

**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 = ī
أ = u	أَوْ = au	أُ = ū

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*

البيدع 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

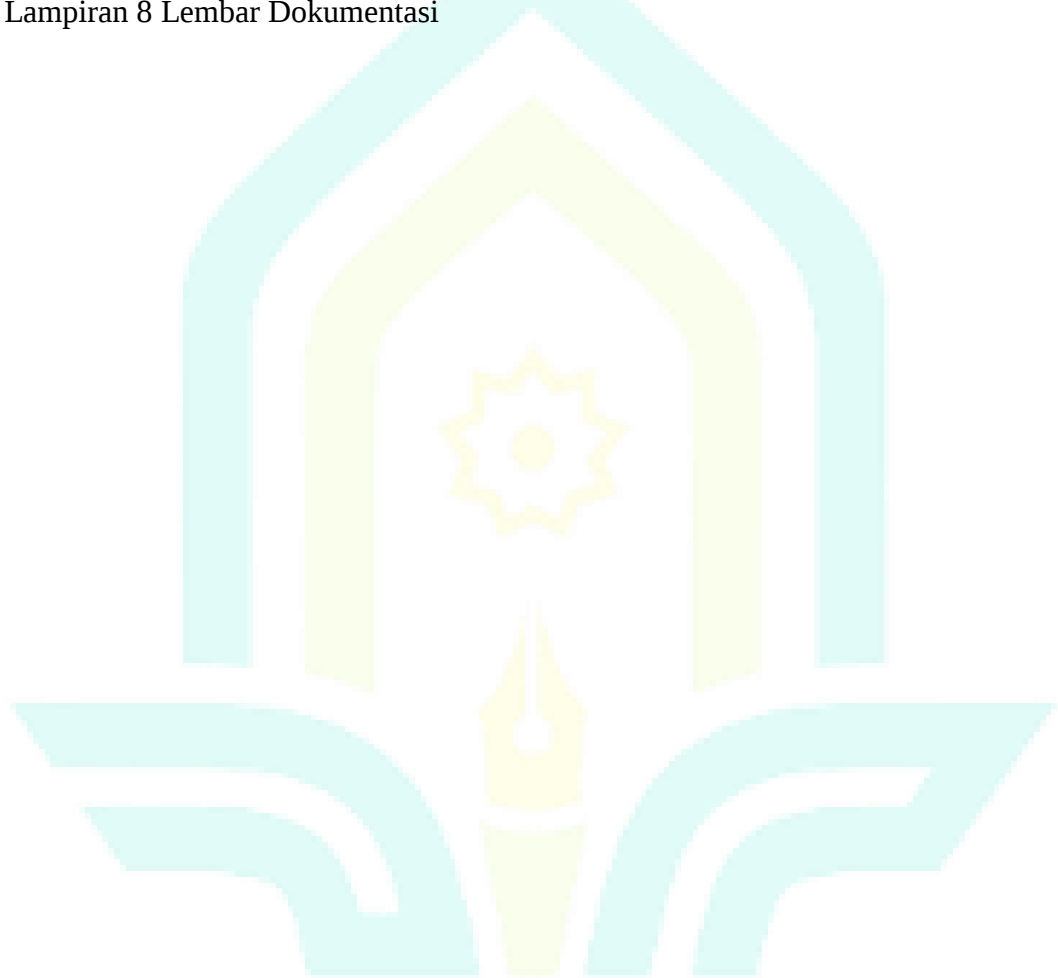
DAFTAR TABEL

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 II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teori

Penggunaan deskripsi teori ini untuk memudahkan peneliti mengaitkan antara informasi yang sudah ada dengan pengetahuan baru. Oleh karena itu peneliti menjabarkan beberapa istilah yang digunakan sebagai berikut ini:

2.1.1 Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode dalam KBBI diartikan sebagai cara yang teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan supaya tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Dengan seperti itu, dapat kita ketahui bahwa metode ialah suatu cara yang perlu dilaksanakan dalam menyampaikan materi pembelajaran supaya tercapai tujuan pembelajaran yakni dapat menambah pengetahuan, kreatifitas dan dapat memperbaiki perilaku siswa (Mardlatillah & Sa'adah, 2022).

Metode *Role Playing* merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman dari siswa mengenai suatu materi pembelajaran dengan berakting memainkan peran secara sadar (Awaliyani, 2022). Metode *Role Playing* dapat menjadi salah satu peluang yang dapat digunakan oleh siswa guna memahami dan mengingat materi yang diajarkan oleh guru didalam pembelajaran (Adini, 2021). Metode *Role Playing* menjadi cara yang bisa digunakan

oleh guru dalam memberikan materi pembelajaran melalui imajinasi yang dikembangkan dan penghayatan siswa dengan dilaksanakannya metode peran yang di objekkan siswa.

2. Tujuan metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* memiliki tujuan sebagaimana yang dikemukakan oleh Carciun dalam Adini (2021) ialah sebagai berikut:

- a. Dapat menjadikan siswa termotivasi.
- b. Dapat menjadi penarik minat dan perhatian siswa kepada pembelajaran.
- c. Dapat menjadi peluang bagi siswa dalam mengeksplorasi emosi, perbedaan dalam mengeksplorasi emosi, perbedaan argumen, dan masalah- masalah permasalahan yang terjadi dalam lingkungan kehidupan sosial anak.
- d. Dapat memancing keaktifan siswa dalam belajar.
- e. Dapat menumbuhkembangkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi.
- f. Mendidik siswa untuk berlatih di kehidupan nyata.

3. Langkah-Langkah Metode *Role Playing*

Dalam penerapannya langkah-langkah metode *Role Playing* diantaranya sebagai berikut:

- a. Guru mempersiapkan scenario yang hendak di tampilkan dalam proses pembelajaran.

- b. Guru memilih beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan belajar mengajar dilaksanakan.
- c. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- d. Guru menyampaikan penjelasan berkaitan dengan kompetensi yang hendak dicapai dalam pembelajaran.
- e. Dalam pelaksanaan peran yang disesuaikan dengan skenario Guru memanggil para siswa untuk maju dan memeragakan sesuai dengan intruksi.
- f. Setiap siswa harus berada di kelompoknya disertai mengamati skenario yang sedang diperagakan. Jika penampilan telah selesai, setiap siswa mendapatkan lembar kerja supaya dapat membahas dan memberikan penilaian kepada setiap kelompok.
- g. Setiap kelompok dapat menyampaikan hasil kesimpulan dari kesimpulan sesuai peragaannya.
- h. Guru menyampaikan kesimpulan secara keseluruhan.
- i. Evaluasi.
- j. Penutup (Gusniawan, 2023).

4. Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Kelebihan dari metode *Role Playing* ini melibatkan siswa untuk berpartisipasi, memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa pun bisa belajar menggunakan bahasa yang baik dan benar (Fu & Li, 2025).

Kelebihan metode *Role Playing* menurut Fu & Li (2025) sebagai berikut:

- a. Siswa dapat mengambil keputusan dan berekspresi dengan bebas.
- b. Penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- c. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa saat permainan berlangsung melalui pengamatan.
- d. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- e. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- f. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- g. Siswa akan menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah sehingga dapat mengambil hikmahnya.
- h. Meningkatkan kemampuan profesional siswa.

