



**IMPLEMENTASI METODE *ROLE
PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
KEAKTIFAN SISWA PADA
PEMBELAJARAN FIKIH KELAS 6 DI
MI SALAFIYAH KALIRANDU
PEMALANG**



MOCHAMMAD FARHAN MAULIDAN

NIM. 2320135

2025

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA
PEMBELAJARAN FIKIH KELAS 6 DI MI SALAFIYAH
KALIRANDU PEMALANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

MOCHAMMAD FARHAN MAULIDAN

NIM. 2320135

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURAHMAN WAHID PEKALONGAN**

2025

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA
PEMBELAJARAN FIKIH KELAS 6 DI MI SALAFIYAH
KALIRANDU PEMALANG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

MOCHAMMAD FARHAN MAULIDAN

NIM. 2320135

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURAHMAN WAHID PEKALONGAN**

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya :

Nama : Mochammad Farhan Maulidan

NIM : 2320135

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul “Implementasi Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 6 Di MI Salafiyah Kalirandu Pemalang” 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 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, 24 September 2025

Yang membuat pernyataan,



Mochammad Farhan Maulidan

NIM. 2320135

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (dua) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi sdr. Mochammad Farhan Maulidan

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan

UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan

c.q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah

di

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi Saudara :

Nama : Mochammad Farhan Maulidan

NIM : 2320135

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Implementasi Metode *Role playing* dalam
Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih
Kelas 6 Di MI Salafiyah Kalirandu Pemalang.

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 munaqasah.

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

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb

Pekalongan, 22 September 2025

Pembimbing,



Nunung Hidayati, M.Pd

NIP 199312122023212042



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan
Website: fik.uingusdur.ac.id Email: fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan naskah skripsi saudara :

Nama : **MOCHAMMAD FARHAN MAULIDAN**

NIM : **2320135**

Judul : **IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN FIKIH KELAS 6 DI MI SALAFIYAH KALIRANDU PEMALANG**

ah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas biyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid alongan pada hari Jumat tanggal 24 Oktober 2025 Dan dinyatakan **LUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar jana Pendidikan.

Dewan Penguji

Penguji I

Abdullah, M.Pd.
98902012018011002

Penguji II

Andung Dwi Harvanto, M.Pd.
NIP. 198902172019031007

Pekalongan,

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag.
NIP. 197007061998031001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB– LATIN

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 Tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam Kamus Linguistik atau kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut:

1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha

د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal Rangkap	Vokal Panjang
أ = a		آ = ā
إ = i	أَي = ai	إِي = ī
أ = u	أَوْ = au	أُ = ū

3. Ta Marbutah

Ta marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مرأة جميلة ditulis *mar'atun jamiilatur*

Ta marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh;

فاطمة ditulis *faatimatur*

4. Syaddad (Tasydid, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddad* tersebut.

Contoh:

رَبَّنَا ditulis *rabbanaa*

الْبِرَّ ditulis *albirra*

5. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu

Contoh:

الشمس ditulis *asy-syamsu*

الرجل ditulis *ar-rajulu*

السيدة ditulis *as-sayyidatu*

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qomariyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر ditulis *al-qomaru*

البديع ditulis *al-badiiu*

الجلال ditulis *al-jalaalu*

6. Huruf Hamzah

Hamzah yang terletak diawal tidak ditransliterasikan. Akan tetapi jika hamzah berada ditengah atau diakhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof /'/.
Contoh:

