

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA
PEMBELAJARAN FIKIH KELAS 5 DI MI
ISLAMIYAH PRINGLANGU 01**

SKRIPSI

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



Oleh:

Firda Raikhani Anggraeni
NIM. 2319111

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA
PEMBELAJARAN FIKIH KELAS 5 DI MI
ISLAMIYAH PRINGLANGU 01**

SKRIPSI

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



Oleh:

Firda Raikhani Anggraeni
NIM. 2319111

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURAHMAN WAHID PEKALONGAN
2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya :

Nama : Firda Raikhani Anggraeni

NIM : 2319111

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 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01” 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, 22 Juni 2026
Yang membuat pernyataan,



Firda Raikhani Anggraeni
NIM. 2319111

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 2 (dua) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi sdri. Firda Raikhani Anggraeni

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 : Firda Raikhani Anggraeni

NIM : 2319111

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : Implementasi Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01.

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 Juni 2026
Pembimbing,


Muhammad Mufid, M.Pd

NIP. 19870316 201903 1 005



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: ftik.uingusdur.ac.id Email: ftik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

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

Nama : **FIRDA RAIKHANI ANGGRAENI**
NIM : **2319111**
Judul : **IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA
PEMBELAJARAN FIKIH KELAS 5 DI MI ISLAMIYAH
PRINGLANGU 01**

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada hari Senin tanggal 07 Juli 2025 Dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Penguji I

Aan Fadia Annur, M.Pd.
NIP. 198905272019032010

Penguji II

Fatmawati Nur Khasanah, M.Pd.
NIP. 199005282019032014

Pekalongan,
Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag.
NIP. 19700706 199803 1 001

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	Š	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
هـ	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 = î
أ = u	أَوْ = au	أُ = û

3. Ta Marbutah

Ta marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مرأة جميلة ditulis *mar’atun jamiilatun*

Ta marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh;

فاطمة ditulis *faatimatun*

4. Syaddad (Tasydid, geminasi)

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

Contoh:

رَبَّنَا ditulis *rabbanaa*

الْبِرِّ 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 Eko Sudarwanto dan Almarhumah ibu saya Tri Pudjiati, 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 kakak saya dan semua keluarga saya yang telah mendukung dan membimbing saya dalam proses mengerjakan skripsi ini
3. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, Firda Raikhani Anggraeni, terimakasih karena telah bertahan sejauh ini. Terimakasih karena tidak menyerah ketika jalan di depan terasa gelap, ketika keraguan datang silih berganti, dan ketika langkah terasa berat untuk di teruskan. Terimakasih karena tetap memilih untuk melanjutkan, walau seringkali tidak tahu pasti kemana arah ini akan membawa. Terima kasih karna telah menjadi teman paling setia bagi diri sendiri, hadir dalam sunyi, dalam lelah, dalam diam yang penuh tanya. Terima kasih karna sudah mempercayai proses, meski hasil belum sesuai harapan. Meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin menyerah. Terima kasih karena tetap jujur pada rasa takut, namun tidak

membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, Karena keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan paling penting, terima kasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencoba, memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai

4. Almamater tercinta, Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Bapak Muhammad Mufid, M.Pd yang telah membimbing dalam penelitian ini.
6. Teman-teman suka duka masa kuliah. Terimakasih sudah selalu kebersamai 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

Anggraeni, Firda Raikhani. 2026. Implementasi Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Muhammad Mufid, M.Pd.

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

Pembelajaran fikih pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), terutama di kelas 5, 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 Islamiyah Pringlangu 01.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana implementasi metode *role playing* dalam Meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01?, Bagaimana kendala keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01?.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan penelitian kualitatif. Data dalam penulisannya menggunakan data primer berupa Guru Kelas 5 dan Siswa kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01 dan data sekunder seperti Kepala sekolah, dan artikel penelitian berupa jurnal dan referensi buku serta lain sebagainya. Sedangkan teknik pengumpulan datanya melalui wawancara, observasi dan dokumentasi, serta analisis yang dimulai dari kondensasi 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. Berikutnya 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. Kendala keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih kelas 5 bersumber dari beberapa faktor, yaitu perbedaan karakter dan rendahnya rasa percaya diri siswa, rendahnya minat dan motivasi belajar, pengaruh suasana kelas dan lingkungan teman sebaya, serta perbedaan kemampuan daya tangkap dan lemahnya pemahaman dasar.