Walaupun metode *Role Playing* ini memiliki banyak kelebihan, namun juga memiliki kelemahan. Adapun kelemahan dari metode *Role Playing* menurut Fu & Li (2025) diantaranya sebagai berikut:

- a. Memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa.

- c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
- d. Apabila pelaksanaan *Role Playing* mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

5. Implementasi Metode *Role Playing*

Implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran melalui beberapa tahapan yang terbagi atas tiga tahapan diantaranya sebagai berikut:

a. Perencanaan

Sebelum pembelajaran dilaksanakan sudah semestinya guru memiliki persiapan yang akan disiapkan guna melaksanakan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan proses yang memiliki tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran terdiri atas pemilihan materi, penggunaan metode, media pembelajaran, dan rancangan evaluasi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku (Mardlatillah & Sa'adah, 2022). Adanya perencanaan pembelajaran menjadi sesuatu yang dapat membaca dampak positif pada pembelajaran, karena dengan adanya perencanaan pembelajaran sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran akan terpenuhi. Namun jika perencanaan pembelajaran tidak dilaksanakan maka pembelajaran tetap berjalan namun tidak

berjalan dengan maksimal baik dalam prosesnya maupun hasil dari pembelajaran.

b. Pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan metode *Role Playing* terdiri atas beberapa langkah diantaranya sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai kepada siswa.
- 2) Guru memanggil para siswa yang telah ditunjuk sebagai pemain yang akan memerankan peran sesuai dengan materi yang telah disiapkan.
- 3) Masing-masing siswa duduk di kelompoknya sambil mengamati materi yang sedang diperagakan oleh temannya.
- 4) Setelah selesai ditampilkan, setiap siswa akan diberi lembar kerja guna membahas atau memberi penilaian kepada teman yang memerankan perannya sesuai dengan materi yang dipelajari.
- 5) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 6) Evaluasi

c. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilaksanakan oleh guru untuk menilai sikap siswa yang dititik beratkan pada penguasaan soft skill, yakni keaktifan dan partisipasi siswa dalam kegiatan diskusi, kekompakan siswa dalam tim, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Mardlatillah & Sa'adah, 2022). Selanjutnya guru dapat menentukan tingkat perkembangan siswa

baik pribadi, sosial, dan akademiknya berdasarkan hasil evaluasi ini. Dalam bagian evaluasi guru akan melakukan langkah- langkah sebagai berikut:

- 1) Mengakhiri pelaksanaan metode *Role Playing* dengan pelaksanaan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada.
- 2) Guru memberi penguatan terhadap konsep atau materi dalam permainan *Role Playing*.

2.1.2 Keaktifan Belajar

1. Pengertian keaktifan belajar

Fauziah & Fitria (2024) mendefinisikan keaktifan pembelajaran ialah suatu unsur dasar yang menempati posisi penting dalam menggapai keberhasilan proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik antara guru dan siswa maka pembelajaran susah akan mendapatkan hasil belajar yang baik. Namun jika siswa dan guru bekerjasama dan saling aktif maka keberhasilan belajar akan bisa digapai bersama- sama.

2. Ciri- ciri keaktifan belajar

Fauziah & Fitria (2024) memberikan penjelasan mengenai ciri-ciri aktivitas belajar yakni sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran dapat menarik minat siswa.
- b. Rasa ingin tahu siswa tinggi dibuktikan dengan banyaknya siswa yang bertanya baik kepada guru maupun kepada sesama siswa.

- c. Siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
 - d. Siswa berpikir aktif dan kreatif dalam pembelajaran.
 - e. Penggunaan alat, dan sarana prasarana secara maksimal dalam proses pembelajaran.
 - f. Siswa berkenan memberikan pemahaman kepada siswa yang belum faham.
 - g. Rasa percaya diri siswa dapat muncul dalam proses pembelajaran.
 - h. Siswa berperan aktif dikala individual maupun dikala berkelompok.
 - i. Tercipta suasana senang dalam melakukan proses pembelajaran.
3. Faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar

Pada proses pembelajaran supaya tercipta suasana yang dapat menjadikan siswa itu aktif, maka guru harus berupaya dengan semaksimal mungkin, beberapa upaya yang dapat mempengaruhi siswa aktif dalam pembelajaran sebagai berikut (Fauziah & Fitria, 2024):

- a. Guru memotivasi siswa dalam belajar supaya minat dan perhatian siswa dapat tertuju pada guru dan siswa mau aktif dalam pembelajaran.
- b. Guru memberikan penjelasan mengenai kompetensi belajar kepada siswa.
- c. Guru menyampaikan masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari dalam pembelajaran.
- d. Pemberian petunjuk kepada siswa cara mempelajari pelajaran.

- e. Menampakkan aktifitas, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Pemberian umpan balik kepada siswa apabila terdapat pertanyaan dari siswa.
- g. Pemberian tugas- tugas kepada siswa baik melalui tugas harian maupun mingguan supaya kemampuan siswa selalu terukur dan terpantau.
- h. Guru menyimpulkan setiap materi yang disampaikan pada akhir pembelajaran.
- i. Keaktifan siswa dapat meningkat dengan melalui keterlibatan siswa pada pembelajaran.

2.1.3 Pembelajaran Fikih

1. Pengertian pembelajaran fikih

Dalam bahasa kata Fikih berasal dari kata *faqqaha yufaqqihu fiqhan* yang mempunyai arti pemahaman. Dalam arti yang lebih luas fikih merupakan ilmu yang mempelajari berkaitan dengan hukum *syar'i* yang bersifat *amaliah* yang didapatkan dari dalil-dalil yang *tafsili*. (Isri Nasifah & Chanifudin, 2025). Kaidah- kaidah fikih didapatkan dari sumber-sumber yang menjadi rujukan dalam beragama yakni Al-Qur'an, Hadis, dan kesepakatan para ulama yang kompeten dalam bidangnya. Keberadaan fikih bagi orang Islam merupakan tuntunan hukum yang harus dijalankan oleh orang yang menganut agama Islam supaya kehidupannya dalam beragama dapat terarah sesuai tuntunan Syariat (Isri Nasifah & Chanifudin, 2025).

2. Ruang lingkup pembelajaran fikih kelas 5

Pembelajaran fikih kelas 5 terdiri dari beberapa materi pembelajaran diantaranya sebagai berikut: Zakat fitrah, Infak, Sedekah, Kurban, Haji, dan Umrah. Dari banyaknya materi yang tersedia di pembelajaran fikih kelas 5, peneliti memilih satu Bab pembelajaran yang berkaitan dengan materi Sedekah untuk memudahkan peneliti dalam mengetahui penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran fikih kelas 5.

a. Pengertian Sedekah

Sedekah secara bahasa berasal dari *ash-shadaqah* yang dapat diartikan dengan benar, yakni benar memberikan sesuatu kepada orang lain tanpa ada tukarannya karena mengharapkan pahala dari Allah SWT. Sedekah ialah pemberian harta yang dilakukan oleh seseorang secara individu maupun berkelompok kepada orang yang membutuhkan seperti orang fakir, orang miskin, orang yang membutuhkan, ataupun pihak-pihak lain yang berhak menerima sedekah, tanpa disertai imbalan. Arti sedekah yang lebih luas lagi yakni sesuatu yang berkaitan dengan pemberian yang bersifat materil maupun non materil (Safira dkk., 2022).

b. Dasar hukum sedekah

QS. Al-Baqarah: 271, 177, dan 264. Yusuf 88.