امرت ditulis *umirtu*

شيء ditulis *syai'un*



PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah kepada Allah SWT, atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam bagi Rasulullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat, pengikutnya yang *istiqomah* hingga hari akhir dan orang-orang yang tegak di jalan dakwah-Nya. Segala kerendahan dan ketulusan hati kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua Orang tua saya tercinta Bapak Rojiin dan Ibu Kholiyah, yang telah mendidik, membimbing, membesarkan saya serta tak pernah berhenti mendoakan dan memberikan kasih sayang kepada saya sehingga penelitian ini selesai dan berjalan dengan lancar.
2. Kakak saya tercinta Lili hidayati S.Pd. dan Ahmad sholeh S.Pd. yang selalu memberikan motivasi, fasilitas, dan dukungan untuk semangat dalam berjuang menuntut ilmu.
3. Almamater tercinta, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Ibu Nunung hidayati, M.Pd yang telah membimbing dalam penelitian ini.
5. Teman-teman suka duka masa kuliah Arun, Pijar, Alam, Nandhip, Subhan, Juki, Edi, Hisyam, Ikhwani, Elza, Dhea Ananda, dan Fitri Jo. Terimakasih sudah selalu kebersamaan semasa kuliah, memberikan kebahagiaan disetiap waktu dan selalu ada dalam keadaan apapun, selalu menghabiskan waktu dan menghibur yang membuat kehidupan perkuliahan lebih berkesan.

MOTO

“Ilmu tanpa amal seperti pohon tanpa buah,”
(Ibn Qayyim dalam Kitab *Tuhfatul Maudud bi Ahkam al-Maulud*)



ABSTRAK

Maulidan, Mochammad Farhan. 2025. Implementasi Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 6 Di Mi Salafiyah Kalirandu Pemalang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Nunung Hidayati, M.Pd.

Kata kunci : *Role playing*, Keaktifan siswa, Pembelajaran Fikih,

Pembelajaran fikih pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), terutama di kelas 6, masih menghadapi tantangan berupa rendahnya minat dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Kondisi ini dipengaruhi oleh dominasi metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan pembacaan teks, yang kurang responsif terhadap karakteristik perkembangan peserta didik. Selain itu, kompetensi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif masih terbatas, sehingga efektivitas pembelajaran fikih menjadi kurang optimal dan pemahaman konsep fikih siswa cenderung dangkal. Metode *Role Playing* sebagai alternatif pembelajaran yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa belum diimplementasikan secara menyeluruh dan masih minim kajian empiris yang mendalam, khususnya di MI Salafiyah Kalirandu.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 6 di MI Salafiyah Kalirandu?, Apa implikasi dari implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 6 di MI Salafiyah Kalirandu?, dan Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi metode *role playing* pada pembelajaran Fikih kelas 6?.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan penelitian kualitatif. Data dalam penulisannya menggunakan data primer dari MI Salafiyah Kalirandu dan data sekunder seperti jurnal dan referensi buku dan lain sebagainya. Sedangkan teknik pengumpulan datanya melalui wawancara, observasi dan dokumentasi, serta analisis yang dimulai dari reduksi data kemudian penyajian data dan yang terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode role playing dilaksanakan melalui tahap persiapan berupa penyusunan RPP, skenario peran, pembagian kelompok dan penyiapan alat peraga. Tahap pelaksanaan meliputi simulasi bermain peran oleh siswa dalam kelompok dengan pendampingan aktif guru, serta tahap evaluasi melalui tanya jawab, refleksi, dan presentasi pemahaman siswa. Metode ini terbukti efektif meningkatkan keaktifan, kemampuan komunikasi, serta pemahaman materi fikih secara nyata dan mendalam. Implikasi dari penerapan metode ini adalah perubahan suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, serta meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian siswa dalam bertanya dan berdiskusi.



KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kehadiran Allah Swt. yang senantiasa selalu memberikan hidayah, petunjuk dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN FIKIH KELAS 6 DI MI SALAFIYAH KALIRANDU PEMALANG”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW semoga kita semua mendapatkan syafaat beliau baik mulai di dunia hingga di akhirat, Aamiin.

Alhamdulillah berkat bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, akhirnya Skripsi ini dapat terselesaikan. Terimakasih peneliti ucapkan kepada:

1. Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. yang telah memimpin segenap Civitas Akademika UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. yang senantiasa berusaha meningkatkan mutu mahasiswa UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, terutama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN K.H. Abdurrahman Wahid

Pekalongan Ibu Juwita Rini, M.Pd.

