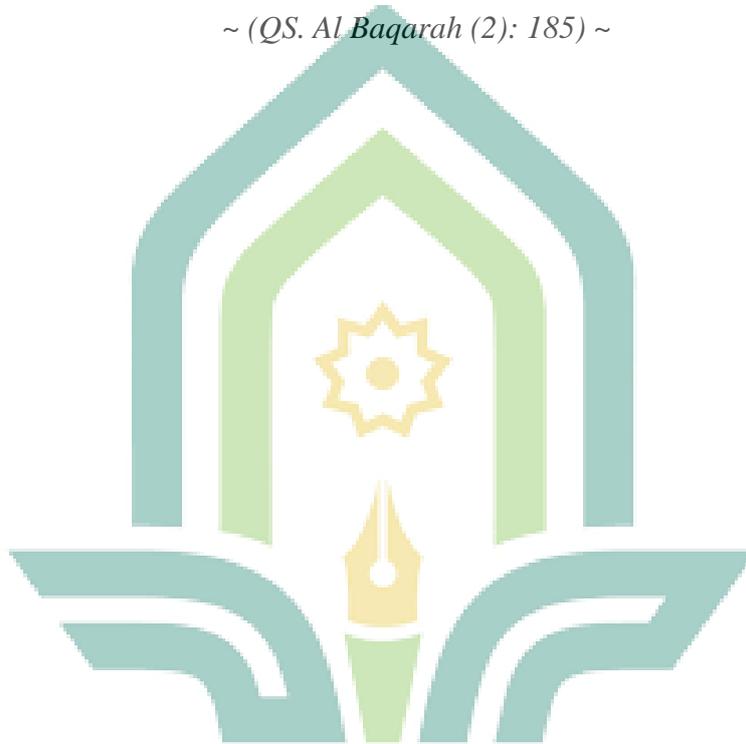
Prof. Dr. H. Zublisin, M.Ag.
NIP. 19700706199803 1 001

MOTTO

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمْ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمْ الْعُسْرَ

*Artinya : “Allah menghendaki kemudahan bagimu, dan tidak menghendaki
kesulitan bagimu.”*

~ (QS. Al Baqarah (2): 185) ~

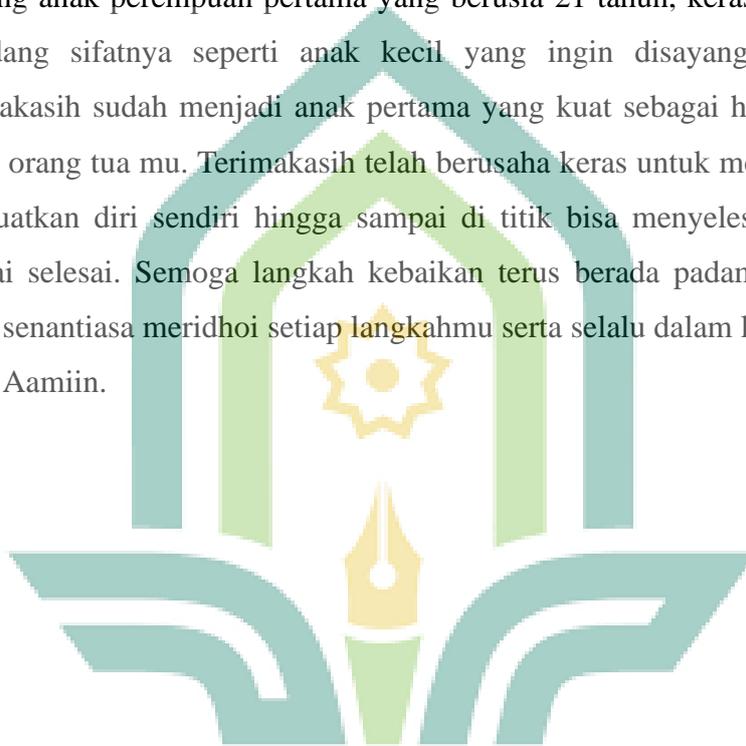


PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam tak lupa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW., yang senantiasa peneliti harapkan syafaatnya, serta do'a dan dukungan dari orang-orang tercinta. Dengan telah diselesaikannya skripsi ini, peneliti persembahkan kepada:

1. Almamaterku tercinta, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN K.H. Abdurrahman Wahid, terimakasih sudah menjadi bagian dari tempat penulis menimba ilmu sampai penulis bisa mendapatkan gelar S.Pd.
2. Cinta pertama dan panutanku, ayahanda M. Syukron. Terima kasih sudah selalu mengusahakan penulis dengan kerja kerasnya, mendidik dengan penuh kasih sayang, disiplin, dan tegas tentang agama, selalu memberi motivasi, serta memberi dukungan sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
3. Pintu surgaku, ibunda Khotimatul Khaeriyah. Terima kasih atas do'a yang selalu dilangitkan disetiap sholatmu, penulis percaya sampainya penulis di titik ini atas do'a dan dukungan darimu sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai selesai hingga sarjana.
4. Bapak H. Miftahul Huda, M.Ag., selaku dosen pembimbing skripsi yang sudah memberikan arahan dan masukan kepada penulis dari awal penyusunan hingga selesainya skripsi.
5. Ibu Thoyibah, S.Pd.I., selaku kepala sekolah MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan yang sudah memberikan izin kepada penulis untuk penelitian.
6. Bapak Moh. Lutfi Maulana, S.Pd.I., selaku guru PAI MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan yang telah membantu penulis selama penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman terdekatku dan teman-teman seperjuanganku selama dibangku kuliah, elak, putriani, wardah, eni, rara, putri, yang telah memberikan dukungan, dan support kepada penulis sehingga penulis selalu semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. Bapak & Ibu Guru SLB Negeri Pekalongan, terimakasih sudah selalu memberikan dukungan, support, semangat, dan arahan kepada penulis sehingga penulis senantiasa semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2021 UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
10. Terakhir, terimakasih kepada wanita mandiri yang memiliki keinginan tinggi namun terkadang sulit dimengerti, sang penulis yaitu Mahrunisa Sheptiani. Seorang anak perempuan pertama yang berusia 21 tahun, keras kepala namun terkadang sifatnya seperti anak kecil yang ingin disayang dan dimanja. Terimakasih sudah menjadi anak pertama yang kuat sebagai harapan pertama kedua orang tua mu. Terimakasih telah berusaha keras untuk menyakinkan dan menguatkan diri sendiri hingga sampai di titik bisa menyelesaikan studi ini sampai selesai. Semoga langkah kebaikan terus berada padamu dan semoga Allah senantiasa meridhoi setiap langkahmu serta selalu dalam lindungan Allah SWT. Aamiin.



ABSTRAK

Sheptiani, Mahrunisa. 2025. *Penerapan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah Di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: H. Miftahul Huda, M.Ag

Kata Kunci: *Role Playing dan Pemahaman Siswa*

Penelitian ini dilatar belakangi oleh minimnya pemahaman siswa dalam pembelajaran, seperti kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran, metode yang masih monoton yang membuat siswa bosan untuk belajar, dan banyak siswa yang hanya mengetahui sebatas konsep awal dari materi yang dipelajari, khususnya pada materi zakat fitrah. Salah satu langkah untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan tidak membosankan dikarenakan kebanyakan materi fikih itu hanya sebatas pengertian-pengertian saja, oleh karenanya salah satunya yakni metode *role playing*.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan (2) apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dari penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data meliputi: reduksi data dengan mengumpulkan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dan pembahasan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan dilaksanakan melalui 3 tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. (1) Tahap perencanaan, metode *role playing* yang digunakan yaitu jenis *Multiple Role Playing* (Bermain Peran Berjamak) yang sudah diterapkan pada mata pelajaran materi zakat fitrah. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, guru membuat RPP agar pembelajaran tersusun dengan baik. (2) Tahap Pelaksanaan, langkah-langkah yang diterapkan pada pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sudah sesuai dengan pedoman RPP yang dibuat oleh guru. (3) Tahap Evaluasi, bentuk evaluasi yang dilakukan oleh guru PAI pada materi zakat fitrah dengan metode *role playing* ialah dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* dengan bentuk tanya jawab. Untuk membangkitkan motivasi dan aktifnya siswa dalam belajar, guru memberikan *reward* berupa nilai tambahan bagi siswa yang berani dan menjawab pertanyaan dari guru dengan benar. Adapun faktor pendukung yang ada meliputi fasilitas yang memadai, kegiatan pembelajaran yang teratur, berperan aktifnya siswa, dan pembelajaran yang menarik. Sedangkan faktor penghambat meliputi siswa yang kurang paham dengan metode *role playing*, kurangnya respon baik siswa, dan pembelajaran yang kurang terkondisikan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil 'alamin, puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V DALAM PEMBELAJARAN FIQIH MATERI ZAKAT FITRAH DI MIS KURIPAN LOR KOTA PEKALONGAN". Sholawat dan dalam semoga tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW., keluarga, sahabat, beserta para pengikutnya. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bimbingan, bantuan, dan dorongan, baik bersifat material maupun spiritual. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Hafizah Ghany Hayudinna, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Bapak Dr. Nanang Hasan Susanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang sudah memberikan motivasi dan arahan selama perkuliahan.
6. Bapak H. Miftahul Huda, M.Ag., selaku dosen pembimbing skripsi yang sudah membimbing, memberikan arahan, masukan dan saran dalam jalanya proses penyelesaian skripsi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
7. Bapak Ibu dosen dan staff Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang sudah memberikan ilmunya kepada peneliti.

8. Kepala Sekolah dan segenap Guru MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan yang sudah berkenan memberikan izin untuk melakukan penelitian di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan dan membantu selama proses penyelesaian skripsi.
9. Bapak dan Ibu beserta keluarga yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan doanya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu, memberikan doa serta dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.

Skripsi ini dikerjakan dan diselesaikan oleh peneliti dengan maksimal, tetapi peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karenanya kritik dan saran dari semua pihak sangat peneliti harapkan untuk meningkatkan kualitas penelitian di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca.

Pekalongan, 28 Februari 2025

Peneliti,



Mahrunisa Sheptiani
NIM. 2321033

DAFTAR ISI

JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Deskripsi Teoritik	10
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	29
2.3 Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1. Desain Penelitian	35
3.2. Fokus Penelitian	37
3.3. Data dan Sumber Data	38
3.4. Teknik Pengumpulan Data	39
3.5. Teknik Keabsahan Data	41

3.6. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Hasil Penelitian	45
4.2 Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP.....	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kategori dan Proses Kognitif Pemahaman	24
Tabel 4.1. Profil Madrasah.....	46
Tabel. 4.2 Data Peserta Didik	49
Tabel 4.3 Sarana Prasarana	50



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	34
Bagan 4.1 Kerangka Struktur Organisasi MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Penyampaian materi dan tanya jawab pre-test	54
Gambar 4.2 Alat Peraga	55
Gambar 4.3 Penyampaian materi dan tanya jawab pre-test	55
Gambar 4.3 Proses Pembelajaran metode role playing	56
Gambar 4.4 Evaluasi tanya jawab post-test	56



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 3 Pedoman Observas
- Lampiran 4 Transkrip Observas
- Lampiran 5 Pedoman Wawancara
- Lampiran 6 Transkrip Wawancara
- Lampiran 7 Pedoman Dokumentasi
- Lampiran 8 Transkrip Dokumentasi
- Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan tak lepas dari peran seorang guru, dimana profesi guru tidak bisa dianggap sebelah mata dan dipandang sebagai pekerjaan formalitas biasa yang sekedar mengajar dikelas lalu mendapat gaji. Tetapi seorang guru lebih dari itu, mereka tidak hanya sekedar mengajar namun mereka mendidik dan bertanggung jawab atas pemahaman, kecerdasan dan pembentukan karakter mereka. Oleh sebab itu, tugas seorang guru harus bisa berkreasi dan mendatangkan suasana pembelajaran yang nyaman dan mengasikkan (Ahyan Yusuf Sya'bani, 2018:38). Dalam proses belajar mengajar ini diharapkan membuat perubahan positif dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Hal ini ditandai dengan perubahan respons siswa, penguasaan berbagai kompetensi, dan hasil belajar yang diukur melalui berbagai metode evaluasi (Sukmana et al., 2019:3).

Sedangkan Fiqih sendiri merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam yang diajarkan di semua jenjang pendidikan, yang memfokuskan pada hukum Islam yang mengatur berbagai aspek kehidupan umat Islam, termasuk ibadah, muamalah (interaksi sosial dan ekonomi), dan *'uqubat* (hukuman)(Zainuddin & Suparta, 2019:5). Meskipun penting, pembelajaran agama Islam, khususnya mata pelajaran Fiqih, sering kali dihadapkan pada tantangan terkait metode pengajaran yang digunakan. Metode ceramah sering kali dianggap konvensional dan kurang menarik bagi siswa, terutama ketika

tidak disertai dengan teknik pengajaran yang lebih interaktif atau kontekstual. Akibatnya, metode ceramah sering dianggap membosankan dan kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam materi-materi yang kompleks seperti Fiqih (Uci Sanusi, 2023:182).

Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan adanya perbaikan yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensi siswa. Misalnya, penggunaan metode pembelajaran yang lebih bervariasi seperti diskusi kelompok, studi kasus, simulasi, dan pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi solusi. Dengan metode ini, siswa tidak hanya diajak untuk menghafal atau mendengarkan, tetapi juga untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam konteks yang lebih nyata. Menurut (Jihad & Haris, 2010:118), pendekatan pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif cenderung lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Analisis penelitian yang sudah paparkan oleh (Abrar et al., 2021:54) bahwa semua yang berhubungan dengan materi zakat fitrah sebisa dan semaksimal mungkin ditanamkan pemahaman yang mendalam pada anak sekolah dasar. Oleh sebab itu, perlu adanya tindakan dengan dilakukannya pengamatan guru terhadap batas kemampuan dan perkembangan kognitif pemahaman peserta didik untuk bisa menangkap dan menerima materi tentang zakat fitrah yang termasuk salah satu materi pokok dari pembelajaran fikih

SD/MI. Sehubungan dengan hal tersebut, pemilihan metode dalam pembelajaran itu sangat penting, dikarenakan berdampak juga pada pemahaman peserta didik. Salah satu metode yang tepat diterapkan pada mapel fikih adalah *role playing*.

Metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu pendekatan pedagogis yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar. Dalam metode ini, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan memainkan peran tertentu. Mereka dapat merasakan dan memahami konsep atau materi pembelajaran melalui pengalaman langsung yang melibatkan interaksi, dialog, dan improvisasi (Nurhasanah et al., 2016:611). Dengan cara ini, siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi perilaku antar tokoh, mendiskusikan berbagai pandangan, serta memahami perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah yang terkait dengan situasi tertentu (Amin, Yurike S, 2022:444).

Berdasarkan hasil wawancara pendahuluan di MIS Kuripan Lor guru mata pelajaran fiqih menegaskan pentingnya pemilihan metode pembelajaran yang tepat untuk mencapai pemahaman peserta didik yang optimal, pemahaman konsep dan penerapan yang mendalam, serta pendekatan yang lebih kreatif dan menarik sangat diperlukan. Oleh karena itu guru MIS Kuripan Lor sangat berupaya dengan sungguh-sungguh untuk mencari metode yang tepat saat mengajar berbagai materi. Salah satunya pada materi fiqih guru di MIS Kuripan Lor menggunakan metode *role playing* jenis *multiple role playing*

untuk menunjang pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kreatif (Maulana Lutfi, 2024). *Multiple role playing* sendiri ialah jenis metode *role playing* yang pada pelaksanaannya peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama, disesuaikan dengan jumlah peran yang diperlukan. Pada tahap ini nantinya siswa dibagi menjadi 2 kelompok lalu bergantian, satu kelompok bermain peran kelompok lain mengamati. Kemudian diakhir pembelajaran dilakukan evaluasi terkait sejauh mana pemahaman siswa pada materi tersebut. Meningkatnya pemahaman siswa tersebut dibuktikan dengan yang sebelumnya siswa hanya sekedar tahu kapan pelaksanaannya, apa itu zakat fitrah, bagaimana niatnya, dan hanya sekedar tahu siapa yang menerima tapi tidak tahu definisinya. Setelah dilakukannya pembelajaran dengan metode *role playing* jenis *multiple* ini berhasil membuat pemahaman siswa menjadi semakin meningkat.

Metode pembelajaran *role playing* diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Fiqih, khususnya pada materi zakat fitrah. *Role playing* tidak hanya membantu siswa untuk memahami materi secara teoritis, tetapi juga memungkinkan mereka untuk merasakan langsung situasi yang relevan dengan materi yang diajarkan. Dalam konteks zakat fitrah, siswa bisa belajar melalui pengalaman peran langsung tentang proses zakat, seperti bagaimana menghitung jumlah zakat, siapa yang berhak menerima, dan bagaimana cara penerapannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Fiqih di MIS Kuripan Lor serta untuk

mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan penghambat metode ini dalam meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu peneliti berminat mengambil judul “**Penerapan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah Di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas bahwa dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Minimnya pemahaman peserta didik dalam belajar mata pelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah.
2. Penerapan metode pembelajaran yang kurang diminati peserta didik.

1.3. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti memberikan batasan masalah pada pembahasan dalam skripsi. Tujuan dari Batasan masalah agar terhindar dari terjadinya perluasan materi yang akan dibahas. Maka peneliti memberikan batasan dalam lingkup penelitian yang akan dilakukan dan hanya memfokuskan pada bahasan “Penerapan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah Di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan”.

1.4. Rumusan Masalah

Dari berbagai masalah yang dapat diidentifikasi, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Metode *Role playing* Pada Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah Di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan ?
2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat dari penerapan metode *role playing* Pada Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah Di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode *role playing* Pada Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah Di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan.
2. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat dari penerapan metode *role playing* Pada Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah Di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Temuan implikasi teoritis diharapkan memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran di dunia pendidikan. Penelitian ini menawarkan wawasan baru mengenai efektivitas metode *role playing* dalam konteks pembelajaran Fiqih, khususnya materi zakat fitrah, dan diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi bagi pendidik dan peneliti. Secara teoritis, hasil penelitian ini

berpotensi memperluas studi literatur tentang penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran agama Islam, khususnya di tingkat pendidikan dasar. Dengan mendokumentasikan penerapan dan menganalisis keberhasilan metode ini dalam meningkatkan pemahaman siswa, penelitian ini menambah referensi penting tentang metode pengajaran interaktif dan partisipatif. Pengetahuan ini dapat memperkaya teori pendidikan yang mendasari praktik pembelajaran aktif dan inovatif.

Diperlukan contoh konkret penerapan metode ini dalam pengajaran materi zakat fitrah, penelitian ini menunjukkan panduan praktis dan bukti empiris untuk penelitian selanjutnya. Peneliti dan mahasiswa dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk mengeksplorasi variasi metode *role playing* atau mengembangkan pendekatan inovatif lainnya dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman praktis tentang penerapan metode *role playing*, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan teori pendidikan yang dapat memperkaya praktik pengajaran dan kebijakan Pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan panduan bagi para guru dalam proses belajar mengajar, khususnya saat memilih metode *role playing* sebagai teknik pembelajaran di kelas untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam mata pelajaran Fiqih dengan materi zakat fitrah.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, pemahaman peserta didik terhadap materi zakat fitrah dapat meningkat. Selain itu, penerapan metode ini juga berpotensi menumbuhkan kreativitas dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, yang dapat mendorong keaktifan dan kesiapan mereka untuk mengeksplorasi wawasan serta mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil yang memuaskan.

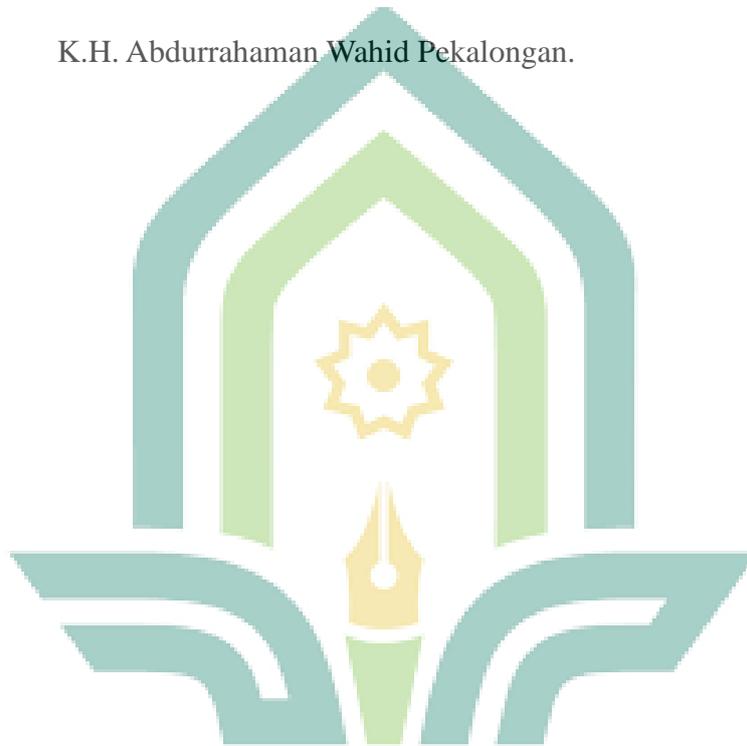
c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan wawasan berharga untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Dengan menyoroti efektivitas metode *role playing* dalam pembelajaran zakat fitrah, penelitian ini menawarkan cara-cara konkret untuk meningkatkan pemahaman siswa. Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengadopsi metode pengajaran yang lebih efektif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan prestasi siswa dan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Implementasi dari temuan ini juga dapat memperbaiki reputasi akademis sekolah dan menjadi referensi bagi sekolah lain dalam mengembangkan teknik pembelajaran yang inovatif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman baru bagi peneliti dengan memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai penerapan

metode *role playing* dalam konteks pendidikan. Peneliti dapat memperoleh pemahaman mendalam tentang bagaimana metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V di Madrasah Ibtida'iyah atau Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga sebagai salah satu bentuk pengaplikasian pengetahuan yang peneliti dapatkan selama menempuh kegiatan perkuliahan di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teoritik

2.1.1 Metode Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode dalam pendidikan merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana pembelajaran menjadi aktivitas nyata. Dalam konteks pendidikan dasar, metode yang dipilih harus mempertimbangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, pemahaman, kreativitas, emosional, dan sosial (Hasiban, 2012:2). Metode yang tepat dapat membantu siswa untuk berkembang secara holistik, memenuhi kebutuhan belajar mereka, dan mencapai potensi maksimal mereka.

Sedangkan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam membuat hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya proses belajar dan mengajar. Seperti yang dijelaskan Sobri pada penelitian Ridwan bahwa metode pembelajaran merupakan cara-cara dalam menyajikan materi pelajaran yang diberikan kepada murid agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa (Wirabumi, 2020 : 107-108).

b. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *role playing* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memainkan peran atau

karakter tertentu dalam skenario pembelajaran. Metode ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan komunikasi, kreativitas, dan imajinasi siswa, serta untuk memahami konsep-konsep melalui pengalaman bermain peran yang langsung dan interaktif (Hertina et al., 2024:108). Dengan bermain peran, siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga mengalami dan mempraktikkan konsep yang diajarkan dalam konteks yang lebih nyata dan realistis.

Dalam tulisan Rahmaniati, Fathurrohman menjelaskan bahwa model pembelajaran *role playing* mengadaptasi peran-peran dari dunia nyata ke dalam pementasan di kelas. Pementasan ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam simulasi situasi nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mempraktikkan dan menginternalisasi konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang lebih menyenangkan dan berkesan. Selain itu, metode ini menyediakan kesempatan bagi siswa untuk menilai dan memberikan umpan balik kepada teman sekelas mereka, yang mendukung peningkatan kreativitas serta menyediakan bahan evaluasi yang berguna untuk perbaikan dalam proses pembelajaran (Rahmaniati, 2024:52).

c. Macam-Macam Bentuk Metode *Role Playing*

Dalam pembentukan pola pembelajaran *role playing* ini harus diselaraskan dengan tujuan-tujuan yang mendukung bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat, dan pengkaji. Dalam kegiatan

pembelajaran *role playing* dibagi menjadi empat macam bentuk yaitu:

1) *Single Role-Playing* (Bermain Peran Tunggal)

Pada bentuk pola ini, mayoritas peserta didik berperan menjadi pengamat pada permainan yang sedang dipentaskan. Dari bentuk pola ini bertujuan sebagai pembentukan sikap dan nilai dari peserta didik.

2) *Multiple Role-Playing* (Bermain Peran Jamak)

Dalam pola ini, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama, disesuaikan dengan jumlah peran yang diperlukan. Tujuan dari pola ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang suatu topik atau situasi melalui pengalaman secara langsung. Dalam pola ini juga memberikan manfaat bagi siswa yaitu

- a) Siswa menjadi lebih aktif dan interaktif
- b) Siswa dapat lebih memahami berbagai perspektif dalam sebuah situasi.
- c) Meningkatnya ketrampilan komunikasi siswa
- d) Melatih siswa agar bisa lebih pandai memecahkan masalah dan mengambil keputusan
- e) Meningkatkan empati pada siswa

3) *Role Repetition* (Bermain Peran Ulangan)

Dalam pola ini, peserta didik berperan sebagai tokoh utama dalam sebuah drama secara bergantian. Tujuan dari pola ini adalah agar setiap siswa dapat belajar bagaimana memerankan sebuah tokoh, serta mengamati dan membandingkan perilaku yang diperagakan oleh pemeran lainnya atau sebelumnya (Roestiyah, 2001:20).

4) *Triple Role Playing* (Bermain Peran Tiga Model)

Pada bentuk pola ini mengembangkan bermain peran tradisional yang membutuhkan tiga peserta didik yang berbeda dengan memerankan sebuah tokoh dalam situasi yang sama. Hal ini menunjukkan pengaruh dalam variasi gaya individual berdasarkan situasi yang dihasilkan (Silberman, 2007:219).

d. Penerapan Pembelajaran Metode *Role Playing*

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam penerapan pembelajaran metode *Role playing* yang dipaparkan oleh Roestiyah (2012) pada buku Model pembelajaran kreatif diantaranya :

- 1) Proses dimulai dengan guru memperkenalkan metode pembelajaran *role playing* kepada siswa. Dalam tahap ini, guru menjelaskan secara rinci bagaimana metode ini akan diterapkan, termasuk tujuan dan manfaatnya. Dengan menggunakan metode *role playing*, diharapkan siswa tidak hanya dapat memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mengembangkan

keterampilan dalam memecahkan masalah dan membangun hubungan sosial yang positif.

2) Setelah memperkenalkan metode tersebut, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai *role playing*. Proses ini penting untuk memastikan bahwa siswa memahami cara kerja metode ini dan bagaimana mereka akan terlibat dalam kegiatan tersebut. Guru kemudian memilih beberapa pertanyaan yang dianggap menarik atau relevan untuk dijawab. Hal ini bertujuan untuk mengatasi kebingungan atau kekhawatiran yang mungkin dimiliki siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan sesuai dengan kebutuhan siswa di tingkat sekolah dasar.

3) Agar siswa dapat lebih cepat memahami adegan atau peristiwa yang terdapat dalam cerita, disarankan agar guru mempersiapkan dan menceritakan adegan pertama dengan jelas dan terperinci. Dengan bercerita secara mendalam dan memadai saat memulai adegan, guru dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengikuti alur cerita dan konteks yang diperlukan. Hal ini akan mempermudah siswa dalam berperan dan berpartisipasi dalam kegiatan *role playing*, sehingga mereka dapat lebih efektif dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang diajarkan

- 4) Apabila ada peserta didik yang sudah siap memperagakan peran tersebut, guru tetap harus mempertimbangkan kesesuaiannya untuk peran tersebut, apakah peserta didik tersebut mampu untuk memainkannya.
- 5) Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait peran yang diperoleh, maka nantinya peserta didik dapat menguasai karakter dan dialog serta dapat mengatur ekspresi yang sesuai dengan karakter yang akan diperankan.
- 6) Peserta didik yang tidak terlibat bermain peran diwajibkan untuk mengamati dan menyimak kegiatan bermain peran yang dilakukan peserta didik lainnya. Kemudian peserta didik diharapkan mampu memberikan saran dan pendapat tentang pembelajaran *role playing* yang dilakukan, selain dari memperhatikan dan mendengarkan dari kegiatan tersebut.
- 7) Ketika permainan memasuki keadaan yang sudah tidak terkendali, kegiatan ini dapat diberhentikan sampai menemukan solusi yang memungkinkan dengan didiskusikan secara bersama. Pembelajaran *role playing* juga dapat diberhentikan ketika peserta didik mengalami kendala pada saat melakukan kegiatan bermain peran.
- 8) Pada tahap akhir pelaksanaan, dilakukan sesi diskusi bersama. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat atau saran mengenai kegiatan *role*

playing yang telah dilaksanakan dengan teman sekelas. Diskusi ini bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa tentang pengalaman mereka selama kegiatan, serta untuk mengevaluasi efektivitas metode *role playing* dalam proses pembelajaran (Fahrurrozi et al., 2022:83-84).