إِنْ تُبْدُوا الصَّدَقَاتِ فَنِعِمَّا هِيَ وَإِنْ تُخْفُوهَا وَتُؤْتُوهَا الْفُقَرَاءَ فَهُوَ خَيْرٌ لَكُمْ
وَيُكَفِّرْ عَنْكُمْ مِنْ سَيِّئَاتِكُمْ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Jika kamu menampakkan sedekahmu, itu baik. (Akan tetapi,) jika kamu menyembunyikannya dan memberikannya kepada orang-orang fakir, itu lebih baik bagimu. Allah akan menghapus sebagian kesalahanmu. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

c. Ketentuan sedekah

Hukum melaksanakan sedekah ialah Sunah muakad, yakni perbuatan sunah yang dianjurkan oleh nabi Muhammad SAW. Ada kalanya sedekah itu menjadi wajib bagi seseorang yang hidup berkecukupan dan disekelilingnya terdapat orang tua yang hidup sebatang kara dan tidak bekerja apa-apa, maka orang kaya tersebut wajib mengeluarkan sedekah untuk orang tua tersebut. Karena besarnya manfaat yang timbul dari sedekah oleh sebab itu sedekah menjadi sesuatu yang disunahkan oleh Nabi Muhammad SAW. Dengan adanya sedekah siswa akan terbiasa untuk bisa bersikap baik dan mau berbagi dengan sesama dan lebih peduli terhadap lingkungan sekitar (Rahman Dkk., 2025).

Rukun Sedekah terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pemberi sedekah adalah orang yang memiliki barang dan memiliki hak untuk membaginya kepada orang lain.
- 2) Penerima sedekah adalah orang yang membutuhkan.

- 3) Barang yang diterima dari sedekah memiliki manfaat untuk orang yang menerima.
 - 4) Ijab dan qobul, ucapan memberi dan menerima sedekah.
- d. Tata cara memberikan sedekah

Pemberian sedekah dapat dilaksanakan dengan dua cara yakni secara terang- terangan maupun secara sembunyi- sembunyi. Sedekah yang dilaksanakan secara terang-terangan itu baik namun ada sedekah yang lebih baik lagi yakni sedekah yang dilaksanakan secara sembunyi- sembunyi karena dapat menjaga dari sifat pamer dan sombong (Hidayat, 2024).

2.2 Penelitian yang Relevan

Skripsi Perdanang Putra Gusniawan (2023), Universitas Islam Sultan Agung tahun 2023 yang berjudul *“Implementasi Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Ketrampilan Ibadah Sholat Peserta didik di SMA Sultan Agung 3 Semarang*. Dari hasil penelitian tersebut di peroleh kesimpulan bahwa persiapan metode bermain peran diawali dengan persiapan yakni menyiapkan RPP sesuai topik pembahasan, menulis teks skenario dramatis sesuai tema dan guru menyiapkan formulir evaluasi supaya mendapatkan kesimpulan dari kegiatan yang telah terlaksana. Adapun Persamaan peneliti tersebut dengan peneliti ialah penggunaan metode yang digunakan dalam penelitian yakni penelitian kualitatif. Adapun perbedaannya terletak pada objek penelitian, dalam penelitian tersebut menggunakan siswa SMA, sedangkan peneliti menggunakan siswa MI kelas 5.

Skripsi Aqwa Kau Kaba (2025) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang berjudul “*Implementasi Metode Role-Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih Materi Haji di Kelas V MI Islamiyah Soso*”. Dengan hasil penelitian bahwa metode role-playing diterapkan melalui simulasi manasik haji, dengan peran siswa sebagai jamaah haji, pembimbing, dan panitia haji. Hasilnya, siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan mengekspresikan pemahaman mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Persamaan penelitian terletak pada subjek dan topik, yaitu sama-sama membahas implementasi metode role playing dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Fiqih kelas V. Perbedaan penelitian terletak pada materi pembelajaran, karena skripsi tersebut fokus pada materi Haji, sedangkan peneliti membahas pembelajaran Fiqih secara umum pada kelas 5.

Artikel jurnal oleh Husnan Sulaiman, Lyusni Anisa Dewi (2022) dengan judul “*Implementasi Metode Role playing Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Kendalanya Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan Jenazah (Studi di Kelas IX 1 MTsN 1 GARUT)*”. Dengan hasil penelitian bahwa implementasi metode *Role playing* dengan tiga tahapan yakni Perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Dan kendala dari implementasi metode *Role playing* telah memberikan dampak yang baik dimana dari 7 indikator pemahaman siswa telah memenuhi tingkat kefahaman dengan 4 indikator. Persamaan penelitian ini ialah terletak pada implementasi metode *Role playing* pada pembelajaran fikih. Adapun perbedaan terletak pada sub pembahasan, dalam

penelitian tersebut peneliti memberikan sub pembahasan mengenai dampak dari pelaksanaan metode *Role playing* terhadap tingkat pemahaman siswa, sedangkan peneliti menambahkan sub pembahasan kendala terhadap keaktifan siswa.

Artikel Siskha Putri Sayekti, Aida Putri (2022) dengan judul “Implementasi Metode *Role playing* pada Mata Kuliah Pelajaran PAI” dalam Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam. Hasil penelitian ini ialah bahwa implementasi metode *role playing*, siswa sangat dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran mengerjakan tugas dengan membuat video. Siswa akan memerankan suatu situasi yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Jadi, dengan metode *role playing* ini siswa sangat diharapkan mampu memahami persepsi yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Persamaan penelitian ini ialah terletak pada penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran dan penggunaan metode penelitian yakni penelitian kualitatif. Adapun perbedaannya ialah terletak pada kajian pembahasan dalam penelitian tersebut menggunakan pembelajaran PAI pada tingkat Perkuliahan sedangkan peneliti menggunakan pembelajaran fikih di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

Artikel jurnal Muhammad Zainul Arifin, Choerul Anwar Badruttamam, Farich Purwantoro (2025) dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Simulasi Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah di MI*” dalam Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar. Hasil penelitian bahwa Role Playing berbasis

simulasi sangat efektif untuk mengajarkan materi zakat fitrah karena siswa bisa memahami konsepnya dengan lebih nyata. Oleh karena itu, guru-guru Fiqih disarankan untuk menggunakan metode ini agar pembelajaran lebih hidup dan siswa lebih mudah memahami pelajaran. Persamaan penelitian terletak pada topik pembahasan, yaitu penerapan role playing dalam pembelajaran Fiqih pada jenjang MI/SD dan berorientasi pada keaktifan atau keterlibatan siswa. Adapun Perbedaan penelitian terletak pada fokus hasil penelitian, dalam jurnal tersebut membahas pemahaman siswa pada materi zakat fitrah, sedangkan peneliti membahas mengenai keaktifan siswa pada pembelajaran Fiqih kelas 5.