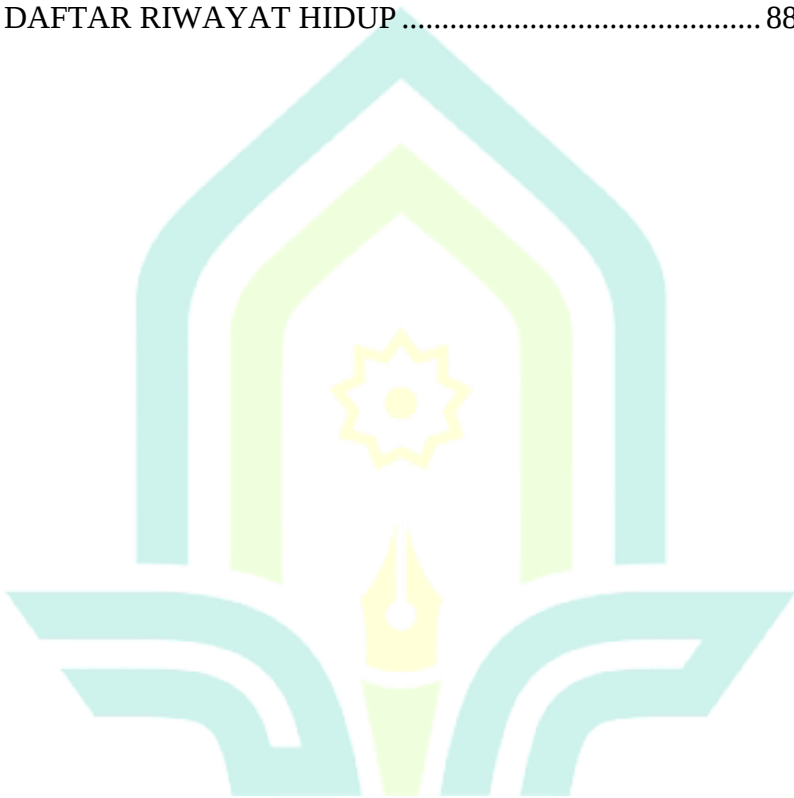
4. Dosen Pembimbing skripsi Ibu Nunung Hidayati, M.Pd. yang telah sabar meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam penyelesaian skripsi.
5. Dosen Pembimbing Akademik Ibu Dian Rif'iyati, M.Si. yang senantiasa memberi nasihat dan motivasi.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah membagikan ilmu dan pengalamannya selama peneliti mengenyam pendidikan perkuliahan di UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
7. MI Salafiyah Kalirandu yang telah memberikan izin untuk penulis melakukan penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dibidang pendidikan. *Aamiin yarobbal'alam.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB– LATIN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
HALAMAN MOTO.....	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1 Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2 Identifikasi Masalah.....	5
1. 3 Pembatasan Masalah	5
1. 4 Rumusan Masalah	6
1. 5 Tujuan Penelitian	6
1. 6 Kegunaan Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2. 1 Deskripsi Teori.....	9
2. 2 Penelitian yang Relevan.....	17
2. 3 Kerangka Berfikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	33
3. 1 Desain Penelitian	33
3. 2 Fokus Penelitian.....	33
3. 3 Data dan Sumber Data	34
3. 4 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.5 Teknik Keabsahan Data	37
3.6 Teknik Analisis Data	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
4. 1 Hasil Penelitian	41
4. 2 Pembahasan.....	63
BAB V PENUTUP	78
5.1 Simpulan.....	78
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	88



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian.....	23
Tabel 4.1 Keadaan Meja Belajar	43
Tabel 4.2 Keadaan Guru dan Karyawan.....	43
Tabel 4.3 Data Siswa kelas VI MI Salafiyah Kalirandu.....	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Skripsi

Lampiran 2 Lembar Surat Izin Penelitian

Lampiran 3 Lembar Surat Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 4 Lembar Pedoman Observasi

Lampiran 5 Lembar Instrumen Wawancara

Lampiran 6 Lembar Pedoman Dokumentasi

Lampiran 7 Lembar Transkrip Hasil Wawancara

Lampiran 8 Lembar Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam di Indonesia, khususnya pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), memiliki tujuan utama untuk memberikan pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai agama Islam serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang menjadi tulang punggung dalam kurikulum Madrasah Ibtidaiyyah (MI) adalah fikih, yang mempelajari berbagai hukum dan prinsip dalam Islam yang relevan dengan kehidupan sosial dan pribadi siswa. Mempelajari ilmu fikih sangat diperlukan karena ilmu fikih menjadi salah satu cabang Islam yang memiliki peranan penting bagi seorang muslim dalam menjalankan syariat Islam (Nabia, 2022:2).