Dengan mengikuti setiap step dari langkah-langkah diatas, guru akan lebih mudah mengimplementasikan metode pembelajaran *role playing* secara efektif sehingga dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan dan pengaplikasian konsep atau ketrampilan yang dipelajari oleh peserta didik.

e. Kelebihan dari Metode Pembelajaran *Role Playing*

Dalam metode pembelajaran *Role Playing* mempunyai beberapa kelebihan yang menjadikan metode pembelajaran ini efektif dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik ketika dilaksanakan dalam proses pembelajaran, diantaranya :

1) Pengalaman Praktis

Metode *Role Playing* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk secara langsung menerapkan konsep, keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman dalam situasi yang nyata atau sangat mirip dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pengalaman praktis ini, siswa dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari dengan melihat bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam konteks yang relevan. Dengan

cara ini, siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga memahami bagaimana teori tersebut berfungsi dalam situasi yang nyata, yang dapat memperdalam pemahaman dan meningkatkan relevansi materi bagi mereka.

2) Peningkatan Keterlibatan

Metode *role playing* mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Alih-alih hanya menjadi penonton atau pendengar pasif, siswa berperan sebagai aktor atau pemain dalam menciptakan dan menjalankan situasi yang dipelajari. Keterlibatan aktif ini dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta membantu mereka untuk lebih memahami dan mengingat materi yang diajarkan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan teman sekelas.

3) Memfasilitasi Peningkatan Pemahaman yang mendalam

Dengan memainkan peran dalam berbagai situasi yang dirancang oleh metode *role playing*, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep atau materi yang dipelajari. Melalui simulasi dan pengalaman bermain peran, siswa dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman yang lebih kompleks dan nuansial. Pengalaman ini tidak hanya membantu mereka memahami materi secara teoritis,

tetapi juga bagaimana materi tersebut dapat diterapkan dan relevan dalam situasi kehidupan nyata.

4) Meningkatkan Kreativitas

Metode pembelajaran *role playing* dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpikir kreatif dalam menentukan sebuah penyelesaian dalam suatu masalah yang dihadapi dalam skenario yang diberikan. Mereka dapat bereksperimen dengan berbagai cara dan tindakan tanpa adanya rasa takut dan bisa untuk percaya diri.

5) Mengatasi Kecemasan dan Ketidakyamanan

Melalui pengalaman bermain peran, peserta didik dapat merasa lebih percaya diri karena mereka mampu bereksperimen dengan peran yang berbeda dalam lingkungan yang aman dan terstruktur. Pengalaman ini secara bertahap membantu mereka mengurangi rasa cemas dan ketidaknyamanan, sehingga kemampuan komunikasi mereka di depan umum atau dalam kelompok menjadi lebih baik.

6) Konteks yang Relevan

Metode ini memungkinkan siswa untuk melihat bagaimana konsep atau keterampilan yang dipelajari dapat diterapkan secara langsung dalam kehidupan nyata. Dengan menghadirkan situasi yang realistis, peserta didik dapat memahami bagaimana teori atau pengetahuan yang diajarkan di kelas bisa berguna dalam berbagai skenario kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran yang

kontekstual ini, pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mendalam dan bertahan lama, karena mereka dapat merasakan secara langsung bagaimana pelajaran tersebut relevan dengan kehidupan mereka sendiri.

f. Kekurangan dari Metode Pembelajaran *Role Playing*

Meskipun dalam metode pembelajaran *role playing* mempunyai banyak kelebihan, namun pastinya akan ada kekurangan didalamnya. Berikut beberapa kekurangan dari metode pembelajaran *role playing* :

1) Waktu yang Diperlukan

Dalam persiapan dan pelaksanaan metode *Role Playing* ini dibutuhkan waktu yang cukup lama. Sehingga cukup dibilang kurang efisien jika dilaksanakan pada pembelajaran yang waktunya terbatas.

2) Ketidaknyamanan Peserta Didik

Ketidaknyamanan ini bisa muncul karena berbagai alasan, seperti perasaan canggung atau malu ketika harus berakting di depan teman sekelas atau ketika mereka harus memerankan karakter yang tidak sesuai dengan kepribadian atau kecenderungan mereka. Misalnya, seorang peserta didik yang pemalu mungkin merasa sulit memerankan tokoh yang ekspresif dan berani. Beberapa peserta didik mungkin juga merasa tertekan jika mereka merasa tidak memiliki keterampilan akting atau takut

diejek oleh teman-temannya. Hal ini dapat mengganggu proses pembelajaran yang seharusnya menyenangkan dan interaktif.

3) Keterbatasan Realisme

Dalam pelaksanaan metode *Role Playing* pastinya akan semaksimal mungkin menciptakan situasi yang seakan mendekati kehidupan nyata, namun nyatanya terkadang sulit untuk bisa mencapai situasi tersebut. Hal ini juga dapat mengurangi efektivitas pembelajaran yang terjadi dari pengalaman peserta didik bermain peran atau *role playing*.

4) Tidak Cocok untuk Semua Materi

Dalam pembelajaran *role playing* tidak semua materi bisa disampaikan melalui metode *Role Playing* ini, ada beberapa topik atau konsep yang mungkin tidak cocok untuk dipelajari menggunakan metode *role playing*. Misalnya, topik atau konsep yang sangat beraturan atau abstrak mungkin lebih tepat diajarkan dengan metode lain yang sesuai dengan topik tersebut (Vega et al., 2024:85-88).

5) Penguasaan yang Kurang Maksimal

Apabila guru tidak menguasai model pembelajaran *Role Playing*, proses pelaksanaannya akan berjalan kurang maksimal dan bahkan berpotensi mengalami kegagalan. Penguasaan terhadap metode ini sangat penting karena melibatkan perencanaan dan pengaturan yang kompleks, termasuk persiapan skenario,

penentuan peran, pengarahan siswa, serta evaluasi hasil pembelajaran. Jika guru tidak memahami dengan baik langkah-langkah dan teknik-teknik yang diperlukan, maka beberapa hal bisa terjadi diantaranya peserta didik mungkin merasa bingung dengan instruksi yang tidak jelas, pembagian peran yang tidak tepat dapat membuat beberapa peserta didik merasa tidak nyaman, dan diskusi reflektif yang penting setelah kegiatan bermain peran mungkin terlewat atau tidak dilaksanakan secara efektif. Akibatnya, peserta didik tidak mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, dan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

6) Kurangnya Penguasaan dalam Berperan

Penguasaan langkah-langkah yang tidak maksimal dalam pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dapat menimbulkan berbagai permasalahan yang berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran. Ketika guru atau fasilitator tidak memahami atau menguasai langkah-langkah yang diperlukan secara mendalam, proses pembelajaran menjadi tidak terstruktur dan kurang terarah, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai.

Kaharuddin dan Hajeniati (Kaharuddin & Hajeniati, 2020:68) menekankan bahwa penguasaan terhadap langkah-langkah penerapan *role playing* sangat penting untuk memastikan bahwa metode ini berjalan sesuai dengan rencana dan memberikan hasil yang optimal. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk

mempersiapkan setiap tahapan *role playing* dengan baik, mulai dari perencanaan skenario, pemilihan peran, pengarahan siswa, hingga tahap evaluasi dan refleksi setelah bermain peran. Dengan penguasaan yang baik terhadap langkah-langkah ini, pembelajaran *role playing* dapat menjadi lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

2.1.2 Pemahaman Peserta didik

Dalam kegiatan pembelajaran, tujuan utamanya adalah untuk membantu siswa mengembangkan pemahaman yang mendalam dan bermakna terhadap materi yang dipelajari. Untuk mencapai tujuan ini, siswa perlu memiliki kemampuan berpikir analitis dan pemahaman konsep yang kuat. Pemahaman atau kemampuan kognitif siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan luar.

Faktor internal mencakup berbagai hal yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti kesiapan belajar, motivasi, minat, dan rasa percaya diri. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan akademik tempat siswa belajar, seperti dukungan keluarga, interaksi dengan teman sebaya dan guru, serta metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selain itu, fasilitas pembelajaran dan sumber daya juga berperan penting dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Faktor internal mencakup berbagai aspek individu seperti tingkat kesiapan mental dan emosional siswa untuk belajar, kedewasaan mereka, serta pertumbuhan fisik dan psikologis yang dapat mempengaruhi kemampuan kognitif mereka. Kecerdasan juga berperan penting dalam cara siswa memproses informasi, sementara motivasi adalah dorongan internal yang mendorong mereka untuk terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, faktor pribadi seperti minat dan pengalaman individu juga turut mempengaruhi cara siswa memahami materi.

Di sisi lain, faktor eksternal mencakup aspek-aspek luar individu seperti interaksi sosial, keadaan keluarga, dan lingkungan rumah yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Dukungan keluarga, kondisi sosial di sekitar siswa, serta metodologi yang digunakan oleh pendidik juga berperan penting dalam mempengaruhi pemahaman siswa. Perlengkapan dan keperluan yang tersedia selama proses pembelajaran, seperti sumber daya pendidikan, juga dapat mendukung atau menghambat pemahaman siswa.

Pencapaian pemahaman (kemampuan kognitif) siswa dapat terlihat selama proses belajar mengajar, di mana proses pembelajaran dirancang untuk mengukur sejauh mana siswa mencapai tujuan yang telah ditentukan. Esensi dari pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga bidang utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut taksonomi Bloom, bidang kognitif mencakup beberapa tingkatan yang melibatkan pengetahuan, pemahaman, penerapan,

analisis, sintesis, dan evaluasi. Setiap tingkatan ini berkontribusi pada cara siswa memproses dan memahami informasi, mulai dari mengingat fakta dasar hingga mengevaluasi dan menciptakan ide baru berdasarkan informasi yang telah dipelajari. (Yohanes & Sutriyono, 2018:23-35).

Pemahaman itu sendiri, yang dalam istilah Inggris disebut *understanding*, merujuk pada kemampuan untuk menyerap makna dari materi yang dipelajari. Menurut Widoddo, pemahaman adalah kemampuan untuk mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, atau mengintegrasikan pengetahuan baru ke dalam skema yang telah ada. Bloom menambahkan bahwa pemahaman merupakan bagian dari ranah kognitif, yang mencakup aktivitas mental dalam proses belajar. Dalam kognitif pemahaman (*understand*) ada 7 indikator yang dapat dikembangkan seperti pada Tabel 1 dibawah ini (Suryani, 2019:1-5).

Tabel 2.1
Kategori dan Proses Kognitif Pemahaman

Kategori dan Proses Kognitif Pemahaman	Indikator	Definisi
Menafsirkan (<i>Interpreting</i>)	1. Klarifikasi (<i>Clarifying</i>) 2. Memparafrasekan (<i>Prase</i>) 3. Mewakikan (<i>Representing</i>) 4. Menerjemahkan (<i>Translating</i>)	Mengubah dari bentuk yang satu ke bentuk yang lainnya.
Memberi Contoh (<i>Exemplifying</i>)	1. Menggambarkan (<i>Illustrating</i>) 2. Memberi contoh	Menemukan Contoh khusus atau ilustrasi dari suatu

	<i>(Instantiating)</i>	konsep atau sebuah prinsip.
Mengklasifikasikan <i>(Classifying)</i>	1. Mengkategorisasikan <i>(Categorizing)</i> 2. Menggolongkan <i>(Subsuming)</i>	Menentukan sesuatu yang dimiliki oleh sebuah kategori.
Meringkas <i>(Summarizing)</i>	1. Mengabstraksikan <i>(Abstracting)</i> 2. Menggeneralisasikan <i>(Generalizing)</i>	Pengabstrakan sebuah tema-tema yang umum atau point-point utama.
Menarik Inferensi <i>(Inferring)</i>	1. Menyimpulkan <i>(Concluding)</i> 2. Mengekstrapolasikan <i>(Extrapolating)</i> 3. Menginterpolasikan <i>(Interpolating)</i> 4. Memprediksikan <i>(Predicting)</i>	PenggambaranKesimpulan yang logis dari informasi yang disajikan.
Membandingkan <i>(Comparing)</i>	1. Mengontraskan <i>(Contrasting)</i> 2. Memetakan <i>(Mapping)</i> 3. Menjodohkan <i>(Matching)</i>	Mencari hubungan antara dua ide, objek, atau hal-hal yang serupa
Menjelaskan <i>(Explaining)</i>	1. Mengkonstruksi Model <i>(Constructing Models)</i>	Mengkontruksikan model yang disebabkan dari suatu sistem.

Seperti yang telah dijelaskan dalam Tabel 2.1, pemahaman adalah kemampuan untuk merumuskan makna dari pesan pembelajaran dan mengkomunikasikannya dalam berbagai bentuk, seperti lisan, tulisan, atau grafik. Harapannya, siswa tidak hanya memahami materi yang baru dipelajari, tetapi juga mampu menghubungkan pengetahuan baru tersebut dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya. Dengan cara ini, mereka dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif.

Dalam konteks materi Fiqih, indikator pemahaman meliputi kemampuan siswa untuk memberikan contoh konkret dan menjelaskan konsep dengan baik. Indikator ini bertujuan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami teori yang diajarkan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata dan memberikan penjelasan yang memadai mengenai materi tersebut. Misalnya, dalam pembelajaran zakat fitrah, siswa diharapkan mampu memberikan contoh bagaimana zakat fitrah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta menjelaskan prosedur dan prinsip-prinsip yang terlibat dengan jelas. Dengan demikian, pemahaman siswa dapat diukur tidak hanya dari pengetahuan teoritis mereka tetapi juga dari kemampuan mereka untuk mengaplikasikan dan menjelaskan konsep-konsep yang telah dipelajari.