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

NO	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Perdanang Putra Gusniawan (2023)	<i>Implementasi Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Ketrampilan Ibadah Sholat Peserta didik di SMA Sultan Agung 3 Semarang</i>	penggunaan metode yang digunakan dalam penelitian yakni penelitian kualitatif.	Objek penelitian, dalam penelitian tersebut menggunakan siswa SMA, sedangkan peneliti menggunakan siswa MI kelas 6.
2.	Aqwa Kau Kaba (2025)	<i>Implementasi Metode Role-Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih Materi Haji di Kelas V MI Islamiyah Soso</i>	subjek dan topik, yaitu sama-sama membahas implementasi metode role playing dalam meningkatkan keaktifan siswa pada	materi pembelajaran, karena skripsi tersebut fokus pada materi Haji, sedangkan peneliti membahas pembelajaran Fiqih secara umum pada kelas 5.

			pembelajaran Fikih kelas V.	
3.	Husnan Sulaiman, Lyusni Anisa Dewi (2022)	<i>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)</i>	Terletak pada implementasi metode <i>Role Playing</i> pada pembelajaran fikih.	Terletak pada sub pembahasan, dalam penelitian tersebut peneliti memberikan sub pembahasan mengenai dampak dari pelaksanaan metode <i>Role Playing</i> terhadap tingkat pemahaman siswa, sedangkan peneliti menambahkan sub pembahasan implikasi terhadap keaktifan siswa.
4.	Siskha Putri Sayekti, Aida Putri (2022)	<i>Implementasi Metode Role Playing pada Mata Kuliah Pelajaran PAI</i>	Terletak pada penggunaan metode <i>Role Playing</i> dalam pembelajaran dan penggunaan metode penelitian yakni penelitian kualitatif	Terletak pada kajian pembahasan dalam penelitian tersebut menggunakan pembelajaran PAI pada tingkat Perkuliahan sedangkan peneliti menggunakan pembelajaran fikih di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.
5.	Muhammad Zainul Arifin, Choerul Anwar Badruttamam, Farich	<i>Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Berbasis</i>	topik pembahasan, yaitu penerapan role playing	pada fokus hasil penelitian, dalam jurnal tersebut membahas

	Purwantoro (2025)	<i>Simulasi Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Zakat Fitrah di MI</i>	dalam pembelajaran Fikih pada jenjang MI/SD dan berorientasi pada keaktifan atau keterlibatan siswa.	pemahaman siswa pada materi zakat fitrah, sedangkan peneliti membahas mengenai keaktifan siswa pada pembelajaran Fikih kelas 5.
--	-------------------	--	--	---

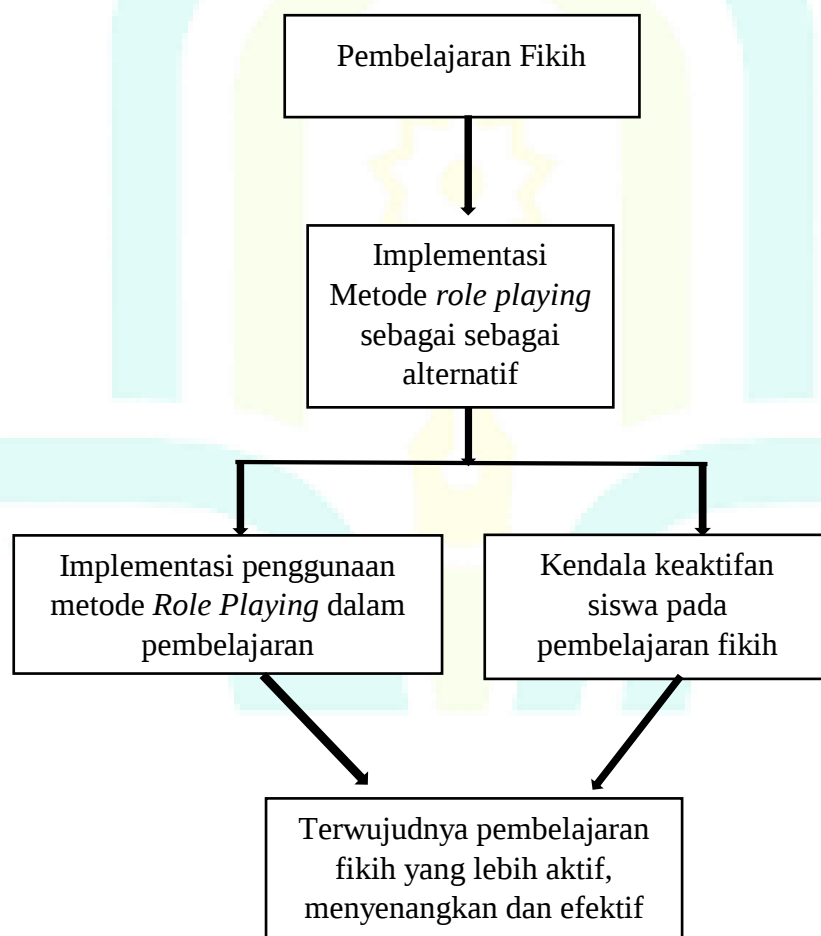
2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran fikih yang dilaksanakan oleh guru didalam kelas terkadang membutuhkan prakter secara langsung guna memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, dan sudah seharusnya guru menggunakan berbagai cara supaya materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan dapat dimengerti, salah satunya dengan penggunaan berbagai metode pembelajaran. Ketepatan guru dalam memilih metode pembelajaran akan menjadi salah satu upaya yang dapat menjadi pendorong supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Usaha dari guru Fikih dalam Meningkatkan keaktifan siswa salah satunya dengan menggunakan metode *role playing* dalam menyampaikan dan memberi pemahaman kepada siswa mengenai materi yang sedang dipelajari, selain itu metode role playing bisa berdampak pada keaktifan siswa dimana siswa akan ikut serta dalam memperagakan materi ssesuai dengan intruksi dari guru. Jika dalam proses pembelajaran keaktifan siswa berkurang maka bisa menjadi gambaran bagi guru, bisa jadi siswa kurang memahami materi yang

disampaikan oleh guru ataupun siswa merasakan kebosanan dalam pembelajaran.

Penggunaan metode yang tepat pula bisa membaawa dampak yang baik bagi siswa dalam pembelajaran yakni seperti siswa mudah dalam memahami materi, maupun keaktifan siswa dalam pembelajaran mulai meningkat, yang tadinya hanya diam didalam kelas, karena guru menggunakan metode *role playing* secara tidak langsung guru dapat memerintahkan siswa yang diam bisa ditunjuk dan mau memerankan materi pelajaran didepan kelas dengan didampingi oleh siswa lain.