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 5 DI MI ISLAMIYAH PRINGLANGU 01”**. 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 Bapak Muhammad Mufid, M.Pd. yang telah sabar meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam penyelesaian skripsi.
5. 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.
6. MI Islamiyah Pringlangu 01 yang telah memberikan izin untuk penulis melakukan penelitian.
7. 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.*

Pekalongan, 22 Juni 2026



Firda Raikhani Anggraeni
NIM. 2319111

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.....	xi
ABSTRAK.....	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
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	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2. 1 Deskripsi Teori	9
2.1.1 Metode <i>Role Playing</i>	9
2.1.2 Keaktifan Belajar.....	15
2.1.3 Pembelajaran Fikih.....	17
2. 2 Penelitian yang Relevan	20
2. 3 Kerangka Berfikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	
3. 1 Desain Penelitian	28
3. 2 Fokus Penelitian	29
3. 3 Data dan Sumber Data.....	29
3.3.1 Data	29
3.3.2 Sumber Data.....	30
3. 4 Teknik Pengumpulan Data	30
3.4.1 Observasi.....	30
3.4.2 Wawancara	31
3.4.3 Dokumentasi	32
3. 5 Teknik Keabsahan Data	33
3. 6 Teknik Analisis Data	33
3.6.1 Kondensasi Data.....	34
3.6.2 Penyajian Data	34
3.6.3 Penarikan Kesimpulan	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4. 1 Hasil Penelitian.....	36
4.1.1 Profil MI Islamiyah Pringlangu 01	36
4.1.2 Implementasi metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 6 Di MI Islamiyah Pringlangu 01.....	40
4.1.3 Kendala keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01	49
4. 2 Pembahasan	55
4.2.1 Analisis Implementasi metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 6 Di MI Islamiyah Pringlangu 01	55
4.2.2 Analisis kendala keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01.....	61
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	66
5.2 Saran.....	67