2.1.3 Mata Pelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah

Di kelas V MIS Kuripan Lor, pelajaran Fiqih memainkan peranan krusial dalam pendidikan agama Islam, khususnya pada materi zakat fitrah. Guru memiliki tanggung jawab utama untuk memotivasi siswa agar mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran Islam, seperti yang termuat dalam Alquran dan Hadis. Dengan cara ini, pembelajaran zakat fitrah tidak hanya akan mengajarkan siswa tentang kewajiban mereka sebagai umat Muslim, tetapi juga membantu mereka memahami pentingnya berbagi dan kepedulian sosial terhadap sesama (Olpah, 2023:135).

Ilmu Fiqih merupakan cabang dari pengetahuan agama Islam yang mencakup ajaran tentang akidah, akhlaq, dan amaliah. Ilmu ini berperan sebagai bagian dari syariah Islamiyah yang mengatur hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan tindakan manusia yang telah dewasa dan berakal sehat. Sumber utama ilmu Fiqih berasal dari Alquran dan Hadis, yang memberikan panduan tentang tindakan yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah Islam. Dengan memiliki pemahaman yang mendalam tentang Fiqih, siswa dapat menerapkan hukum-hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka dan menegakkan prinsip-prinsip syariah dalam setiap aspek kehidupan mereka (Syafi'i, 2011:13-14).

Materi zakat fitrah, secara khusus, adalah bentuk sedekah wajib yang harus dikeluarkan oleh umat Muslim pada akhir bulan Ramadhan sebelum pelaksanaan Idul Fitri. Zakat fitrah diwajibkan bagi semua Muslim yang mampu, baik yang merdeka maupun hamba sahaya, laki-laki maupun perempuan, serta yang masih kecil maupun dewasa. Dengan mengeluarkan zakat fitrah, umat Muslim tidak hanya membersihkan diri dari kekurangan yang mungkin timbul selama bulan puasa, tetapi juga berkontribusi dalam mengurangi kesenjangan sosial dengan memberikan makanan dan bantuan kepada mereka yang membutuhkan. Hal ini juga memperkuat rasa kepedulian sosial dan solidaritas dalam masyarakat (Kemenag, 2014:5-7).

Di MIS Kuripan Lor, alokasi waktu untuk mata pelajaran Fiqih adalah dua jam pelajaran per minggu, sama seperti mata pelajaran umum

dan agama lainnya. Namun, alokasi waktu ini sering kali dianggap tidak cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, terutama dalam materi zakat fitrah yang memiliki banyak aspek dan kompetensi inti yang harus dikuasai siswa. Variasi dalam tingkat pemahaman siswa, yang sering kali heterogen, menjadi salah satu tantangan besar dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa mungkin belum memiliki dasar pengetahuan yang memadai tentang ketentuan hukum Islam, yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk memahami dan menerapkan materi yang diajarkan.

Ketidakmampuan untuk mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum berdampak negatif pada pemahaman dan prestasi belajar siswa. Banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan bahwa waktu pembelajaran yang terbatas dan metode pengajaran yang tidak selalu efektif menjadi penyebab utama dari masalah ini. Metode ceramah dan tanya jawab yang sering digunakan, terutama dalam kelas yang luas, tidak selalu efektif dalam menjangkau semua siswa. Banyak siswa yang mungkin kurang memperhatikan atau tidak fokus selama pelajaran, yang berdampak pada pemahaman mereka terhadap materi zakat fitrah. Hal ini juga mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa secara keseluruhan (Mujahid, 2022:142).

Untuk mengatasi masalah ini, pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif diperlukan. Salah satu metode yang dapat diterapkan

adalah metode *role playing*, sudah banyak yang membuktikan bahwa metode ini bisa membantu siswa memahami materi secara praktis dan menyenangkan. Dengan metode *role playing* ini, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, mengalami situasi yang mirip dengan kondisi nyata, dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi zakat fitrah. Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi siswa, mengurangi kecemasan peserta didik, dan memberikan konteks yang relevan dan bermakna bagi pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut adalah uraian yang lebih mendetail mengenai beberapa penelitian relevan yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini:

1. Pada jurnal karya Elin Nurohmi dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Fiqih Tentang Ketentuan Pelaksanaan Zakat” mengungkapkan bahwa metode *role playing* dapat secara signifikan meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 68,3 pada siklus pertama menjadi 83,8 pada siklus kedua. Ini menandakan bahwa siswa mengalami kemajuan yang cukup besar dalam pemahaman mereka mengenai ketentuan pelaksanaan zakat (Nurohmi, 2022:141-151). Terdapat perbedaan yang terletak pada fokus kajian yang diteliti, dimana fokus kajian penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada peningkatan pemahaman siswa sedangkan penelitian ini fokus kajiannya

yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak pada objek kajian yang sama-sama membahas mengenai penerapan metode *Role Playing*.

2. Pada jurnal karya Siti Mahmudah dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Ketentuan Salat Fardu” menemukan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi shalat fardu. Penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan antara nilai pretes dan postest siswa, yang menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi dengan lebih baik setelah penerapan metode ini (Mahmudah, 2023:851-864). Terdapat perbedaan yang terletak pada fokus kajian yang diteliti, dimana fokus kajian penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada peningkatan pemahaman siswa pada materi zakat fitrah sedangkan penelitian ini fokus kajiannya yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa pada sholat fardu. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak pada objek kajian yang sama-sama membahas mengenai penerapan metode *Role Playing*.

3. Pada jurnal karya Uci sanusi dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V MI Pada Mata Pelajaran Fiqih Tentang Ketentuan Pelaksanaan Zakat” melaporkan bahwa penerapan metode *role playing* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V. Penelitian ini menunjukkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 68,3 menjadi 83,8, serupa dengan temuan Nurohmi, namun dengan

fokus pada prestasi belajar (Uci Sanusi, 2023:182-191). Terdapat perbedaan yang terletak pada fokus kajian yang diteliti, dimana fokus kajian penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada peningkatan pemahaman siswa sedangkan penelitian ini fokus kajiannya yaitu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak pada objek kajian yang sama-sama membahas mengenai penerapan metode *Role Playing*.

4. Pada skripsi karya Dian Cahya Ningrum dengan judul “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah” menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dari rata-rata 48% menjadi 80% (Ningrum, 2020:1-168). Terdapat perbedaan yang terletak pada fokus kajian yang diteliti, dimana fokus kajian penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada peningkatan pemahaman siswa sedangkan penelitian ini fokus kajiannya yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak pada objek kajian yang sama-sama membahas mengenai penerapan metode *Role Playing*.

5. Pada skripsi karya Nur Intan Rahmatia Usman Ruru dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Dasar Cokroaminoto Kotamobagu” melaporkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan metode *role*

playing dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Ruru, 2020:1-105). Terdapat perbedaan yang terletak pada fokus kajian yang diteliti, dimana fokus kajian penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada peningkatan pemahaman siswa pada materi zakat fitrah sedangkan penelitian ini fokus kajiannya yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mapel PAI. Persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu terletak pada objek kajian yang sama-sama membahas mengenai penerapan metode *Role Playing*.

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini memberikan berbagai perspektif dan bukti tentang efektivitas metode *role playing* dalam konteks yang berbeda. Meskipun ada kesamaan dalam metode yang digunakan, setiap penelitian menawarkan wawasan tambahan mengenai aplikasi metode ini dalam berbagai materi pelajaran dan tingkat pendidikan. Penelitian ini berkontribusi pada literatur dengan fokus khusus pada pemahaman siswa kelas V mengenai zakat fitrah melalui metode survei lapangan, menambah perspektif baru dalam penerapan metode *role playing* dalam pendidikan dasar.

2.3 Kerangka Berpikir

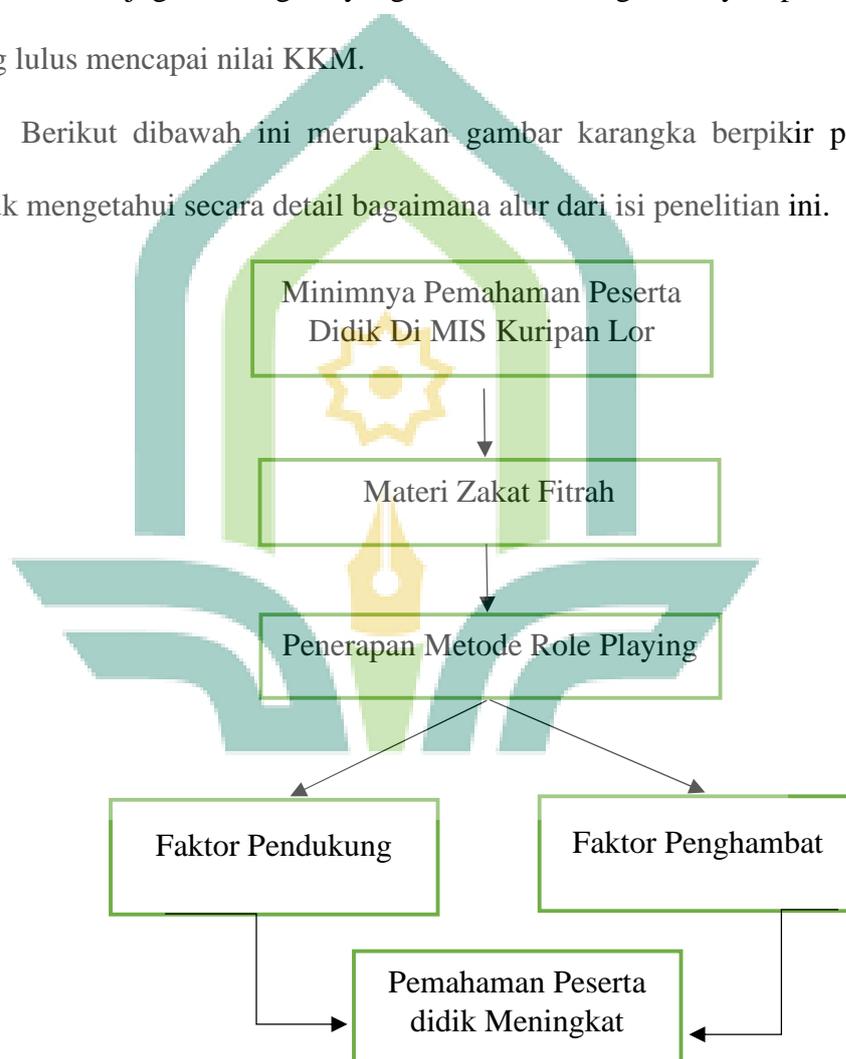
Mata pelajaran pendidikan agama islam salah satunya fiqih pada dasarnya masih tergolong materi yang cukup mudah untuk dipahami. Akan tetapi pada realitanya tidak sedikit peserta didik yang kurang menguasai pemahaman mata pelajaran tersebut. Salah satunya pada mata pelajaran fiqih materi zakat fitrah, materi tersebut merupakan materi yang masih mendasar

dan pastinya banyak peserta didik mengetahui sebenarnya apa itu zakat fitrah. Hal ini juga dilatar belakangi dengan penyampaian materi yang kurang efisien dan kreatif ataupun penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Pasalnya kebanyakan pada mata pelajaran agama guru sering kali hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi. Sehingga membuat peserta didik tidak semangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran yang berdampak juga pada pemahaman peserta didik yang menjadi menurun. Permasalahan inilah yang terjadi di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Fiqih kelas V di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan bahwa hasil pemahaman peserta didik kelas V pada materi zakat fitrah masih tergolong cukup rendah, hal ini dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik yang belum bisa mencukupi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal tersebut dipengaruhi adanya beberapa faktor seperti: peserta didik yang selalu menggampangkan materi tersebut, dikarenakan sebelum adanya pembelajaran materi tersebut peserta didik sudah tau apa itu zakat fitrah tetapi mereka hanya sekedar tau kapan dilaksanakannya zakat fitrah dan siapa saja yang menerimanya. Menurut guru fiqih banyak peserta didik yang hanya mengetahui dasar-dasarnya saja dari materi tersebut. Padahal guru sudah memaksimalkan mengajar agar peserta didik paham akan materi tersebut. Tetapi ternyata hal tersebut malah membuat peserta didik semakin hilang semangat untuk belajar, pasalnya guru hanya menggunakan metode ceramah dan berpatok pada buku paket.

Dari adanya permasalahan di atas guru fiqih mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan mengubah metode ceramah yang monoton dengan metode bermain seperti *role playing*. Semenjak guru menerapkan metode role playing pada materi zakat fitrah semangat belajar dan keaktifan peserta didikpun semakin meningkat dan menjadikan pemahaman peserta didik juga meningkat yang dibuktikan dengan banyak peserta didik yang lulus mencapai nilai KKM.

Berikut dibawah ini merupakan gambar kerangka berpikir penelitian untuk mengetahui secara detail bagaimana alur dari isi penelitian ini.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Untuk pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*), yang berarti peneliti secara langsung mendatangi lokasi penelitian untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang konkret mengenai penerapan metode *role playing* dalam konteks pemahaman siswa kelas V pada materi zakat fitrah. Penelitian lapangan ini melibatkan observasi langsung, wawancara, dan pengumpulan data dari sumber-sumber di lokasi penelitian untuk mendapatkan gambaran yang lebih mendalam dan akurat mengenai penerapan metode tersebut.

Menurut Moleong, penelitian lapangan termasuk dalam kategori penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menganalisis fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara mendalam. Hasil dari penelitian ini berupa data deskriptif, yang meliputi kata-kata yang terucap baik secara lisan maupun tertulis, serta perilaku yang diamati dari orang-orang yang terlibat dalam penelitian. Data yang diperoleh dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana metode *role playing* diterapkan di lapangan dan dampaknya terhadap pemahaman siswa. (Herman & Anhusadar, 2022:2665). Adapun lokasi penelitian ini adalah MIS Kuripan Lor, yang dipilih karena relevansinya

dengan materi zakat fitrah dan karakteristik siswa kelas V. Penelitian ini melibatkan pengamatan langsung di sekolah tersebut, memungkinkan peneliti untuk memahami secara langsung penerapan metode *role playing* dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

3.1.2 Pendekatan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif, yang dirancang untuk memberikan gambaran mendetail dan sistematis mengenai fenomena yang sedang diteliti. Pendekatan ini berfokus pada penggambaran fakta dan karakteristik objek atau subjek penelitian secara akurat dan terstruktur, dengan tujuan utama untuk menyajikan informasi yang jelas dan komprehensif tentang fenomena tersebut (Sukardi, 2021:200).