Bagan 2.1
Kerangka berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan yaitu desain penelitian kualitatif pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yakni bersifat deskriptif. Ciri dari penelitian kualitatif bersifat deskriptif, dimana data tersebut dikumpulkan dari hasil observasi, beberapa dokumen, dan wawancara. Data-data yang terkumpul nantinya akan dibuat dengan menyeleksi dan merangkum kedalam Pelukisan/penuturan suatu keadaan (Sugiyono, 2022). Alasan peneliti memilih pendekatan ini adalah berupa informasi yang diperlukan untuk penelitian berupa gejala-gejala yang berkaitan dengan suatu fenomena di lapangan mengenai implementasi metode *Role Playing* dan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01.

Peneliti akan melakukan penelitian menggunakan metode observasi untuk mengamati dan melihat secara langsung keadaan di lapangan agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas serta data yang lebih banyak mengenai implementasi metode *Role Playing* dan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01. Selanjutnya teknik wawancara adalah suatu teknik untuk mengumpulkan data atau bahan lain sekaligus mengungkapkan pendapat tentang informasi dan menulis atau bahkan menjerat informasi. Berdasarkan hal tersebut, wawancara dilakukan dengan Guru Fikih Kelas 5 dan siswa di MI Islamiyah Pringlangu 01.

3.2 Fokus Penelitian

Dalam riset kali ini peneliti melakukan fokus penelitian lapangan. Penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang mempelajari secara sungguh-sungguh tentang keadaan saat ini, baik interaksi suatu sosial, individu, lembaga, kelompok, maupun masyarakat. Suatu penelitian disebut penelitian lapangan apabila penelitian tersebut tidak dilaksanakan baik di laboratorium maupun di perpustakaan namun dilakukan di lapangan (Untung, 2022).

Aspek yang paling penting dari penelitian ini adalah bahwa peneliti terjun ke lapangan untuk melakukan pengamatan langsung terhadap peristiwa yang sedang terjadi. Dalam hal ini lokasi penelitian yang dikunjungi peneliti adalah MI Islamiyah Pringlangu 01. Peneliti bermaksud untuk mengungkap tentang implementasi metode *Role Playing* dan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01.

3.3 Data dan Sumber Data

A. Data

Data dalam penelitian kualitatif berupa data berbentuk deskripsi naratif, bukan berupa angka, bahkan ketika nilai angka dimasukkan, nilai tersebut selalu ditemukan sehubungan dengan deskripsi. Mengarah kepada generalisasi hasil dari pengolahannya data kualitatif tidak ada penjumlahan data (Raco, 2022).

B. Sumber Data

Adapun macam-macam sumber data yang didapat peneliti yakni:

1. Sumber data primer

Data primer ialah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti, dalam bentuk kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya (Sahir, 2022). Dalam memperoleh data primer peneliti melakukan berbagai kegiatan seperti wawancara, observasi dan dokumentasi dalam melakukan penelitian ini. Sumber data primer utama yang dimaksud yaitu siswa, dan guru kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01.

2. Sumber data sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak diperoleh peneliti langsung dari subjek. Sumber informasi ini diperoleh dari sumber-sumber yang biasanya berupa referensi yang berkaitan dengan topik penelitian (Sahir, 2022). Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kepala sekolah dan dokumen dalam bentuk tertulis, seperti artikel penelitian, jurnal dan sumber lainnya yang sesuai dengan materi yang diangkat oleh peneliti.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

A. Metode Observasi

Metode ini dapat diartikan sebagai teknik dalam mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan sekitar secara sistematis terkait penyebab munculnya kondisi dan perilaku objek yang menjadi

sasaran (Apriyanto dkk., 2024). Observasi adalah pengamatan yang dilakukan langsung di lapangan, yang tujuannya untuk mengumpulkan informasi berdasarkan masalah yang diteliti. Metode observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan menurut metode dan mendokumentasikan secara sistematis masalah yang diselidiki. Dengan metode ini, keadaan di lapangan dapat dilihat dan diamati secara langsung sehingga memberikan gambaran yang lebih luas dan informasi yang lebih banyak kepada peneliti tentang masalah pembelajaran.

Penerapan dalam hal ini, peneliti akan mengamati implementasi metode *role playing* dalam Meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01, kemudian peneliti akan melakukan pengamatan Apa kendala dari implementasi metode *role playing* dalam Meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01.

B. Wawancara

Metode wawancara disebut sebagai teknik dalam pencatatan data yang dikumpulkan melalui percakapan langsung tatap muka dengan narasumber untuk menggali informasi untuk menunjang data penelitian (Sahir, 2022). Wawancara adalah dialog tatap muka yang direncanakan sebelumnya antara peneliti dan informan tentang topik penelitian. Wawancara juga dapat digunakan untuk mendukung data atau temuan dari pembelajaran yang didasarkan pada model pembelajaran berbasis *inquiry based learning* (Rosinda, dkk., 2021).

Peneliti akan melakukan proses wawancara dengan Guru kelas V di MI Islamiyah Pringlangu 01 dengan menanyakan terkait beberapa hal diantaranya yakni menanyakan bagaimana implementasi metode *role playing* dalam Meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01 dalam hal ini akan menanyakan mengenai proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam implementasian metode *role playing* didalam kelas 5 pada saat pembelajaran. Kemudian peneliti akan menanyakan kepada guru dan siswa mengenai kendala yang terjadi dan dirasakan oleh guru dan siswa dalam implementasi metode *role playing* dalam Meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01.

C. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data kepada subyek melalui dokumen bukan secara langsung atau tidak langsung. Dokumen dalam bentuk tertulis, seperti buku harian, kisah hidup, cerita, biografi, peraturan, pedoman. Dokumen dalam bentuk gambar, foto, gambar hidup, sketsa. Dokumen dalam bentuk karya, misalnya karya seni, dapat berupa gambar, patung, film (Sahir, 2022).

Dalam pendokumentasian kegiatan, peneliti akan memotret proses jalannya observasi, proses wawancara kepada guru, dan pendokumentasian implementasi metode *role playing* dalam Meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01.

3.5 Teknik Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya merupakan bagian integral dari kumpulan informasi yang membentuk penelitian kualitatif. Selain itu, hal ini juga berfungsi sebagai bantahan terhadap klaim bahwa penelitian kualitatif tidak ilmiah. Tujuan validasi data adalah untuk memverifikasi apakah penelitian yang dilakukan benar-benar bersifat ilmiah sekaligus untuk menguji data yang dikumpulkan (Sahir, 2022).

Dalam penelitian kualitatif, uji keabsahan data meliputi uji kredibilitas data, uji transferabilitas, ketergantungan, dan konfirmabilitas. Peneliti memilih Triangulasi Teknik karena Peneliti akan melakukan percakapan tambahan dengan sumber data terkait untuk memastikan data mana yang dianggap akurat jika metode pengujian kredibilitas data memberikan hasil yang berbeda. Data tersebut diperiksa kembali dengan menggunakan beberapa pendekatan terhadap sumber yang sama untuk menilai keandalan data. Misalnya, dokumentasi, observasi, dan wawancara semuanya dapat digunakan untuk memverifikasi data (Sahir, 2022).