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

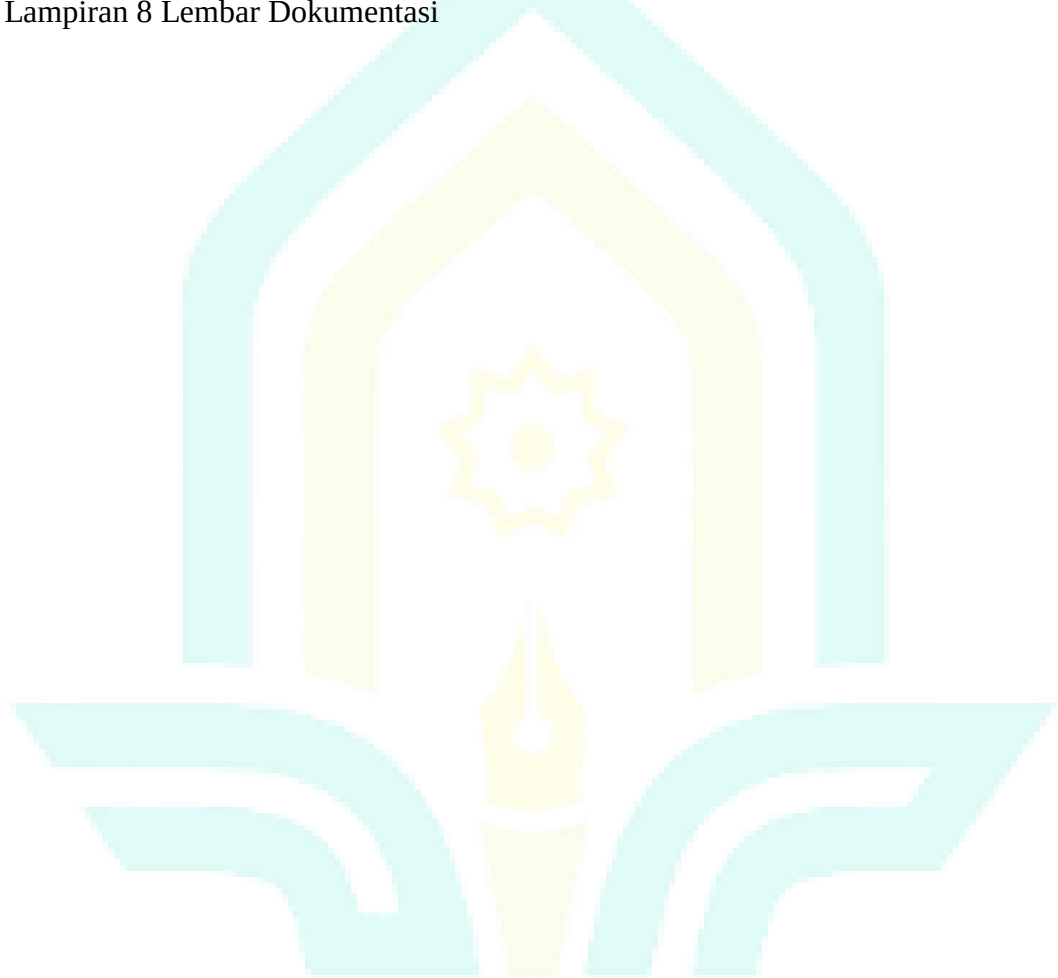
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian	24
Bagan 1 Kerangka Berpikir.....	29
Tabel 4.1 Keadaan Meja Belajar.....	40
Tabel 4.2 Keadaan Guru dan Karyawan	41
Tabel 4.3 Data Siswa kelas VI MI Islamiyah Pringlangu 01	42



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 MI adalah fikih, yang mempelajari berbagai hukum dan prinsip dalam Islam yang relevan dengan kehidupan sosial dan pribadi siswa.

Muatan fikih kelas 5 dalam kurikulum pendidikan Islam bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar kepada siswa tentang prinsip-prinsip hukum Islam yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Materi ini disusun secara sistematis untuk membangun pemahaman, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai syariat. Adapun materi yang dipelajari pada kelas 5 yakni meliputi Ibadah Praktis seperti Sholat Jama' dan Qashar, Zakat, sedekah, infak dan Puasa sunah. Selain itu ibadah Muamalah seperti adab jual beli, hutang piutang dan Akhlak dalam fikih seperti adab berpakaian, adab makan dan minum serta Haji dan Umroh.

Realitas *interview* dengan guru bagaimana penggunaan metode *role playing* tersebut yang sering dihadapi dalam pembelajaran terutama pembelajaran fikih, khususnya pada kelas 5 di MI, adalah mempertahankan

minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sama hal di MI Islamiyah Pringlangu 01, dikala guru tidak menggunakan metode pembelajaran yang kreatif dan menarik, kebanyakan siswa tidak memperhatikan dengan seksama apa yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang tradisional, seperti ceramah dan pembacaan teks, cenderung kurang mampu menarik perhatian siswa yang berada pada fase perkembangan aktif. Hal ini dapat berdampak pada pemahaman yang dangkal dan kurangnya motivasi siswa untuk belajar serta menerapkan prinsip-prinsip fikih dalam kehidupan sehari-hari mereka.

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 (Mardlatillah & Sa'adah, 2022).

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 (Fu & Li, 2025). metode *Role playing* telah terbukti sebagai bagian dari cara yang efektif dan berhasil mempersiapkan anak dari segi akhlak.

Pengamatan awal peneliti di MI Islamiyah Pringlangu 01, ditemukan siswa begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* hal ini diperkuat oleh Ibu Tati sebagai guru kelas sekaligus guru pengampu mata pelajaran Fikih. Menurutnya dikala pembelajaran menggunakan metode *role playing* siswa berebut untuk menjadi pemeran dalam mempraktekkan mata pelajaran yang sedang di pelajari dalam hal ini materi sedekah. Siswa bergantian memerankan untuk menjadi orang yang memberi atau menerima sedekah. 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 5 masih terbatas. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional yang dominan, seperti ceramah dan pembacaan teks, mungkin

kurang efektif dalam mempertahankan perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. 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 di tingkat MI kelas 5.