Pendekatan kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fakta dan karakteristik objek penelitian dengan sistematis, yang mencakup baik data naratif tertulis maupun tidak tertulis. Dalam pendekatan ini, data yang dikumpulkan berasal dari berbagai sumber, berupa narasi tertulis maupun tidak tertulis seperti hasil wawancara dengan narasumber maupun objek yang diteliti, observasi langsung di lapangan, serta dokumen-dokumen relevan yang mendukung penelitian.

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor, Kota Pekalongan. Dengan menerapkan pendekatan ini,

peneliti dapat mengidentifikasi dan menggambarkan secara detail bagaimana metode *role playing* diterapkan dalam proses pembelajaran, serta mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman siswa mengenai materi zakat fitrah.

3.2. Fokus Penelitian

3.2.1 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah metode *role playing*, yang diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor. Penelitian ini fokus pada bagaimana metode tersebut digunakan di lapangan dan bagaimana dampaknya terhadap pemahaman siswa mengenai materi zakat fitrah. Peneliti akan mendeskripsikan dan mencari faktor pendukung penghambat dalam penerapan metode *role playing* terhadap pemahaman siswa dalam konteks pelajaran zakat fitrah.

3.2.2 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, subjek yang diteliti adalah siswa kelas V di MIS Kuripan Lor. Kondisi ini menjadi perhatian khusus karena pemahaman yang baik mengenai zakat fitrah adalah penting untuk pelaksanaan ajaran agama Islam dengan benar. Untuk mengatasi tantangan ini, guru fiqh di kelas V menerapkan metode *role playing* sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan pemahaman siswa. Metode *role playing* dipilih karena kemampuannya untuk membuat materi pembelajaran menjadi lebih interaktif dan relevan dengan

pengalaman siswa, serta untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana metode role playing diterapkan dalam konteks pembelajaran zakat fitrah di kelas V. Fokus analisis meliputi bagaimana metode ini diimplementasikan, bagaimana siswa berinteraksi dengan metode tersebut, dan sejauh mana metode role playing berhasil mempengaruhi pemahaman siswa mengenai zakat fitrah.

3.2.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Kuripan Lor, dengan periode waktu pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

3.3. Data dan Sumber Data

Data adalah bahan mentah yang perlu diolah, sehingga menghasilkan sebuah informasi atau keterangan. Adapun data dalam penelitian ini adalah Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan dan faktor pendukung dan penghambat dari penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan. Pada penelitian ini ada 2 sumber data yang diperoleh dengan cara yaitu:

3.3.1 Sumber Data Primer

Data Primer sendiri ialah sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya atau dari objek yang diteliti, baik itu berupa data wawancara narasumber ataupun berupa dokumen-dokumen

pendukung dalam penelitian (Sholihin & Anggraini, 2021:25). Adapun yang menjadi sumber data primer pada penelitian ini adalah:

- a. Guru Mapel Fiqih kelas V di MIS Kuripan Lor
- b. Peserta didik kelas V di MIS Kuripan Lor

3.3.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti melalui berbagai sumber data dan referensi yang telah ditelaah ada. Adapun sumber data sekunder yang bisa didapat melalui dokumen penelitian yang diperoleh dari kegiatan wawancara dan observasi di lapangan, seperti catatan wawancara dan foto-foto yang diambil selama penelitian di kelas V MIS Kuripan Lor, juga merupakan bagian dari data sekunder. Sumber-sumber ini memberikan informasi tambahan dan konteks yang penting untuk memahami dan menganalisis penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi zakat fitrah.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data diantaranya yaitu:

3.4.1 Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di lapangan, memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang situasi dan kondisi yang diamati (Setiawan & Anggito, 2018:75). Observasi memungkinkan peneliti untuk melihat

secara langsung bagaimana sebuah fenomena terjadi dalam konteks yang sebenarnya. Observasi ini dilakukan di MIS Kuripan Lor, dengan fokus pada penerapan metode *role playing* serta faktor pendukung dan penghambat dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V mengenai materi zakat fitrah. Teknik ini memberikan informasi yang mendetail dan kontekstual mengenai implementasi metode tersebut dan dampaknya terhadap proses pembelajaran serta pemahaman siswa secara langsung.

3.4.2 Wawancara

Teknik wawancara adalah metode penting dalam proses penelitian untuk mengumpulkan data dengan cara bertanya jawab secara langsung kepada responden (Mamik, 2015:109). Teknik wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mendalam melalui interaksi tatap muka dengan responden, memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang lebih rinci dan kontekstual. Peneliti menyusun instrumen pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya dan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih, Ibu Thoyibah, M.Pd, dan peserta didik kelas V di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan. Melalui wawancara ini, peneliti dapat memperoleh data yang mendalam mengenai penerapan metode *role playing*, dan faktor pendukung dan penghambat dari penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V tentang materi zakat fitrah.

3.4.3 Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan metode yang sangat penting dalam penelitian untuk mengumpulkan berbagai jenis data, seperti catatan, transkrip, buku, laporan rapat, dan dokumen lainnya. Teknik ini berguna untuk mencari data yang relevan dengan variabel atau topik penelitian (Siyoto & Sodik, 2015:77-78). Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi melibatkan pengumpulan berbagai materi dari pihak sekolah MIS Kuripan Lor, seperti gambar atau foto, dokumen, dan arsip. Dokumen-dokumen tersebut bisa mencakup bahan ajar, catatan pelajaran, serta arsip lainnya yang berkaitan dengan penerapan metode *role playing*. Pengumpulan dokumentasi ini berfungsi sebagai sumber data tambahan yang penting, yang dapat mendukung analisis dan memberikan konteks yang lebih mendalam mengenai penerapan metode *role playing*. Dengan adanya dokumentasi ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang lebih lengkap dan terperinci tentang bagaimana metode *role playing* diterapkan dan bagaimana pengaruhnya terhadap pemahaman siswa kelas V tentang materi zakat fitrah.

3.5. Teknik Keabsahan Data

Dalam mengecek keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi data untuk mengecek kevalidan dari informasi yang didapat. Dalam teknik triangulasi disini peneliti menggunakan 3 cara yaitu dengan triangulasi sumber, triangulasi Teknik, dan triangulasi waktu.

3.5.1 Triangulasi Sumber

Merupakan triangulasi yang tidak hanya mencari di satu sumber informasi saja melainkan lebih dari satu sumber untuk mengecek ke validan dari hasil yang dicari. Disini peneliti menggunakan berbagai sumber seperti guru mapel fiqih, peserta didik kelas V, jurnal, buku, dan lain sebagainya, sebagai penunjang untuk mengecek ke validan dan keabsahan dari hasil yang diteliti.

3.5.2 Triangulasi Teknik

Merupakan triangulasi untuk memverifikasi data dengan teknik lebih dari satu untuk mengkoscek keabsahan dari hasil data yang didapat (Helaluddin & Wijaya, 2019:22). Disini peneliti menggunakan teknik wawancara kemudian memverifikasi data dengan teknik observasi melalui mengamati kegiatan penerapan metode *role playing* di MIS Kuripan Lor.

3.5.3 Triangulasi Waktu

Merupakan triangulasi data yang didapatkan saat melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dan pada saat berwawancara dengan narasumber tentang penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas v pada materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan.

3.6. Teknik Analisis Data

Proses kegiatan dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis, mulai dari pengumpulan data hingga penulisan laporan (Umrati & Wijaya, 2020:115). Proses ini melibatkan beberapa tahapan penting, yaitu:

1. **Reduksi Data:** Tahap ini merupakan proses dalam menemukan, menyederhanakan, mengabstraksikan, dan mengubah data mentah yang diperoleh dari laporan lapangan, Reduksi data membantu dalam menyaring informasi yang relevan dengan rumusan masalah penelitian (Rijali, 2018:81). Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data melalui hasil kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian difokuskan pada rumusan masalah yang akan diteliti mengenai penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas v pada materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor.
2. **Penyajian Data:** Pada tahap ini, data yang telah direduksi disusun dan dipresentasikan dalam bentuk naratif deskriptif. Penyajian data bertujuan untuk menggambarkan temuan penelitian dengan jelas dan terstruktur, sehingga mempermudah dalam menarik kesimpulan. Penyajian data penelitian ini dilakukan secara deskriptif untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai penerapan metode *role playing* dan dampaknya terhadap pemahaman siswa.
3. **Penarikan Kesimpulan:** Setelah data direduksi dan disajikan, langkah berikutnya adalah menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis. Penarikan kesimpulan merupakan proses untuk mendapatkan hasil yang

jelas dan praktis mengenai penerapan metode *role playing*. Kesimpulan ini memberikan gambaran tentang penerapan metode tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V mengenai materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Profil MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan

a. Gambaran Umum MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan

MI Salafiyah Kuripan Lor atau yang biasa disebut dengan MIS Kuripan Lor ini merupakan lembaga pendidikan madrasah swasta yang beralamatkan di jalan Hos Cokroaminoto Gg. 9 No. 10 A, Kelurahan Kuripan Yosorejo, kecamatan Pekalongan Selatan kode pos 51136, Kota Pekalongan Provinsi Jawa Tengah. MIS Kuripan Lor yang kini di kepala sekolah oleh Ibu Thoyibah, S.Pd.I ini sudah terakreditasi A dan sudah berdiri sejak tahun 1951 dan ditetapkan pada tanggal 1 Februari 1978 dengan No. SK Pendirian LK/3.c/2851/pgm/MI/78 yang merupakan penyelenggara dari yayasan Daruttarbiyah Watta'alim dengan SK Menkumham AHU-0029658.AH.01.04.TAHUN.2015.

Adanya perkembangan dan kemajuan dari masa ke masa pada MIS Kuripan Lor ini dibuktikan dengan banyaknya program-program yang ada, dan ekstrakurikuler yang semakin beragam, seperti serta kemajuan dan kurikulum yang mengikuti zaman (Dokumentasi, 2025).

Berikut merupakan informasi lebih lengkap terkait profil MIS Kuripan Lor berupa Tabel identitas madrasah :

Tabel 4.1.
Profil Madrasah

No	Identitas	Keterangan
1.	Nama Madrasah	MI Salafiyah Kuripan Lor
2.	NPSN / NSM	60713935 / 11123375003
3.	Alamat	Jl. Hos Cokroaminoto Gg. 9 No. 10 A
4.	Kelurahan	Kuripan Yosorejo
5.	Kecamatan	Pekalongan Selatan
6.	Kota	Pekalongan
7.	Provinsi	Jawa Tengah
8.	Kode Pos	51136
9.	Email	kuripanlormis@gmail.com
10.	Status Madrasah	Swasta
11.	Waktu Belajar	Pagi
12.	No. SK Pendirian	<u>LK/3.c/2851/pgm/MI/78 (1 Februari 1978)</u>
13.	Tahun Berdiri	1951
14.	Akreditasi	Terakreditasi A
15.	Penyelenggara	Yayasan Daruttarbiyah Watta'alim
16.	SK MENKUMHAM	<u>AHU-0029658.AH.01.04.TAHUN 2015</u>
17.	Jarak ke kecamatan	1,5 KM
18.	Jarak ke kota	3 KM
19.	Bangunan Madrasah	Milik Sendiri

b. Visi, Misi MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan

1) Visi MIS Kuripan Lor

Menciptakan Madrasah yang relegius, populis dan islami, serta menjaga kelestarian lingkungan.

2) Misi MIS Kuripan Lor

a) Mendidik generasi islam yang beriman dan bertaqwa

b) Membina kader-kader bangsa menuju kepada kualitas dan kemapanan

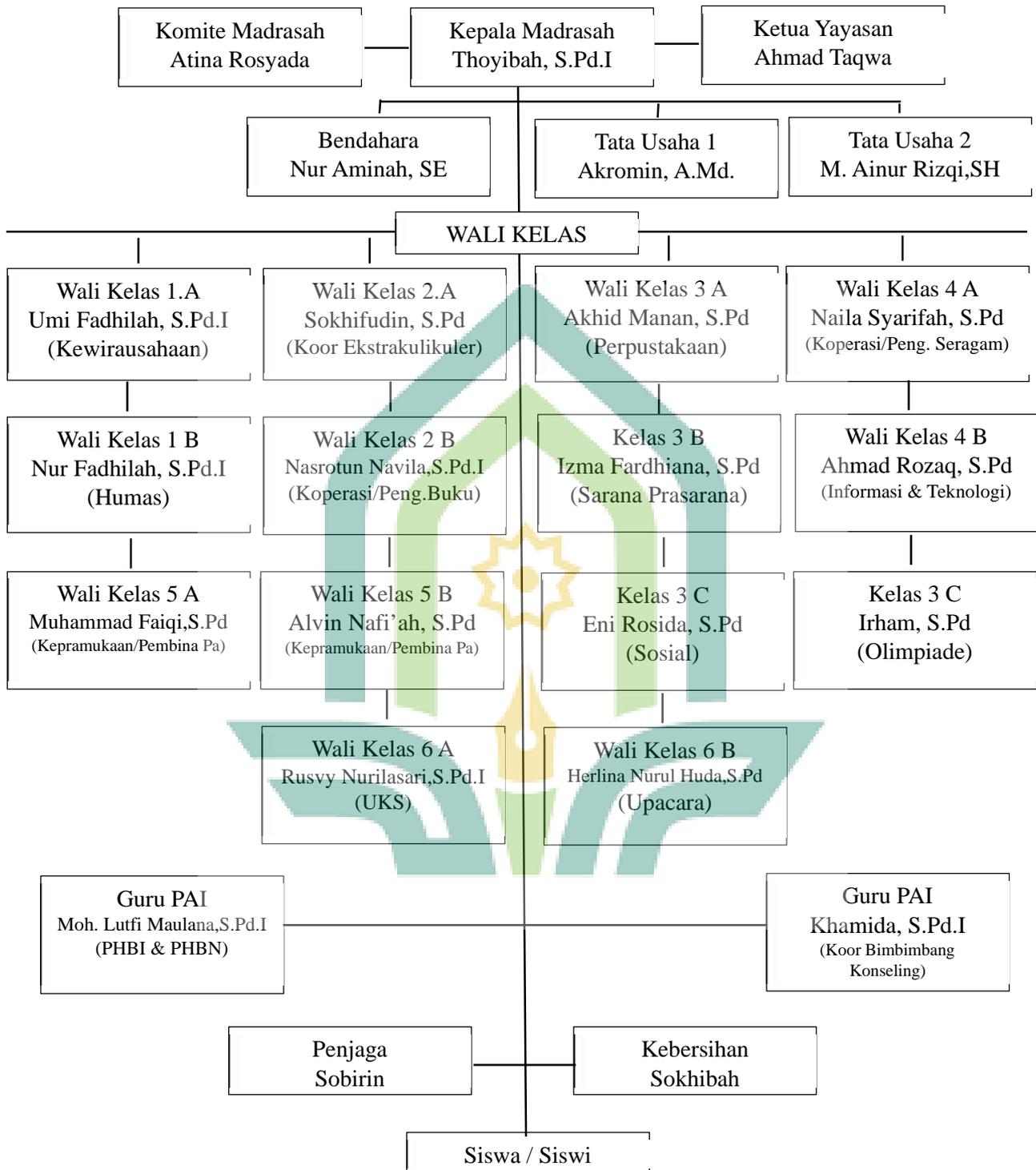
- c) Menanamkan nilai-nilai Aqidah islamiyah ala Ahlussunnah Wal Jama' ah
- d) Menumbuhkan rasa kepedulian terhadap lingkungan

c. Tujuan MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan

Adapun tujuan dari Madrasah MIS Kuripan Lor yakni untuk Mencetak generasi islam yang bertaqwa, berilmu pengetahuan dan teknologi, berwawasan lingkungan serta berakhlakul karimah.