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu proses pengorganisasian data, menyusun data, menjelaskan data, memaknai data dari perspektif partisipan penelitian, mencari pola, tema, dan kategori (Rasyid, 2022). Teknik analisis data mewajibkan peneliti untuk lebih menguasai teori supaya dalam memberikan persepsi dalam tulisan tidak bersifat subjektif melainkan berdasarkan pengetahuan ilmiah. Sedangkan langkah-langkah yang diikuti

dalam menganalisis data menurut Miles, Huberman dan Saldana (dalam Apriyanto dkk., 2024) yaitu sebagai berikut:

A. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan, penyederhanaan data mentah yang terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar mudah dipahami. Setelah data terpilih, maka data tersebut diolah dengan bahasa ilmiah. Pada tahap ini, data dapat diperoleh dari wawancara kepada guru mengenai implementasi metode *role playing* dalam Meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01 dan kendala dari implementasi metode *role playing* dalam Meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01.

B. Penyajian Data (*Display Data*)

Menurut Miles dan Huberman menyatakan yang paling sering digunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif ialah dengan teks yang bersifat naratif. Pada tahap ini, peneliti akan menguraikan implementasi metode *role playing* dalam Meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01. Kemudian peneliti akan menguraikan kendala dari implementasi metode *role playing* dalam Meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01.

C. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing Verifikasi*)

Kesimpulannya juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi bisa diartikan sebagai tinjauan kembali pada catatan lapangan untuk menghasilkan suatu kesepakatan. Fase ini adalah jawaban dalam penelitian yang diambil dari rumusan masalah yang telah disusun sejak awal setelah data direduksi dan disajikan (Sahir, 2022). Singkatnya, pengertian-pengertian yang muncul dari berbagai data yang harus diuji kebenarannya. Hal ini yang disebut dengan validitas.

Perlu adanya verifikasi dalam suatu penelitian agar hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan dengan baik. Dalam tahap ini, peneliti mengambil kesimpulan tentang implementasi metode *role playing* dalam Meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01. Kemudian peneliti akan menyimpulkan mengenai kendala dari implementasi metode *role playing* dalam Meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Profil MI Islamiyah Pringlangu 01

1. Gambaran Umum MI Islamiyah Pringlangu 01

MI Islamiyah Pringlangu 01 ini merupakan lembaga pendidikan madrasah swasta yang beralamat Jl. Urip Sumoharjo No. 27 B Pringrejo Pekalongan Barat Kel. Pringrejo Kec. Pekalongan Barat Kota Pekalongan Jawa Tengah. Pada awal tahun 2021, MI Islamiyah Pringlangu 01 yang tadinya hanya MI reguler biasa, MI Islamiyah Pringlangu 01 membuat suatu program yaitu program takhassus yang mana untuk mencetak generasi qur'ani yang berprestasi dan berakhlakul karimah yang memiliki kemampuan untuk menangani masalah di masa yang akan datang.

Berikut merupakan informasi lebih lengkap terkait berupa profil MI Islamiyah Pringlangu 01 berupa tabel identitas madrasah:

Tabel 4.1
Identitas Madrasah

No	Identitas	Keterangan
1.	Nama Madrasah	MI Islamiyah Pringlangu 01
2.	NPSN / NSM	60713934
3.	Alamat	Jl. Urip Sumoharjo No. 27 B Pringlangu Pekalongan Barat
4	Kelurahan	Pringrejo
5.	Kecamatan	Pekalongan Barat
6.	Kota	Pekalongan
7.	Provinsi	Jawa Tengah

8.	Kode Pos	51116
9.	Status Madrasah	Swasta
10.	Penyelenggara	Yayasan Islam Katijoyo
11.	Letak Geografis	-6.9084148, 109.6616251
12.	SK MENKUMHAM	<u>AHU-0022026.AH.01.04.TAHUN 2015</u>
13.	Akreditasi	<u>Terakreditasi A</u>

2. Visi Misi MI Islamiyah Pringlangu 01

a. Visi

“Visi dari MI Islamiyah Pringlangu 01 adalah Unggul dalam prestasi dan berakhlakul karimah”

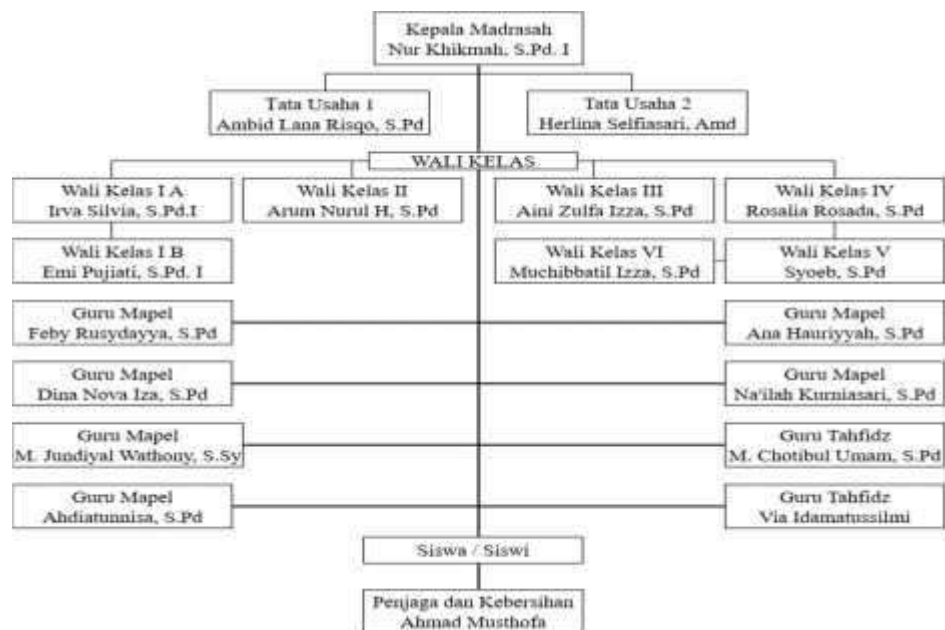
b. Misi

- 1) Meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah SWT
- 2) Meningkatkan prestasi madrasah di bidang akademik dan non akademik
- 3) Mempersiapkan peserta didik agar bisa diterima pada sekolah lanjutan yang terakreditasi dengan peringkat unggul
- 4) Memenuhi sarana dan prasarana penunjang kegiatan belajar mengajar
- 5) Membiasakan berbudi pekerti luhur dan disiplin
- 6) Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan masyarakat dan instansi terkait.