MI Islamiyah Pringlangu 01 menjadi objek penelitian karena menjadi salah satu sekolah pendidikan agama Islam yang telah menerapkan metode *role playing* dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran fikih di kelas V. 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 mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut dengan mengeksplorasi secara mendalam implementasi metode *role playing* dalam Meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01. 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 di tingkat MI. 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 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Keaktifan siswa rendah.
2. Kebutuhan metode pembelajaran yang lebih menarik.
3. Implementasi metode *role playing* belum dikaji secara mendalam dalam meningkatkan keaktifan siswa.
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 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01.

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 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01?
2. Bagaimana kendala keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01?

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 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01.
2. Untuk mendeskripsikan kendala dari kendala keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01

1.5 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 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01 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 5.

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 5.

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 Islamiyah Pringlangu 01 Pemalang”* dapat disimpulkan menjadi beberapa poin diantaranya sebagai berikut:

1. Implementasi metode Role Playing dalam pembelajaran Fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01 dilaksanakan melalui tiga tahapan. Pada tahap persiapan, guru menyusun RPP, merancang skenario peran yang relevan dengan materi, membagi kelompok siswa, serta menyiapkan alat peraga pendukung. Pada tahap pelaksanaan, guru membimbing jalannya simulasi secara aktif, memotivasi siswa yang pasif, dan menghentikan permainan sewaktu-waktu untuk memberikan penjelasan tambahan. Pada tahap evaluasi, guru melakukan tanya jawab, refleksi, dan presentasi untuk memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus sebagai bahan perbaikan ke depan. Secara keseluruhan, metode ini terbukti meningkatkan keaktifan, keberanian berkomunikasi, kerja sama antarsiswa, serta pemahaman materi Fikih secara lebih konkret dan bermakna.
2. Kendala keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih kelas 5 bersumber dari beberapa faktor, yaitu perbedaan karakter dan rendahnya rasa

percaya diri siswa, rendahnya minat dan motivasi belajar, pengaruh suasana kelas dan lingkungan teman sebaya, serta perbedaan kemampuan daya tangkap dan lemahnya pemahaman dasar.

5.2 Saran

1. Bagi siswa

Siswa diharapkan lebih berani dan aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, khususnya saat metode *Role Playing* diterapkan. Rasa takut salah dan malu hendaknya diatasi dengan membangun keyakinan bahwa kesalahan adalah bagian wajar dari proses belajar. Siswa juga diharapkan mampu menjaga suasana kelas agar tetap kondusif dengan saling menghargai dan mendukung teman dalam setiap kegiatan pembelajaran.

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 memberikan dukungan nyata terhadap penerapan metode pembelajaran inovatif seperti *Role Playing*, baik berupa penyediaan sarana dan alat peraga yang memadai maupun

penyelenggaraan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi pedagogis. Sekolah juga perlu menciptakan iklim belajar yang kondusif dan mendorong budaya aktif, kreatif, serta kolaboratif di lingkungan madrasah.



DAFTAR PUSTAKA

- Adini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS*. Purbalingga: DOTPLUS Publisher.
- Apriyanto, Ahsan, J., dan Hidayah, N. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Teori dan Praktik)*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- 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.
- Fauziah, Syifa; Fitria, Sela. Penggunaan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI TKR SMK Muhammadiyah Kawali-Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1). 148-161 <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1735/947>
- Fu, X., dan Li, Q. (2025). Effectiveness of Role-play Method: A Meta-analysis. *International Journal of Instruction*, 18(1), 309–324. <https://doi.org/10.29333/iji.2025.18117a>
- Gusniawan, P.P., (2023). Implementasi Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Ketrampilan Ibadah Sholat Peserta Didik di SMA Sultan Agung 3 Semarang. *Skripsi*. UIN Sultan Agung Semarang.
- 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>
- Hanan, N., & Yatri, I. (2025). Analisis hambatan belajar pada kemampuan membaca permulaan mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II di SDN Kramatjati 24. *Jurnal Genre (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 7(2), 315-324. <https://doi.org/10.26555/jg.v7i2.14022>
- 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>
- Hidayat, M. R. (2024). Keutamaan Sedekah Secara Sembunyi-Sembunyi dan Implikasinya terhadap Kesehatan Mental Spiritual. *Surakarta Journal of Islamic Management*, 3(2), 112-123. <https://e-journal.naurendigiton.com>