Pendidikan merupakan garda terdepan dalam memajukan suatu bangsa dan memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan karakter anak bangsa. Karena pendidikan memegang peranan penting yang dapat menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa (Nasbia, 2022: 1). Permasalahan mengenai pendidikan, selalu bersinggungan dengan masalah siswa. Siswa seharusnya disayangi dan diperhatikan mengingat masa depan siswa perlu disiapkan. Mendidik anak merupakan hal yang tidak dapat dikatakan mudah, terlebih pada zaman saat ini. Berbagai hambatan dalam mendidik anak akan lebih terasa apabila diperlihatkan pada kondisi lingkungan zaman sekarang yang mengalami perubahan signifikan. Hal itu mempengaruhi perkembangan anak paling besar, dibandingkan dengan faktor-faktor lain.

Permasalahan utama dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran fikih pada siswa kelas 6 di

Madrasah Ibtidaiyah, terletak pada rendahnya minat dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik diharapkan terjadinya peningkatan partisipasi aktif siswa. Namun kenyataannya di lapangan, guru belum sepenuhnya mengembangkan kompetensi keilmuan maupun menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan kreatif. Hal ini mengakibatkan siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif (Sulilo dan Sarkowi, 2018).

Metode pembelajaran tradisional yang dominan, seperti ceramah dan pembacaan teks, kurang mampu menjangkau kebutuhan siswa yang sedang berada dalam tahap perkembangan aktif. Akibatnya, pemahaman konsep fikih menjadi dangkal, dan motivasi siswa dalam mempelajari sekaligus mengimplementasikan prinsip-prinsip fikih dalam kehidupan sehari-hari menjadi menurun. Kesenjangan ini mencerminkan kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan pendekatan pembelajaran yang lebih responsif terhadap karakteristik perkembangan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, akan terjadi interaksi edukatif antara pendidik dan siswa, yang disadari memiliki tujuan metodologis dari pihak pendidik dan proses belajar secara pedagogis dari siswa (Syarifah, 2024). Beberapa tahapan dalam proses pembelajaran ialah tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi (Sutianah, 2021). Pembelajaran melibatkan berbagai metode yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang melibatkan konsep-konsep dari berbagai disiplin ilmu.

Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *Role Playing*. Metode ini menganalisis dalam melibatkan partisipasi aktif dari semua pihak yang terlibat dalam strategi tersebut untuk mengasumsikan peran orang lain, dengan tujuan untuk memahami bagaimana orang tersebut bertindak dan merasakan. Pemilihan metode yang tidak tepat sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran dapat membuat suasana kelas kurang bersemangat dan siswa kurang mampu menunjukkan kreativitasnya (Darmadi, 2017).

Keberadaan metode *Role Playing*, dapat menjadi pelajaran mengenai cara mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. Merangsang kelas untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif (Bahtiar & Suryarini, 2019). Metode *Role Playing* telah terbukti sebagai bagian dari cara yang efektif dan berhasil mempersiapkan anak dari segi akhlak (Khairani, dan Mastoah, 2025).

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran fikih, metode *Role Playing* telah diidentifikasi sebagai pendekatan alternatif yang menjanjikan. *Role Playing* memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam simulasi peran-peran yang berhubungan dengan situasi-situasi fikih dalam kehidupan nyata. Melalui peran tersebut, siswa tidak hanya memahami teori-teori fikih, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, dan berargumentasi. Selain mata pelajaran fikih ada juga mata pelajaran lain yang dapat di korelasikan dengan metode *Role Playing* yakni mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Zalsabella, 2023).