3. Struktur Organisasi MI Islamiyah Pringlangu 01

Adapun Struktur organisasi di MI Islamiyah Pringlangu 01

Bagan 4.2
Struktur Organisasi Madrasah



4. Data pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4.3
Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan
1	Nur Khikmah, S.Pd.I	P	Kepala Sekolah
2	Mashul Hafidz, S.Pd.I	L	Guru Agama
3	Irva Silvia, S.Pd.I	P	Guru Kelas
4	Emi Pujiati, S.Pd.I	P	Guru Kelas
5	Hamimah, S.Pd.I	L	Guru Kelas
6	Arum Nurul Hikmah, S.Pd	P	Guru Kelas
7	Sri Nafiatin, S.Pd.SD	P	Guru Kelas
8	Aini Zulfa Izza, S.Pd	P	Guru Kelas
9	Syueb, S.Pd	L	Guru Kelas
10	Rosalia Rosada, S.Pd	P	Guru Kelas
11	Shofiuddin, S.Pd.I	L	Guru Kelas
12	Muchibbatil Izza, S.Pd	P	Guru Kelas
13	Feby Rusydayya, S.Pd	P	Guru Mapel

14	Ana Hauriyya, S.Pd	P	Guru Mapel
15	Millatu Zulfa, S.Pd	P	Guru Mapel
16	Miladia Aulia Rahma, S.Pd	P	Guru Mapel
17	Atik Rohmawati, S.Pd.I	P	Guru Mapel
18	M. Jundiyal Wathoniy, S.Sy	L	Guru Agama
19	Muhammad Chotibul Umam, S.Pd	L	Guru Tahfidz
20	Dina Nova Iza, S.Pd	P	Guru Mapel
21	Na'ilah Kurniasari, S.Pd	P	Guru Mapel

5. Data Siswa MI Islamiyah Pringlangu 01

Tabel 4.4
Data Siswa kelas 5 MI Islamiyah Pringlangu 01

NO	Nama	Jenis Kelamin
1	Abbad Nailun Nabban	Laki-laki
2	Aina Jamilah	Perempuan
3	Ainun Mahya Hafilah	Perempuan
4	Bilqismi Durrotul Khikmah	Perempuan
5	Binta Karima	Perempuan
6	Febryan Ainurrahman	Laki-laki
7	Jauharotul Auliyanti	Perempuan
8	Khaila Raisha Putri	Perempuan
9	Khansa Azalia Zafrulloh	Perempuan
10	Khansaa Alfarisi Fajar	Perempuan
11	Luthfie Sakhi Zaidan	Laki-laki
12	M. Abrisam Reynand H	Laki-laki
13	M. Zidan Albanani	Laki-laki
14	Muhamad Arkan	Laki-laki
15	Muhammad Abidzar Rafan	Laki-laki
16	Muhammad Adam Al Fatih	Laki-laki
17	Muhammad Ramadhani S.F	Laki-laki
18	Muhammad Haidar Bastian	Laki-laki
19	Mutia Zahra Zhafira	Perempuan
20	Nadin Aqilatunnisa	Perempuan
21	Naia Risky Amalia	Perempuan
22	Nikhlah Amira Widodo	Perempuan
23	Sekar Naya Huwaida	Perempuan
24	Shofia Farhatina	Perempuan
25	Naila Akifa Salma Alayya	Perempuan

6. Sarana dan Prasarana MI Islamiyah Pringlangu 01

Tabel 4.5
Sarana dan Prasarana Madrasah

No	Nama	Keterangan
1.	Ruang Kepala	Baik
2.	Aula	Baik
3.	Ruang UKS	Baik
4.	Ruang Tamu	Baik
5.	Ruang Perpustakaan	Baik
6.	Ruang Tata Usaha	Baik
7.	Ruang Guru	Baik
8.	Ruang Kelas	Baik
9.	Ruang Komputer	Baik
10.	Toilet Siswa Putra	Baik
11.	Toilet Siswi Putri	Baik
12.	Toilet Guru	Baik
13.	Lapangan	Baik
14.	Parkir Siswa	Baik
15.	Parkir Guru / Tamu	Baik
16.	Musholla	Baik
17.	Dapur	Baik
18.	Tempat Wudhu Puta	Baik
19.	Tempat Wudhu Putri	Baik
20.	Gudang	Baik

4.1.2 Implementasi Metode *Role Playing* dalam Pembinaan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Fikih Kelas 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan fondasi awal yang sangat menentukan lancar tidaknya pelaksanaan metode *Role Playing* di dalam kelas. Pada tahap ini, terdapat beberapa hal pokok yang harus disiapkan oleh guru sebelum pembelajaran berlangsung, yaitu: (1) penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat materi Fikih secara sistematis; (2) penyusunan skenario atau naskah peran yang relevan

dengan materi; (3) pembagian kelompok dan penetapan peran masing-masing siswa; (4) penyiapan properti atau alat peraga pendukung simulasi; serta (5) pemberian pengarahan kepada siswa mengenai tujuan, tata cara, dan aturan main dalam kegiatan Role Playing. Berikut ini dipaparkan hasil wawancara yang menggambarkan bagaimana tahap persiapan tersebut dilaksanakan di MI Islamiyah Pringlangu 01. berdasarkan penuturan oleh Bapak Shofiudin Guru Fikih kelas 5:

“Awal mula biasanya saya melakukan persiapan yang matang sebelum pelaksanaan *Role Playing*. Kemudian saya menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat materi Fikih yang akan dipelajari, lalu menyusun skenario atau naskah peran yang relevan dengan materi tersebut. Selain itu, saya menentukan kelompok-kelompok siswa dan peran masing-masing siswa secara jelas. Persiapan properti atau alat peraga yang mendukung simulasi peran juga dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mendekati situasi nyata” (Shofiudin, Wawancara 2026).

Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa guru telah melaksanakan tahap persiapan secara terstruktur dan menyeluruh. Dimulai dari penyusunan RPP sebagai dokumen perencanaan utama, berlanjut pada penentuan skenario peran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar materi Fikih, hingga pembagian kelompok dan penyiapan atribut pendukung yang menjadikan simulasi terasa lebih nyata di hadapan siswa. Hal ini juga disampaikan oleh Ibu Nur Khikmah, Kepala Sekolah MI Islamiyah Pringlangu 01, yang menegaskan:

"Sebelum metode role playing ini diterapkan dalam pembelajaran, kami selalu menekankan pentingnya persiapan yang matang, kami menanyakan terlebih dahulu kesiapan dari guru fikih jika sudah menguasai kami mempersilahkan guru untuk menerapkannya

namun jika guru belum menguasai secara maksimal kami adakan diskusi dengan guru yang telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut sebagai gambaran kepada guru yang hendak menggunakan metode tersebut dalam pembelajaran. Selain itu, pihak sekolah menyediakan seluruh sarana dan prasarana yang digunakan guru dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran" (Shofiudin, Wawancara 2026).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2026, peneliti menemukan beberapa hal penting pada tahap persiapan ini. Pertama, guru telah menyusun RPP dan skenario pembelajaran yang relevan dengan materi Fikih sebelum kegiatan dimulai. Kedua, guru memberikan penjelasan mengenai tujuan dan mekanisme pelaksanaan Role Playing kepada siswa guna memacu antusiasme dan keterlibatan mereka. Ketiga, guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok dan menetapkan peran masing-masing anggota secara jelas. Keempat, guru menyiapkan berbagai properti dan alat peraga pendukung untuk menciptakan suasana pembelajaran yang realistis dan kontekstual. Kelima, guru memberikan instruksi serta pengarahan secara detail agar seluruh siswa memahami tujuan, tata cara, dan aturan dalam permainan peran yang akan dilaksanakan.