- Nasifah, I., & Chanifudin. (2025). Pendidikan Islam Berbasis Fiqih. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 9(1), 284–292. <https://sejurnal.com/pub/index.php/jpmt/article/view/4644>
- 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>
- 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>
- Mahmudah. (2023). Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Ketentuan Salat Fardhu. *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 1(5), 851–864 <https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/almihnah/article/view/1163/851>
- Mardlatillah, S. D., & Sa'adah, N. (2022). Model Pembelajaran yang Menyenangkan Berbasis Gaya Belajar pada Peserta Didik. *Edu Consilium: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam*, 3(2), 45–55. <https://doi.org/10.19105/ec.v3i2.6433>
- 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>
- Mayzura, M., Ababil, K. M., Ginting, F. R. B., & Tarigan, T. L. B. (2025). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ikhlās: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 2(3), 271-283. <https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Ikhlās/article/view/1163>
- 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>
- Nurwahyuni dan Khdiyah 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>

Raco, J. R. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Grasindo.

Rahman, A., & dkk. (2025). Perspektif Hukum Islam Mengenai Hukum Shodaqoh. *Jurnal Rafflesia Law Review*, 3(1), 12-25. <https://prin.or.id/index.php/JURRAFI/article/view/4973>

Rasyid, F., (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Kediri: IAIN Kediri Press.

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.

Safira, A., Casram, & Miharja, D. (2022). Sedekah Materi dan Non-Materi dalam Islam: Studi Kritik Hadis. *Gunung Djati Conference Series*, 8. <https://conferences.uinsgd.ac.id/gdcs>

Sahir, S. H. (2022). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.

Salwaa Luthfiah. (2022). Penerapan Pembelajaran Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Fiqih di MIT Daarul Khoir Gunung Sindur Bogor. *Skripsi*. Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta,

Sulaiman, H., & Dewi, L. A. (2022). Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan Jenazah (Studi di Kelas IX 1 MTsN 1 GARUT). *MASAGI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 86–93. <https://doi.org/10.37968/masagi.v1i2.152>

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.

Untung, Moh. Slamet. (2022). *Metode Penelitian: Teori Dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: Litera.

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 : Firda Raikhani Anggraeni
 NIM : 2319111
 TTL : Pekalongan, 01 Maret 2001
 Jenis kelamin : perempuan
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Agama : Islam
 Alamat : Perumahan Grand Garden Regency Blok
 E No 7 Pringrejo Pekalongan Barat

B. IDENTITAS ORANG TUA

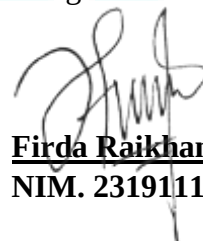
Nama Ibu : Almh.Tri Pudjiati
 Pekerjaan : -
 Nama Ayah : Eko Sudarwanto
 Pekerjaan : Wiraswasta
 Alamat : Perumahan Grand Garden Regency Blok
 E No 7 Pringrejo Pekalongan Barat

A. RIWAYAT PENDIDIKAN

SDN Bendan 01 : Lulus Tahun 2013
 MTs Salafiyah Nurul Qomar : Lulus Tahun 2016
 SMA Muhammadiyah 01 Pekajangan Pekalongan : Lulus Tahun 2019
 UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan : Masuk Tahun 2019

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

Pekalongan, 22 Juni 2026
 Yang membuat,



Firda Raikhani Anggraeni
NIM. 2319111