Penelitian yang mendalam tentang implementasi metode *Role Playing* dalam konteks pembelajaran fikih di

MI, khususnya pada tingkat kelas 6 masih terbatas. Penelitian oleh Santoso (2020) tentang implementasi metode *Role Playing* dalam konteks pendidikan agama Islam di Indonesia menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep agama. Selain itu penggunaan metode *Role Playing* dapat menciptakan pengalaman yang baru bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang asyik dan menyenangkan (Saddam et.a., 2023). Namun, penelitian ini belum secara khusus mengeksplorasi aplikasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran fikih pada tingkat dasar Madrasah Ibtidaiyah.

Berdasarkan hasil pendahuluan peneliti pada tanggal 10 Juli 2024 di MI Salafiyah kalirandu, guru dalam mengajar pada pembelajaran fikih telah menggunakan metode *Role Playing* dengan materi jual beli, dalam praktek tersebut guru meminta bantuan dua siswa untuk maju kedepan kelas dan mempraktekkan jual beli, salah satu siswa berperan menjadi pedagang dan salah satu siswa berperan menjadi pembeli. Setelah praktek jual beli selesai semua siswa bersorak dan meminta kepada guru supaya memberikan kesempatan praktek kepada siswa lain.

MI Salafiyah Kalirandu menjadi objek penelitian karena merupakan salah satu sekolah berbasis pendidikan agama Islam yang telah menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran fikih di kelas 6. Meskipun metode *Role Playing* menjanjikan sebagai alternatif yang berpotensi dalam meningkatkan keaktifan siswa, belum ada studi yang mendalam tentang bagaimana metode ini dapat di implementasikan secara

efektif dan memberikan dampak yang signifikan dalam pembelajaran fikih di tingkat ini.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mendalam implementasi metode *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 6 di MI Salafiyah Kalirandu. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang efektivitas metode tersebut, tetapi juga dapat memberikan panduan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dalam pendidikan agama Islam pada tingkat dasar Madrasah Ibtidaiyah. Dari penjelasan di atas peneliti merasa tertarik dan ingin melakukan kajian penelitian dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 6 Di Mi Salafiyah Kalirandu Pemalang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Keaktifan Siswa yang Rendah.
2. Kebutuhan Metode Pembelajaran yang Lebih Menarik.
3. Tantangan dalam Implementasi Metode *Role Playing*.
4. Suasana belajar kurang interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah penulis uraikan maka perlunya dibatasi permasalahan dalam penelitian ini supaya lebih terarah dan jelas, adapun fokus pembahasan dalam penelitian ini ialah permasalahan terkait Implementasi Metode *Role Playing* dan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 6 Di MI Salafiyah.

1.4 Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang yang penulis utarakan maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 6 Di MI Salafiyah Kalirandu?
2. Apa implikasi dari implementasi metode *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 6 Di MI Salafiyah Kalirandu?
3. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi metode *Role Playing* pada pembelajaran Fikih kelas 6?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka peneliti memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi metode *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 6 Di MI Salafiyah Kalirandu.
2. Untuk mendeskripsikan implikasi dari implementasi metode *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 6 Di MI Salafiyah Kalirandu.
3. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi metode *Role Playing* pada pembelajaran Fikih kelas 6.

1.6 Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis bagi pembaca maupun peneliti.

A. Manfaat secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan

dasar, utamanya hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 6 Di MI Salafiyah Kalirandu agar dapat tercapai tujuan belajar secara optimal.

B. Manfaat Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yakni guru, siswa, peneliti dan sekolah yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Peneliti berharap dari penelitian ini dapat memberikan gambaran dan referensi bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran pada pelajaran fikih di kelas khususnya kelas 6.

2. Bagi Siswa

Peneliti berharap dari penelitian ini dapat memberikan informasi dan pemahaman kepada siswa mengenai keaktifan dalam pembelajaran dengan melalui metode yang diterapkan oleh guru terutama dengan menggunakan metode *Role Playing*.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan, dan pengalaman secara langsung dalam mengetahui berbagai metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru terutama penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran fikih di kelas 6.

4. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan dapat digunakan sebagai bahan rujukan kepada pihak sekolah

dalam memberikan gambaran mengenai penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran yang dapat berguna untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “*Implementasi Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 6 Di Mi Salafiyah Kalirandu Pemalang*” dapat disimpulkan menjadi beberapa poin diantaranya sebagai berikut:

1. Implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Fikih kelas 6 MI Salafiyah Kalirandu berjalan melalui tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, guru menyiapkan RPP, menyusun skenario peran yang sesuai materi, menentukan pembagian kelompok dan peran, serta menyediakan alat peraga pendukung. Tahap pelaksanaan melibatkan simulasi bermain peran oleh siswa dalam kelompok, dengan pendampingan guru yang aktif mengarahkan dan memotivasi siswa agar berpartisipasi maksimal. Tahap evaluasi dilakukan melalui tanya jawab, refleksi, dan presentasi pemahaman siswa sesuai peran mereka. Metode ini terbukti meningkatkan keaktifan siswa, kemampuan komunikasi, kerja sama, dan pemahaman materi Fikih secara konkret dan menyenangkan.
2. Implikasi penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran Fikih kelas 6 menunjukkan perubahan positif yang signifikan. Suasana kelas yang awalnya pasif berubah menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih berani bertanya, berdiskusi, dan menyatakan

pendapat. Kepercayaan diri siswa meningkat, terutama bagi yang biasanya pendiam. Pengalaman langsung melalui simulasi peran membantu siswa mengaplikasikan materi secara nyata dan relevan, sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam dan pembelajaran lebih bermakna.

3. Faktor pendukung keberhasilan implementasi metode *Role Playing* meliputi: persiapan matang dari guru dalam membuat skenario dan alat peraga, dukungan serta kerjasama antar siswa dalam kelompok kecil, penggunaan alat peraga sebagai pengalaman belajar konkret, waktu latihan yang cukup dengan pengulangan, peran aktif guru sebagai fasilitator dan motivator, serta adaptasi terhadap kebutuhan siswa dan umpan balik. Sedangkan faktor penghambat meliputi: keterbatasan waktu pembelajaran yang menyulitkan pengaturan durasi sesi *Role Playing*, rasa malu dan takut siswa tampil di depan kelas yang membutuhkan motivasi ekstra, kondisi kelas yang bisa menjadi gaduh dan sulit dikendalikan jika antusiasme siswa tinggi, waktu persiapan skenario yang memakan waktu ekstra bagi guru, serta kesulitan siswa mengingat peran dan gangguan dari teman yang tidak serius saat latihan.

5.2 Saran

1. Bagi siswa

Disarankan untuk terus meningkatkan keberanian dan partisipasi aktif dalam setiap kegiatan *Role Playing* dengan berusaha mengatasi rasa malu dan gugup secara bertahap. Siswa diharapkan rajin berlatih bersama teman-teman

dalam kelompoknya dan siswa dianjurkan memanfaatkan waktu diskusi dan refleksi setelah kegiatan bermain peran sebagai kesempatan untuk memperdalam pemahaman dan mengajukan pertanyaan yang belum jelas.

2. Bagi guru

Diharapkan bagi guru untuk melakukan persiapan pembelajaran *Role Playing* secara matang kemudian Guru diharapkan mampu menerapkan strategi pengelolaan kelas yang efektif agar suasana pembelajaran tetap kondusif. Dan guru perlu memberikan motivasi dan dukungan khusus kepada siswa yang masih merasa malu atau kurang percaya diri agar dapat berpartisipasi secara optimal.