d. Struktur Organisasi MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan



Bagan 4.1
Kerangka Struktur Organisasi MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan

e. Data Peserta Didik

Berikut data Peserta didik di tahun ajaran 2024 / 2025

Tabel. 4.2
Data Peserta Didik

No.	Kelas	L	P	Jumlah
1.	I A	18	21	39
2.	I B	20	18	38
3.	II A	15	18	33
4.	II B	16	18	34
5.	III A	14	9	23
6.	III B	11	12	23
7.	III C	14	10	24
8.	IV A	15	11	26
9.	IV B	15	11	26
10.	IV C	14	12	26
11.	V A	13	11	24
12.	V B	13	12	25
13.	VI A	12	11	23
14.	VI B	12	10	22
	Jumlah	202	184	386

f. Program kegiatan dan Sarana Prasarana

MIS Kuripan Lor ini banyak sekali program-program yang dibuat diantaranya sebagai berikut :

- 1) BTQ Pagi (Baca Tulis Al-Qur'an)
- 2) Pembiasaan (Sholat Dhuha, Tadarus, Yasin & Tahlil)
- 3) Praktik Pengenalan Komputer
- 4) Praktik Kewirausahaan (Membatik & Koperasi Siswa)
- 5) Kegiatan Ekstrakurikuler
 - a) Drumband
 - b) Tilawah
 - c) Pencak silat Pagar Nusa
 - f) Pramuka
 - g) Grup Rebana
 - h) Voli

- d) Dokter Kecil
- e) Melukis
- 6) Parenting
 - a) ASALMU (Asosiasi Alumni & Wali Murid)
 - b) WARGAMU 1-6 (Grup WA Guru & Wali Murid Tiap Kelas)

Kemudian Adapun Sarana dan Prasarana di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan sebagai berikut :

Tabel 4.3
Sarana Prasarana

No	Nama Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Ruang Kepala Sekolah	1 Unit
2.	Ruang Tata Usaha	1 Unit
3.	Ruang Guru / Kantor	1 Unit
4.	Ruang Kelas	14 Unit
5.	Perpustakaan (sebaguna)	1 Unit
6.	Ruang UKS	1 Unit
7.	Koperasi siswa	1 Unit
8.	Lab. Komputer	1 Unit
9.	Kamar Mandi / WC	2 Unit
10.	Lapangan Upacara	1 Unit
11.	Mini Kantin Siswa	1 Unit
12.	Lapangan Tennis Meja	1 Unit
13.	Musholla	1 Unit

4.1.2 Penerapan metode *role playing* pada siswa kelas V Dalam Pembelajaran Fiqih materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan.

a. Perencanaan

Penerapan metode *role playing* pada materi zakat fitrah ialah sebuah kegiatan pembelajaran yang sudah diimplementasikan oleh guru mapel PAI yang dimana didalamnya terdapat perencanaan tujuan

untuk menumbuhkan jiwa yang aktif dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap peserta didik ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran juga membantu guru dalam menetapkan tujuan yang lebih jelas dan spesifik di setiap step pembelajaran. Dengan mengetahui apa yang ingin dicapai, guru dapat merancang aktivitas dan materi yang sesuai untuk capaian tujuan pembelajaran tersebut. Perencanaan tujuan pembelajaran merupakan sebuah kunci dalam memastikan bahwa pengalaman belajar peserta didik berjalan efektif dan bermakna. Hal ini didukung oleh pendapat Bapak Moh. Lutfi Maulana, S.Pd.I selaku guru mapel PAI :

”tujuan dan alasan saya menerapkan metode *role playing* pada materi zakat fitrah ini, untuk anak itu tahu oh ternyata cara membayar zakat fitrah itu seperti ini, niatnya begini, penjelasannya seperti ini, dan sebenarnya juga agar anak tidak jenuh, agar lebih aktif dan semangat dalam belajar, itu kan juga termasuk permasalahan nggih dalam mengajar, selain itu juga agar anak bisa praktik langsung, tujuannya pertama: bisa membangkitkan semangat anak, kedua : anak akan lebih lama mengingat, ketiga : melatih kerjasama dan kekompakan anak pada saat mendapatkan tugas menampilkan peran, keempat: pemahaman anak kan menjadi lebih mendalam, dan juga agar mampu menguasai materi lebih mudah” (Maulana, 2025).

kemudian sebelum melaksanakan metode *role playing* dalam pembelajaran, sangat perlu adanya perencanaan metode pembelajaran pada saat pelaksanaan metode *role playing*. Pada tahap perencanaan metode *role playing* guru mapel PAI menentukan materi apa yang sesuai, dan guru juga mempersiapkan alat peraga yang disesuaikan dengan sarana prasarana, keadaan dan peserta didiknya sehingga bisa

tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dikarenakan perencanaan metode pembelajaran itu sangat penting guna untuk memastikan bahwa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Hal ini dipaparkan oleh bapak Lutfi Maulana :

” sebenarnya semua metode itu cocok diterapkan pada semua materi, tinggal gurunya mampu mengaplikasikan atau tidak. Tetapi dilihat juga jika gurunya belum mampu, dan keadaan serta peserta didik kurang mendukung, disitulah tugas guru untuk bisa lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran. Dan pastinya tujuan dari pembelajarannya harus tercapai, sehingga metode yang nantinya digunakan itu bisa membantu siswa untuk lebih mudah menyerap dan memahami pelajaran. Kalau biasanya saya itu sukanya pakai game, nyanyi nuansa islami atau enggak kalo yang bisa dipraktikkan dan diperagakan saya pakai seperti *role playing* ini dan biasanya membuat semacam alat peraga ya, karena anak jadi lebih memperhatikan kurikulum juga sudah merdeka kalau pakai ceramah terus malah anak suka main sendiri, ngobrol sendiri jadi tidak memperhatikan” (Maulana, 2025).

Perlu adanya perencanaan pelaksanaan pembelajaran pada materi pembelajaran saat akan melakukan sebuah pembelajaran. Selain perencanaan tujuan dan metode pembelajaran, guru juga harus memperhatikan perencanaan materi pembelajaran yang biasanya dibuat dengan prosedur RPP (Rencanan Pelaksanaan Pembelajaran) yang merupakan langkah penting dalam memastikan bahwa pembelajaran efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dan mencapai pemahaman peserta didik yang meningkat tentang konsep yang diajarkan. Dengan melakukan perencanaan materi dengan cermat, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang

bermakna dan relevan bagi peserta didik. Hal ini didukung oleh pendapat bapak Lutfi Maulana :

”Saya menerapkan metode *role playing* awalnya melihat dari konten guru lain, kok menarik ya praktik langsung gitu, lalu saya terapkan dikelas saya dan saya kembangkan sendiri biar siswa mudah paham dengan apa yang disampaikan pada saat melakukan pembelajaran dengan metode ini. Dan pastinya sesuai dengan langkah-langkah yang tercantum pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang saya tulis. Nah perencanaannya itu biasanya saya menyiapkan RPP, alat peraga yang dibutuhkan, dan biasanya kalau butuh proyektor ya pakek proyektor” (Maulana, 2025)

b. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan penerapan metode *role playing* ini terdapat tiga tahapan yaitu dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap pelaksanaan yaitu pengimplementasian segala sesuatu yang sudah dirumuskan pada tahap perencanaan. Pelaksanaan metode *role playing* ini diterapkan pada materi zakat fitrah di kelas V MIS Kuripan Lor. Pada tahap pelaksanaan ini berfokus pada peningkatan pemahaman siswa melalui metode *role playing* yang sudah disesuaikan dengan kurikulum dan RPP yang diterapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari bapak Lutfi Maulana:

”untuk tahap pelaksanaannya itu seperti tadi yang sudah mba lihat, pembelajaran dilakukan di kelas V materinya zakat fitrah, kenapa saya memilih metode *role playing* untuk materi zakat fitrah sebenarnya hanya untuk anak-anak menjadi lebih tau cara pelaksanaannya dan konsep pengetahuan yang ada didalamnya dan sudah saya sesuaikan dengan RPP yang saya buat dan buku paket siswa” (Maulana, 2025).

Berdasarkan observasi lapangan yang sudah dilakukan oleh penulis pada pelaksanaan penerapan metode *role playing* pada materi zakat fitrah ini dilaksanakan pada proses kegiatan belajar mengajar yang secara langsung dilakukan oleh peserta didik dan didampingi oleh guru PAI yaitu bapak Moh. Lutfi Maulana, S.Pd.I.

Pada penerapan metode *role playing* pada materi zakat fitrah ini pastinya ada langkah-langkah dalam proses pelaksanaannya. Hal ini sesuai dengan hasil observasi penulis di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan bahwa penerapan metode *role playing* dilaksanakan meliputi:

- 1) Diawali dengan membaca doa sebelum pembelajaran dimulai,
- 2) Guru memberikan motivasi dan menyampaikan sekilas materi yang akan disampaikan yaitu materi zakat fitrah.
- 3) Kemudian guru mengecek peserta didik seberapa dalam pemahaman mereka tentang materi zakat fitrah ini dengan sistem tanya jawab sebagai bentuk *pre-test* kepada peserta didik.



Gambar 4.1
Penyampaian materi dan tanya jawab *pre-test*

- 4) Guru menyiapkan alat peraga untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.



Gambar 4.2
Alat Peraga

- 5) Lalu guru menjelaskan metode dan teknik yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 6) Setelah itu guru membaginya menjadi dua kelompok dengan jumlah keseluruhan siswa ada 24 dan masing-masing kelompok beranggotakan 12 peserta didik, dengan sistem masing-masing kelompok akan bergantian mempraktikkan tata cara berzakat fitrah dengan metode *role playing*, dan nantinya kelompok yang tidak berperan akan mengamati kelompok lain yang sedang memerankan tugas perannya masing-masing.



Gambar 4.3
Penyampaian materi dan tanya jawab *pre-test*

- 7) Selama proses pembelajaran berlangsung guru selalu membimbing dan menyampaikan materi melalui metode *role playing* tersebut.



Gambar 4.3
Proses Pembelajaran metode *role playing*

- 8) Sebelum berakhirnya kegiatan pembelajaran, guru memberikan evaluasi berupa *post-test* dengan bentuk tanya jawab kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan metode *role playing* (Observasi, 2025).



Gambar 4.4
Evaluasi tanya jawab *post-test*

Hal ini selaras dengan hasil wawancara bersama bapak Lutfi

Maulana, S.Pd.I :

”Kalau dalam pelaksanaannya, sudah ya seperti tadi yang mba sudah amati bersama-sama dikelas, bahwa awalnya saya tes dulu mereka dengan tanya jawab, terus saya bagikan kelompok

dan tugas masing-masing anak berperan menjadi apa, seperti tadi ada yg jadi pak kyai, penerima zakat dan yang memberi zakat, kemudian baru saya melakukan praktiknya, setelah itu ya dievaluasi dengan tanya jawab lagi” (Maulana, 2025)

Pada tahap pelaksanaannya guru juga mempunyai cara dalam memberikan motivasi kepada peserta didik melalui penerapan metode *role playing* ini yaitu dengan memberikan *reward* berupa nilai tambahan kepada peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan pada saat *post-test* maupun *pre-test* untuk melihat sejauh mana peningkatan pemahaman peserta didik. Hal ini dikuatkan oleh pendapat bapak Lutfi Maulana, S.Pd.I :

”seperti tadi agar anak-anak mau serius dalam belajar biasanya saya selalu bilang, kalau aktif dan bisa jawab bapak kasih nilai tambahan. Itu juga termasuk motivasi agar anak bisa serius saat pembelajaran dan dari situ kan kita juga bisa melihat sampai mana pemahaman siswa” (Maulana, 2025).

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan penerapan metode *role playing* pada materi zakat fitrah di kelas V MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan yang dilakukan oleh peserta didik dan Bapak Moh. Lutfi Maulana, S.Pd.I sudah sesuai dengan panduan RPP yang dibuatnya (Observasi, 2025).

c. Evaluasi

Guna mengukur efektivitas pembelajaran dan mengukur pemahaman peserta didik maka di perlukan adanya evaluasi, agar guru dapat mengetahui bagaimana pemahaman peserta didik selama mengikuti pembelajaran sehingga guru dapat merefleksikan bagaimana strategi, metode, model pembelajaran yang sesuai agar

peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan di tahap perencanaan.