3. Bagi lembaga

Diharapkan supaya lembaga memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru mengenai strategi pengajaran dengan metode *Role Playing* serta teknik pengelolaan kelas agar proses belajar mengajar lebih efektif. Lembaga hendaknya menyediakan fasilitas dan alat peraga pendukung yang memadai yang dapat menunjang kegiatan *Role Playing* agar pembelajaran terasa lebih nyata dan menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Yurike S, L. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan Lppm.
- Ananda, R., (2018). Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu* 2(1). 37. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.119>.
- Anggito, A dan Johan. S., (2018). *Metodologi Penelitian Kalitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Awaliyani, S. A., (2022). Implementasi Metode Role playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pelaksanaan Tata Cara Penyelenggaraan Jenazah Kelas Xi Di SMAN 1 Rogojampi Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022. *Skripsi: UIN KH. Achmad Siddiq Jember*.
- Bahtiar. R.S., dan Suryarini. D. Y., (2019). Metode Role playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3). 73. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.15651>
- Berdiyeva, A. (2020). *The Effectiveness of Role Playing Method in Learning Process. International Journal of Instruction*, 13(2), 305-318.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Faizah, N. (2023). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Materi Akidah Akhlaq pada Peserta Didik Kelas II MI Syiar Islam Bombana Tahun Pelajaran 2023/2024. *Al Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(3), 514-529.

<https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/almuhtari/article/view/1144/839>

Gemilang, Galang Surya. (2016). Metode Penelitian Kualitatif dalam Bimbingan dan Konseling. Kediri: *Jurnal Fokus Konseling*. 2(2). 147. <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus>

Gunawan, I., (2022). Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Gusniawan, P.P., (2023). Implementasi Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Keterampilan Ibadah Sholat Peserta Didik di SMA Sultan Agung 3 Semarang. *Skripsi*. UIN Sultan Agung Semarang.

Hafsah. (2016). Pembelajaran Fiqh. Bandung: Citapustaka Media Perintis.

Haliza, Ria Nur, & Nugrahani, Rizka Fibria. (2021). Metode Role Play Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Psikodinamika - Jurnal Literasi*
<https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i2.850>

Hamalik, Oemar. (2017). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Harahap, N., (2020). *Penelitian Kualitatif*. Sumatera Utara: Wal Ashri Publishing.

Hariani, Ni Made Mega. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu* 10, No. 2: 11-22. DOI: <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>

- Herdiansyah, F., dan Idris, I., (2025) Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya* 3(3). 119-126
<https://journal.aspirasi.or.id/index.php/morfologi>
- Kamsinah. (2018). Metode Dalam Proses Pembelajaran: Studi Tentang Ragam dan Implementasinya. *Jurnal Pendidikan*.
- Karnia, N., dkk., (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*. 4(2).
<https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Khairani, M., dan Mastoah (2025). Keefektifan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman dan Karakter Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9(1).
<https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25970>
- Kinanti, L., Dkk., (2024), Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas V SD N 1 Prigi Banjarnegara. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah* 2(3). 158-176.
<https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i3.1277>
- Latifah, Nahdliatul, & Priantari, Ika. (2024). Implementasi Metode Role playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(4), 10.
<https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>
- Lestari, P., (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (*Role playing*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal Ilmiah Rinjani Universitas Gunung*

Rinjani 7(2).
 93. <https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194>

- Lestari, Puji Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Peserta didik Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Rinjani*. 7(2).
- Marini, A., Dkk., (2023). Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Fikih pada Siswa MA Al-Ma'arif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(5), 15-25. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Miskiyyah, U. Z., & Nihayah, I. (2024). Implementasi Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas IX di MTs Thoriqul Ulum. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(6). <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/798>
- Mufidah, Q. (2023). Penerapan Metode Belajar Role Playing Bertema Profesi Untuk Meningkatkan Perilaku Tanggung Jawab Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi UIN Syarif Hidayatullah*. Jakarta.
- Mukni'ah. (2016). *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K-13)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Naldi, A., dkk., (2023). Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* 2(2). 133-140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Nasbia. (2022). Implementasi Pembelajaran Fiqih di Mts Al-Wasilah Lemo Kab. Polman dalam Mewujudkan Pengamalan Ibadah. *Skripsi: IAIN Parepare*.
- Nurhayati, Ali Imran Sinaga, (2018). *Fiqh dan Ushul Fiqh.*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Nurwahyuni dan Khadiyah S., (2025). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelas II SD (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 2 MI Nahdiah Desa Tanah Tinggi Kecamatan Tapung Hilir). *Student Scientific Creativity Journal* 3(2). 174-183. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v3i2.5572>
- Rahim, A., & Dwiprabowo, Rizky. (2020). Penerapan Metode Role playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Prima Magistra: <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.651>
- Rasyid, F., (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Kediri: IAIN Kediri Press.
- Ridwan. (2023). Implementasi Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih. *Skripsi*, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Rongga, M., Kua, M. Y., Pare, P. Y. D., & Dinatha, N. M. (2024). Penggunaan Alat Peraga Tangga Konversi Satuan dengan Metode Demonstrasi di Kelas VII SMPN 1 Soa. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 16(2), 337–348. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v16i2.3565>
- Rosinda, F., W., dkk,. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Saddam, Jakub et.al. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif: Teori dan Panduan Praktis*. Jambi: Sonpedia Publishing.
- Salwaa Luthfiah. (2022). Penerapan Pembelajaran Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Fikih di MIT Daarul Khoir Gunung Sindur Bogor. *Skripsi*. Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta.

- Sandra, R., Dan Arief Setiawan, A., (2020). *Tafsir Ayat-Ayat Al-Qur'an Tentang Metode Pembelajaran*. Bandung: Key edition.
- Shoimin, Aris. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sidiq, Umar. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya.
- Sitorus, A., dan Harahap H., A., (2019). *Gerakan Inovasi Mendidik Berkarakter*. Lampung: CV Perahu Litera Group.
- Siyoto, S., dan Sodik, M., Ali. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta,
- Suhadi, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pernikahan dalam Tinjauan Hukum Islam Siswa Kelas XII MIPA 1 SMA NEGERI 2 Sigli Tahun Ajaran 2020/2021. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 3(2), 128–136.
<https://doi.org/10.35961/tanjak.v3i2.467>
- Susilo, Agus dan Sarkowi Sarkowi. (2018). Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah* 2(1).
 DOI: <https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.11206>

- Sutianah. C., (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Pasuruan: Qiara Media.
- Syarifah. L., (2024). Implementasi Metode *Role playing* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember. *Tesis*. Jember: UIN KH. Achmad Sidiq Jember.
- Triyanto, I.T. & Bisri, M., (2024), Efektivitas Metode Role-playing dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Khalifah Umar Bin Khattab Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Dirasah* 7(2).
<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>
- Untung, Moh. Slamet. (2019). *Metode Penelitian: Teori Dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: Litera.
- Wardana & Djamaludin, A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Wibowo, Nugroho. (2016). “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari”. *Elinvo*. 1(2). DOI: <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Wijayanto, P. A., Utaya, S., & Amirudin, A. (2017). Efektivitas metode debat aktif dan strategi penerapannya dalam mengoptimalkan pembelajaran geografi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(1). 99-116 <https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i1.586>
- Zalsabella, D., (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Nilai Karakter dan Moral Anak Di Masa Pandemi. *Journal Of Islamic Edication*. 1(9). 45. DOI: <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22808>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama : Mochammad Farhan Maulidan
 NIM : 2320135
 TTL : Pekalongan, 11 Desember 2001
 Jenis Kelamin : Laki laki
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Agama : Islam
 Alamat : Dukuh Kasenet RT 002 RW
 003 Desa Kutosari Kec.
 Karanganyar Kab. Pekalongan

B. IDENTITAS ORANG TUA

Nama Ibu : Kholiyah
 Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 Nama Ayah : Roji'in
 Pekerjaan : Buruh
 Alamat : Dukuh Kasenet RT 002 RW
 003 Desa Kutosari Kec.
 Karanganyar Kab. Pekalongan

C. RIWAYAT PENDIDIKAN

SD Islam Kutosari
 Lulus Tahun 2014
 MTs Yapik Kutosari
 Lulus Tahun 2017
 MA SS Proto Kedungwuni
 Lulus Tahun 2020
 UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
 Masuk Tahun 2020

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan seperlunya.