Pada penerapan metode *role playing* pada materi zakat fitrah ini untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi tersebut dan juga untuk menumbuhkan sikap belajar aktif serta kerja sama antar tim dalam menjalankan tugas yang diberikan. Yaitu dengan memberikan evaluasi berupa *pre-test* dan *post test* berupa tanya jawab untuk melihat seberapa meningkatnya pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*. Hal ini dipaparkan oleh bapak Moh. Lutfi Maulana, S.Pd.I :

“Evaluasinya itu, seperti tadi sudah dievaluasi bersama di waktu sebelum praktik dan sesudah praktik yaitu dengan saya memberikan pertanyaan dan anak-anak menjawab. Sangat berbeda sekali ketika di awal diberikan pertanyaan malah pada diam harus ditunjuk dulu karena malu belum paham, tapi setelah praktik itu mulai pada tunjuk tangan dan berani menjawab” (Maulana, 2025)

Pada penggunaan evaluasi yang digunakan juga bertujuan untuk melatih mental dan keberanian anak dalam menjawab dan membaca pada saat pembagian tugas peran metode *role playing*. Hal ini dikuatkan dengan pendapat bapak Moh. Lutfi Maulana, S.Pd.I :

“kenapa saya memilih evaluasi dan metode seperti itu, karena sangat berbeda sekali ketika guru hanya menyampaikan dengan metode ceramah. Kalau evaluasi tanya jawab seperti inikan jadi anak bisa lebih berani menjawab dan bisa menimbulkan sikap berani membaca, pas tadi pembagian peran kan saya suruh maju satu-satu terus dibaca apa peran yang didapat, kan jadi bagus ya wah anak kelas 5 berani membaca didepan” (Maulana, 2025).

Pada saat penyampaian materi zakat fitrah dengan metode *role playing* ini sudah disesuaikan dengan praktiknya didunia nyata atau dilingkungan sekitar, sehingga nantinya peserta didik bisa lebih mudah untuk memahaminya. Hal ini dipaparkan oleh Bapak Moh. Lutfi Maulana, S.Pd.I :

“Dengan menggunakan metode *role playing* di materi zakat fitrah ini kan anak menjadi bisa praktik secara langsung yang nantinya akan menjadi bekal mereka nanti, oh dulu aku pernah praktik zakat fitrah itu begini” (Maulana, 2025).

Hal ini dibuktikan dengan lebih banyak dan beraninya peserta didik untuk angkat tangan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, dibanding dengan sebelum dilakukannya metode pembelajaran *role playing* pada materi zakat fitrah. Maka oleh karnanya metode *role playing* ini dapat dikatakan berhasil untuk bisa meningkat kan pemahaman peserta didik terhadap materi zakat fitrah ini. Hal ini diungkapkan oleh Wirda Firdausi siswa kelas 5 :

“iya jadi lebih paham, jadi tahu pengertian-pengertian dari 8 yang menerima zakat sama jadi hafal niat zakat” (Firdausi, 2025).

Hal ini juga diungkapkan oleh M. Faiz Abdullah siswa kelas 5:

“jadi paham sama hafal kak, aku jadi paham caranya bayar zakat fitrah terus jadi hafal banget sama niat bayar zakat. Saolnya tadi aku jadi kyai jadi nyebut niat zakat terus” (Abdullah, 2025).

4.1.3 Faktor Pendukung dan Penghambat dari penerapan metode *role playing* pada siswa kelas V dalam pembelajaran fiqih materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan.

a. Faktor Pendukung

Dalam penerapan metode *Role Playing* pada materi zakat fitrah mempunyai beberapa Faktor pendukung yang menjadikan metode pembelajaran ini efektif dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Karna pada pelaksanaan kegiatan perlu diperhatikan hal-hal yang dapat menjadikan faktor pendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar dikelas. Adapun faktor pendukung dalam penerapan metode *role playing* pada materi zakat fitrah yaitu:

- 1) Fasilitas yang memadai
- 2) Peserta didik lebih antusias dan aktif untuk belajar
- 3) Adanya tayangan simulasi praktik zakat yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran
- 4) Peserta didik menjadi lebih mudah untuk memahami materi

Hal ini didukung oleh pendapat Bapak Moh. Lutfi

Maulana,S.Pd.I :

”Kalau Faktor Pendukungnya itu pertama, Fasilitas yang memadai seperti tadi saya sediakan papan tulisan sesuai dengan peran dan pengertiannya, anak-anak tak suruh bawa beras dan timbangan, kemudian proyektor kalau tadi kan tidak pakai ya biasanya kalau pas di kelas 5 A Saya pakai soalnya kan kelasnya ada proyektornya, kedua anak jadi lebih aktif kalau praktik main gitukan anak yang pemalu pun jadi ikut ikutan bermain berartikan ada kemauan dan antusias, terus juga praktik langsung gitu anak jadi lebih mudah paham sama materinya” (Maulana, 2025)

Hal ini juga dipaparkan oleh oleh Wirda Firdausi siswa kelas 5 :

“Iya jadi lebih paham, karena praktik langsung” (Firdausi, 2025).

b. Faktor Penghambat

Selain adanya faktor pendukung pasti akan ada pula faktor penghambatnya. Faktor penghambat dalam penerapan metode *role playing* pada materi zakat fitrah yaitu:

- 1) Waktu Pembelajaran yang terbatas.
- 2) Beberapa peserta didik kurang memahami pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*
- 3) Terkadang peserta didik sulit untuk diatur, seperti tidak mau memerankan peran yang sudah didapatkannya.
- 4) Ruang kelas menjadi ramai

Hal ini juga diungkapkan oleh bapak Moh. Lutfi Maulana, S.Pd.I:

”Biasanya kalau faktor penghambatnya itu anak ada yang tidak mau memerankan perannya, kemudian ada yang kurang paham cara praktik bermainnya, sama kelas itu kadang jadi ramai. Kaya tadi misal yang dapet peran miskin langsung pada ketawa dan anaknya awalnya juga tidak mau dapet peran itu, sama waktu KBM yang terbatas, itu si paling ya hambatnya.” (Maulana, 2025).

4.2 Pembahasan

4.2.1 Penerapan metode *role playing* pada siswa kelas V dalam pembelajaran fiqih materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan.

Penerapan metode *role playing* pada materi zakat fitrah merupakan metode yang sudah diterapkan di kelas V MIS Kuripan Lor Kota

Pekalongan. Penerapan metode *role playing* pada materi zakat fitrah ini sudah relevan dengan teori penerapan, pelaksanaan, dan evaluasinya, yaitu bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi yang diajarkan.

a. Perencanaan Metode *Role Playing* pada Materi Zakat Fitrah

Temuan dari penelitian ini, peneliti mengidentifikasi adanya perencanaan dalam penerapan metode *role playing* pada materi zakat fitrah di kelas V MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan yang berisikan sebagai berikut:

- 1) Guru memilih metode pembelajaran *role playing* sebagai metode yang tepat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi zakat fitrah.
- 2) Guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah sesuai dengan materi yang diterapkan yaitu materi zakat fitrah.
- 3) Guru menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk melakukan penerapan metode *role playing* pada materi zakat fitrah.
- 4) Guru merancang teknik dalam pelaksanaan metode *role playing* pada materi zakat fitrah.

Hal ini selaras dengan penelitian Rahma & Tiara bahwa agar pembelajaran metode *Role Playing* dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran, maka lebih dalam perlu dibuat rancangan pembelajaran yang berisi strategi pembelajaran *Role Playing* tersebut.

Penyusunan perangkat pembelajaran yang dilakukan adalah penyusunan RPP. Perencanaan yang matang dibutuhkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas baik. Setiap pendidik sebelum melaksanakan kewajibannya di kelas, wajib menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara sistematis, terarah, menyenangkan, memotivasi peserta didik (Intan Talitha & Cempaka Sari, 2016:238). Tak hanya itu guru juga harus mempersiapkan fasilitas dan alat yang memadai untuk menunjang keberhasilan dalam terlaksananya pembelajaran dengan metode *role playing* tersebut.

b. Pelaksanaan Metode *Role Playing* pada Materi Zakat Fitrah

Setelah peneliti melakukan penelitian, dilihat dari hasilnya bahwa setelah dilakukannya perencanaan pasti akan ada pelaksanaannya. Bentuk dari pelaksanaan penerapan metode *role playing* pada materi zakat fitrah di kelas V MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan ini berisi:

- 1) Guru memberikan motivasi belajar dan menampilkan sebuah tayang video praktik zakat fitrah sebagai bahan pengenalan yang bertujuan sebagai bentuk penguatan materi tersebut.
- 2) Guru mengecek peserta didik seberapa dalam pemahaman mereka tentang materi zakat fitrah ini dengan sistem tanya jawab sebagai bentuk *pre-test* kepada peserta didik

- 3) Guru menjelaskan terkait cara bermain metode *role playing* pada materi zakat fitrah.
- 4) Guru mengelompokkan peserta didik dan membagikan tugas peran yang akan dimainkan.
- 5) Peserta didik mengamati kelompok yang sedang bermain peran secara bergantian
- 6) Setelah pembelajaran dengan metode *role playing* pada materi zakat fitrah selesai, guru mengecek tingkat pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dengan tanya jawab sebagai bentuk *post-test* kepada peserta didik.

Menurut buku berjudul 101 strategi pembelajaran aktif yang ditulis oleh silberman bahwa pembelajaran dengan metode *role playing* pada materi zakat ini masuk kedalam jenis metode *role playing* jenis *Multiple Role-Playing* (Bermain Peran Jamak), dikarenakan pada *role playing* jenis ini pelaksanaannya peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan jumlah yang sama dan memerankan peran yang sama secara bergantian. Yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang suatu topik atau situasi melalui pengalaman secara langsung (Silberman, 2007:219).

c. Evaluasi Metode *Role Playing* pada Materi Zakat Fitrah

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa setelah adanya perencanaan dan pelaksanaan pastinya akan ada

bentuk evaluasi dari sebuah pelaksanaan. Bentuk evaluasi yang dilakukan oleh guru PAI MIS Kuripan Lor kota pekalongan yaitu Bapak Moh. Lutfi Maulana pada materi zakat fitrah dengan menggunakan metode *role playing* ini adalah dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik pada saat diawal pembelajaran dan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* sebagai bentuk *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik. Yang nantinya peserta didik yang berani menjawab dan menjawab pertanyaan dengan benar, maka nantinya akan diberikan *reward* berupa nilai tambahan kepada peserta didik sebagai bentuk memotivasi peserta didik agar terus belajar, aktif, dan membuat pemahaman peserta didik bisa lebih meningkat.

Seperti yang pernah ditulis oleh Mukhtar dalam penelitiannya bahwa pada tahap evaluasi peserta didik lah yang sangat memberikan pengaruh yang signifikan setelah dilakukannya tahap kegiatan tindak lanjut dari guru (Mukhtar, 2020:122). Dengan diterapkannya metode *role playing* pada materi zakat fitrah ini peserta didik dapat menjadi lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, serta ada perubahan signifikan terkait peningkatan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil dari penerapan analisis evaluasi penggunaan metode *role playing* yaitu guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlomba-lomba dalam menjawab pertanyaan yang diberikan dan memberikan motivasi untuk terus belajar.

Pada tahap evaluasi ini guru memberikan kegiatan berupa tindak lanjut dengan memberikan evaluasi kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman peserta didik terkait materi yang diajarkan yaitu zakat fitrah.

4.2.2 Faktor Pendukung dan Penghambat dari penerapan metode *role playing* pada siswa kelas V dalam pembelajaran fiqih materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan.

Setelah peneliti melakukan observasi di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan, berdasarkan hasil penelitiannya saat pembelajaran dilakukan dengan menggunakan penerapan metode *role playing* pada materi zakat fitrah di kelas V terdapat faktor pendukung dan faktor penghambatnya. Hal ini relevan dengan hasil penelitian observasi secara langsung dan juga dari hasil wawancara bersama guru mapel PAI yaitu Bapak Moh. Lutfi Maulana, S.Pd.I.

a. Faktor Pendukung dalam Penerapan Metode *Role Playing*

Setelah menindak lanjuti dari hasil wawancara dan observasi terdapat Faktor-Faktor Pendukung yang terdapat ketika menerapkan metode *role playing* pada materi zakat fitrah yaitu:

1) Fasilitas yang Memadai

Di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan dalam kegiatan belajar mengajarnya dikelas memiliki lingkungan belajar yang mendukung karena di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan memiliki kelas yang nyaman serta fasilitas yang memadai. Dengan adanya

fasilitas yang mendukung tersebut dapat membuat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Kegiatan pembelajaran yang lebih teratur

Kegiatan pembelajaran di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan memiliki pedoman dalam kegiatan pembelajarannya, yaitu dengan menggunakan metode *role playing* dan menggunakan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagai prosedur kegiatan pembelajaran yang menjadikan patokan dan arahan kegiatan pembelajaran agar lebih terstruktur dan fokus. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang digunakan di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan mencakup KI, KD, Indikator, tujuan pembelajaran, isi materi, isi kegiatan pembelajaran yang dirancang, dan evaluasinya.

3) Berperan aktifnya peserta didik

Dengan diterapkannya metode *role playing* pada materi zakat fitrah dikelas V MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan yang merupakan metode yang berkerja dengan melibatkan langsung peserta didikan menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Tidak hanya aktif saja peserta didik juga menjadi lebih antusias untuk memerankan peran yang sudah didapatnya.

4) Pembelajaran yang menarik

Proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas V MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan ini memanfaatkan teknologi yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan peserta didik didalam kelas. Selain itu juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi. Teknologi yang digunakan di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan seperti proyektor, LCD, dan Laptop. Teknologi tersebut dapat membantu kegiatan dalam proses belajar mengajar.

b. Faktor Penghambat dalam Penerapan Metode *Role Playing*

Setelah menindak lanjuti dari hasil wawancara dan observasi terdapat Faktor–Faktor Penghambat yang terdapat ketika menerapkan metode *role playing* pada materi zakat fitrah yaitu:

1) Waktu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang terbatas

Pada kegiatan pembelajaran waktu pembelajaran di setiap mata pelajaran memang terbatas, jadi itu yang menjadi kendala utama bagi guru untuk lebih bisa mengatur jalannya pembelajaran dengan baik dan maksimal dengan waktu yang sudah ditetapkan.

2) Peserta didik yang kurang memahami penggunaan metode *role playing* pada materi zakat fitrah

Pada dasarnya masih ada beberapa peserta didik yang masih bingung terkait bagaimana pembelajaran dengan menggunakan

metode *role playing* ini. Dibuktikannya bahwa masih ada peserta didik yang bertanya kepada guru bagaimana teknik penggunaannya meskipun sudah dijelaskan secara detail mengenai penggunaan metode *role playing* ini.

3) Kurangnya respon baik dari peserta didik

Pada penggunaan metode *role playing* pada materi zakat fitrah dikelas V ini terdapat beberapa anak kurang mendapatkan respon baik dikarenakan ada beberapa peserta didik yang kurang cocok dengan gaya belajar yang menggunakan metode *role playing* pada materi zakat fitrah ini. Kemungkinan dikarenakan tingkat pemahaman setiap peserta didik yang berbeda-beda, dan kurangnya apresiasi dari peserta didik.

4) Pembelajaran yang kurang terkondisikan

Dalam proses pembelajaran dikelas terdapat beberapa tantangan seperti dalam pengkondisian kelas dalam proses kegiatan belajar mengajar pada saat menggunakan metode *role playing* pada materi zakat fitrah di kelas V ini. Terdapat beberapa peserta didik yang kurang disiplin dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas, terjadinya konflik antar peserta didik, ataupun ketidak patuhan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang menjadikan alur pembelajaran dikelas terganggu.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penunjukkan pada hasil penelitian dan analisis data yang telah dikumpulkan oleh peneliti dengan judul penelitian “Penerapan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan”, kemudian dapat disimpulkan bahwa:

5.1.1 Penerapan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan

- a. Perencanaan metode *role playing* pada siswa V dalam pembelajaran fiqih materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan. Pada metode *role playing* memiliki berbagai macam jenisnya, salah satunya *Multiple role playing* (bermain peran jamak) dikarenakan metode ini lebih berfokus kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih berperan aktif dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau yang sering disebut dengan RPP. Dengan adanya RPP ini, guru dapat memastikan bahwa setiap aspek pembelajaran terlaksana dengan baik, tersusun dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

- b. Pelaksanaan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa V pada materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan secara garis besar sudah terlaksana dengan baik, karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah sesuai dengan pedoman RPP yang dibuat dan langkah-langkah metode *role playing* pada materi zakat fitrah pun sudah sesuai dengan metodenya yakni penyampaian tujuan pembelajaran, pembagian kelompok dan peran, pelaksanaan praktiknya, dan evaluasi penghargaan.
- c. Evaluasi yang dilakukan oleh guru PAI Bapak Moh. Lutfi Maulana, S.Pd.I pada pembelajaran menggunakan metode *role playing* pada materi zakat ini berupa *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk tanya jawab. Pada evaluasi *pre-test* dilakukan di awal pembelajaran sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Sedangkan *post-test* dilakukan setelah peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* untuk mengetahui peningkatan pemahaman yang diperoleh. Adapun bentuk motivasi dari evaluasi ini yaitu dengan memberikan *reward* berupa nilai tambahan bagi anak yang berani dan bisa menjawab pertanyaan dengan benar dari guru.

5.1.2 Faktor Pendukung dan Penghambat dari Penerapan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan

- a. Faktor Pendukung yang ada dalam penerapan metode *role playing* ini yaitu: (1) fasilitas yang memadai, (2) kegiatan pembelajaran yang lebih teratur, (3) berperan aktifnya peserta didik, (4) pembelajaran yang menarik.
- b. Faktor Penghambat yang mempengaruhi kurangnya keberhasilan dalam proses pembelajaran yakni: (1) peserta didik yang kurang memahami penggunaan metode *role playing* pada materi zakat fitrah, (2) kurangnya respon baik dari peserta didik, (3) pembelajaran yang kurang terkondisikan.

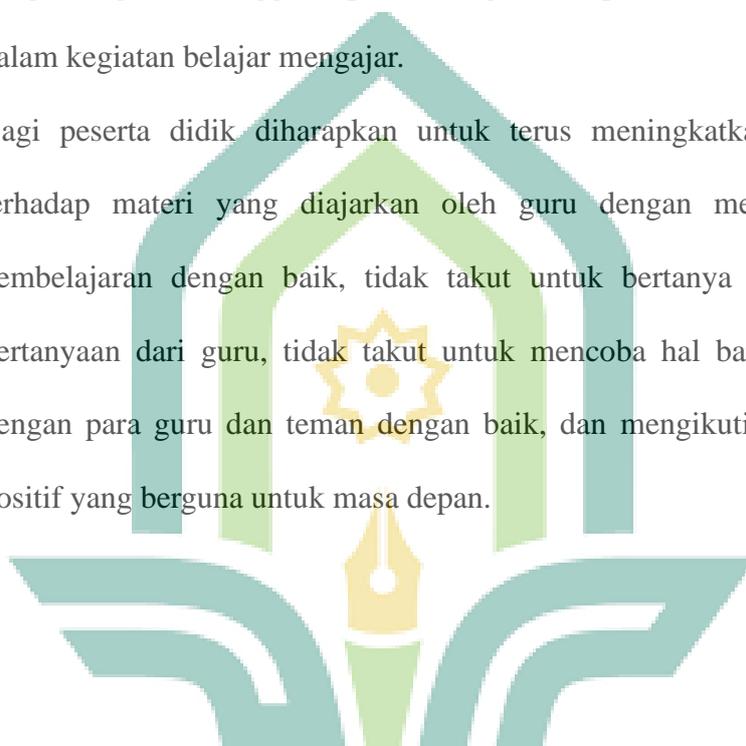
5.2 Saran

Berdasarkan temuan hasil penelitian dan analisis yang telah dilaksanakan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai upaya perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terkait penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi zakat fitrah di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan:

1. Bagi kepala sekolah MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan diharapkan untuk bisa memberikan dorongan kepada guru untuk terus mengembangkan ide dan kompetensi agar terciptanya suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dan menyediakan fasilitas dan alat peraga yang lebih untuk menunjang pembelajaran di kelas. Penggunaan alat peraga dan fasilitas yang

cukup dapat membantu untuk menjaga dan meningkatkan minat belajar peserta didik serta mencegah timbulnya kebosanan saat proses kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi guru, khususnya guru PAI MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan diharapkan untuk terus merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang beragam sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi peserta didik diharapkan untuk terus meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh guru dengan mengikuti proses pembelajaran dengan baik, tidak takut untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, tidak takut untuk mencoba hal baru, berinteraksi dengan para guru dan teman dengan baik, dan mengikuti kegiatan yang positif yang berguna untuk masa depan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, R. N., Dewi, T. C., Dewantari, W., Rosyidah, S. F., & Prastowo, A. (2021). Analisis Kemampuan Kognitif Siswa Terhadap Materi Zakat Melalui Pembelajaran Fikih Madrasah Ibtidaiyah Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 51–60. <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpi/article/view/2742>
- Ahyan Yusuf Sya'bani, M. (2018). *Profesi Keguruan: Menjadi Guru Yang Religius Dan Bermartabat*. (P. 38). Caremedia Communication.
- Amin, Yurike S, L. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan Lppm.
- Fahrurrozi, Edwita, & Bintoro, T. (2022). *Model-Model Pembelajaran Kreatif Dan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar* (Cetakan Pe). Unj Press.
- Hasiban, M. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Helaluddin, & Wijaya, H. (2019). *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik* (Cetakan 1). Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Herman, H., & Anhusadar, L. (2022). Pendidikan Islam Anak Suku Bajo: Penelitian Lapangan Pada Suku Bajo. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2665–2676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2266>
- Hertina, D., M, N., Gaspersz, V., Nainggolan, E. T. A., Rosmiati, R., Sanulit, H., Suhirman, H, L. P., Priskusanti, R. D., Ahmad, A., & Ferdinan, F. (2024). *Metode Pembelajaran Inovatif Era Digital : Teori Dan Penerapan* (Efitra & W. Gustiani (Eds.); Cetakan Pe). Pt. Green Pustaka Indonesia.
- Intan Talitha, R., & Cempaka Sari, T. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sdn Cijati. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 1(2), 231–241. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.29>
- Jihad, A., & Haris, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran* (Cetakan Ke). Multi Pressindo.
- Kaharuddin, A., & Hajeniati, N. (2020). *Pembelajaran Inovatif & Variatif* (Cetakan I). Pustaka Almaida.
- Kemenag. (2014). *Buku Siswa Fiqih*. Hak Cipta.

- Mahmudah, S. (2023). Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Ketentuan Salat Fardu. *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1(5), 851–864.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Zifatama Publisher.
- Mujahid, A. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Materi Zakat Fitrah Mata Pelajaran Fikih Berbasis Demonstrasi Kelas V Di Mi Nahdatul Ulama 01 Pandawa*. 2, 142–154.
- Ningrum, D. C. (2020). Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 2 Kotagajah Lampung Tengah. *Skripsi Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung*, 1–168.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., Sudin, A., Studi, P., Upi, P., Sumedang, K., Mayor, J., & 211 Sumedang, A. N. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Pena Ilmiah*, 1(1), 611–620.
- Nurohmi, E. (2022). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ketentuan Pelaksanaan Zakat (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas Viii-B Mts Mts Negeri 1 Kuningan Tahun Pelajaran 2021-2022) Elin Nurohmi Mts Negeri 1 Kuningan , Kabupaten Kuningan*. 03(03), 141–151.
- Olpah, M. (2023). Zakat Fitrah Melalui Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 5. *Skripsi*, 3(2), 135.
- Rahmaniati, R. (2024). *Model – Model Pembelajaran Inovatif* (Bulkani & M. Fatchurahman (Eds.)). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali Uin Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Ruru, N. I. R. U. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Dasar Cokroaminoto Kotamobagu. *Skripsi Institut Agama Islam Negeri Manado*, 1–105.
- Setiawan, J., & Anggito, A. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cv.Jejak.
- Sholihin, M., & Anggraini, P. G. (2021). *Analisis Data Penelitian*. Cv. Andi Offset.
- Silberman, M. (2007). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif* (Cetakan 10). Pustaka Insan Madani.

- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (Ed.)). Literasi Media Publishing.
- Sukardi, M. (2021). *Metodologi Penelitian Kompetensi Dan Praktinya*. Aksara.
- Sukmana, A. P., Iriansyah, H. S., & Erham. (2019). Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Dampak Globalisasi Melalui Pembelajaran Discovery Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara*, 3. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/download/117/83/752>
- Suryani, E. (2019). *Analisis Pemahaman Konsep: Two-Tier Test Sebagai Alternatif* (Cetakan I). Cv. Pilar Nusantara.
- Syafi'i, R. (2011). *Fiqih Muamalah*. Cv. Pustaka Setia.
- Uci Sanusi. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasibelajar. *Uniedu*, 4(2), 182–191.
- Umrati, & Wijaya, H. (2020). *Analisis Data Kualitatif: Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Vega, N. De, Raharjo Raharjo, Susaldi, S., Laka, L., Slamet, I., Sulaiman, S., Rukmana, K., Abdullah, G., Jayadiputra, E., Yusufi, A., Nurbaiti, N., Nurteti, L., & Hartutik, H. (2024). *Metode & Model Pembelajaran Inovatif: Teori & Penerapan Ragam Metode & Model Pembelajaran Inovatif Era Digital* (E. Rianty (Ed.); Cetakan Pe). Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. In *Annual Conference On Islamic Education And Thought Aciet: Vol. I* (Issue I).
- Yohanes, F., & Sutriyono. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Berdasarkan Taksonomi Bloom Dalam Menyelesaikan Soal Keliling Dan Luas Segiiga Bagi Siswa Kelas Viii. *Mitra Pendidikan*, 2(1), 23–35.
- Zainuddin, D., & Suparta, M. (2019). *Fikih Madrasah Aliyah/ Sma Kelas X* (T. Putra (Ed.)). Pt. Karya Toha Putra. [/Books/Edition/Fikih_Madrasah_Aliyah_Sma_Kelas_X/Kej-Eaaaqbaj?Hl=Id&Gbpv=0](#)
- Abdullah, M. F. (2025). *Wawancara Siswa Kelas 5*.
- Firdausi, W. (2025). *Wawancara Siswi Kelas 5*.
- Maulana, M. L. (2024). *Wawancara Awal Guru Pai Mis Kuripan Lor Kota Pekalongan*.

Maulana, M. L. (2025). *Wawancara Penelitian Guru Pai Mis Kuripan Lor Kota Pekalongan.*

Observasi. (2025). *Hasil Observasi Mis Kuripan Lor Kota Pekalongan.*



Lampiran 11

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas Diri

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahrnunisa Sheptiani
Tempat, Tanggal Lahir : Pekalongan, 27 September 2002
Agama : Islam
Alamat : Simbang Kulon Gang 3 RT. 16 RW. 05
Kec. Buaran Kab. Pekalongan

II. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : M. Syukron
Nama Ibu : Khotimatul Khaeriyah
Alamat : Simbang Kulon Gang 3 RT. 16 RW. 05
Kec. Buaran Kab. Pekalongan

III. Riwayat Pendidikan Peneliti

MIS Simbang Kulon 02 (Lulus Tahun 2017)
MTsS Simbang Kulon 02 (Lulus Tahun 2019)
SMK N 1 Pekalongan (Lulus Tahun 2021)

Demikian daftar riwayat hidup ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 28 Februari 2025

Yang menyatakan,



Mahrnunisa Sheptiani
NIM. 2321033



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
UNIT PERPUSTAKAAN

Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Pekalongan, Telp. (0285) 412575 Faks. (0285) 423418
Website : perpustakaan.uingusdur.ac.id Email : perpustakaan@uingusdur.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mahrunisa Sheptiani
NIM : 2321033
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : mahrunisasheptiani@mhs.uingusdur.ac.id
No. Hp : 0822 – 2334 – 6594

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Tugas Akhir Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

Yang berjudul : **Penerapan Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah Di MIS Kuripan Lor Kota Pekalongan**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data database, mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.
Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 24 Mei 2025



Mahrunisa Sheptiani
NIM. 2321033