2. Tahap Pelaksanaan

Berikut ini adalah hasil wawancara yang akan menerangkan mengenai pelaksanaan metode *Role Playing* dalam pembinaan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01 berdasarkan penuturan oleh Bapak Shofiudin Guru Fikih kelas 5:

“Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan metode role playing, saya memulai dengan menyampaikan kembali tujuan pembelajaran dan tata cara pelaksanaan role playing kepada seluruh siswa agar mereka memahami peran dan aturan main yang harus dijalani. Setelah itu, saya membagi siswa ke dalam kelompok kecil berdasarkan skenario yang telah disiapkan sehingga setiap siswa mendapatkan peran yang jelas. Saya memberikan waktu bagi kelompok untuk berdiskusi dan mempersiapkan perannya secara bersama-sama, sambil saya memantau dan memberikan bimbingan apabila ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi atau bingung dengan peran yang harus diperankan. Selama sesi role playing berlangsung, saya mengamati secara langsung keaktifan dan keterlibatan siswa dalam memainkan peran mereka, memastikan mereka dapat mengkomunikasikan pemahaman mereka tentang konsep fikih secara lisan dan ekspresif. Saya juga menjaga suasana agar tetap kondusif dengan mengingatkan siswa untuk menghormati pendapat teman dan menjaga etika saat berdiskusi. Setelah simulasi selesai, saya memfasilitasi sesi refleksi di mana siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan pengalaman dan pemahaman baru yang diperoleh selama role playing. Sebagai penutup, saya memberikan umpan balik yang konstruktif, baik secara kelompok maupun individual, untuk memperkuat pemahaman dan memotivasi siswa agar lebih aktif di pembelajaran berikutnya.” (Shofiudin, Wawancara 2026).

Berdasarkan hasil wawancara, pada tahap pelaksanaan *Role Playing*, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan peran yang sudah ditentukan dalam skenario. Guru secara aktif mengamati jalannya permainan dan memberikan arahan langsung agar tiap siswa dapat berperan dengan maksimal. Saat ada bagian materi yang sulit dipahami, guru menghentikan permainan untuk memberikan penjelasan dan mengajak siswa berdiskusi agar pemahaman mereka lebih mendalam. Guru juga secara khusus memotivasi siswa yang cenderung pasif agar ikut berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi dan permainan.

Berikut ini adalah hasil wawancara yang akan menerangkan mengenai sumber daya yang disediakan madrasah untuk mendukung pelaksanaan metode *role playing* di MI Islamiyah Pringlangu berdasarkan penuturan oleh Ibu Nur Khikmah:

“Madrasah menyediakan sumber daya seperti waktu yang dialokasikan khusus untuk persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi *role playing*. Selain itu, sekolah mendukung guru sebagai fasilitator aktif dalam hal ini sarana penunjang seperti ruang kelas yang nyaman untuk belajar karena bersih, terdapat kipas angin dan wewangian berupa stela diruangan kelas dan prasarana lain yang sesuai kebutuhan guru dalam melaksanakan metode *role playing*” (Nur Khikmah, Wawancara 2026).

Hasil observasi peneliti pada tanggal 22 Mei 2026 menunjukkan bahwa metode *Role Playing* ini membuat siswa lebih terdorong untuk aktif belajar dan berani berekspresi. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan partisipasi siswa meningkat karena mereka belajar langsung melalui simulasi peran. Selain itu, pemahaman materi Fikih terlihat lebih baik karena siswa dapat mengaplikasikan konsep secara konkret selama bermain peran. Metode ini juga memperkuat kemampuan komunikasi dan kerja sama antar siswa dalam kelompoknya.

Berikut ini hasil wawancara mengenai penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Fikih yang disukai oleh siswa, berdasarkan penuturan ANN, BK, NA, MHB, dan MZZ:

"Suka sekali, Bu! Soalnya kalau *role playing* itu seru, tidak bosan seperti cuma duduk mendengarkan saja. Saya jadi bisa langsung mempraktikkan apa yang dipelajari, jadi lebih mudah diingat dan tidak cepat lupa materinya" (ANN, Wawancara 2026).

"Sangat suka, Bu. Karena main peran itu asyik, bisa berganti-ganti peran dengan teman-teman. Rasanya seperti bermain sandiwara,

jadi pelajaran Fikih jadi terasa ringan dan menyenangkan, tidak kaku." (BK, Wawancara 2026).

"Suka, Bu. Karena dengan cara ini saya jadi lebih paham maksud dari pelajarannya. Kalau cuma dibaca atau didengar saja kadang saya bingung, tapi kalau dipraktikkan langsung seperti itu, saya jadi mengerti langkah-langkahnya dengan jelas." (NA, Wawancara 2026).

"Suka banget, Bu. Soalnya jadi bisa bergerak dan tidak melamun di kelas. Selain seru, saya jadi lebih percaya diri untuk bicara dan tampil di depan teman-teman yang lain." (MHB, Wawancara 2026).

"Suka, Bu. Karena kalau sudah main peran begini, pelajarannya jadi lebih mudah dimengerti dan ceritanya terbayang jelas di kepala. Jadi nanti kalau ada ulangan atau pertanyaan, saya lebih ingat materinya karena sudah pernah memainkannya." (MZZ, Wawancara 2026).

Berdasarkan pernyataan siswa tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran Fikih secara konkret dan menyeluruh. Melalui simulasi bermain peran, siswa tidak hanya belajar aspek teknis, seperti tata cara shalat yang benar atau prosedur jual beli sesuai ajaran Islam, tetapi juga memahami alasan di balik pelaksanaan setiap langkah. Diskusi yang dilakukan setelah kegiatan bermain peran membantu siswa mengatasi kebingungan dan memperdalam pemahaman, sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak bersifat hafalan semata, melainkan lebih bermakna dan aplikatif. Pendekatan ini mendorong Meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada hasil belajar yang lebih optimal.

3. Tahap Evaluasi

Berikut ini adalah hasil wawancara yang akan menerangkan mengenai evaluasi metode *Role Playing* dalam pembinaan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01 berdasarkan penuturan oleh Bapak Shofiudin Guru Fikih kelas 5:

“Setelah kegiatan bermain peran selesai, guru melakukan evaluasi terhadap pemahaman dan keaktifan siswa. Evaluasi dapat dilakukan dengan cara tanya jawab, refleksi, atau meminta siswa untuk mempresentasikan pemahaman mereka berdasarkan peran yang mereka jalankan. Saya menilai efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar dan penguasaan materi Fikih. Selanjutnya, guru membuat catatan penting dan refleksi atas pelaksanaan metode tersebut sebagai bahan perbaikan dan pengembangan pembelajaran selanjutnya” (Shofiudin, Wawancara 2026).

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa setelah kegiatan *Role Playing* selesai, guru melakukan evaluasi dengan berbagai cara seperti tanya jawab, refleksi, dan meminta siswa mempresentasikan pemahaman sesuai peran mereka. Guru juga mengevaluasi efektivitas metode *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar dan penguasaan materi Fikih. Selain itu, guru membuat catatan dan refleksi sebagai bahan evaluasi untuk perbaikan pembelajaran ke depan. Evaluasi ini sangat penting untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dan siswa memahami materi secara kontekstual dan praktis.

Berikut ini hasil wawancara mengenai pengalaman siswa pada saat mengikuti penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Fikih, berdasarkan penuturan ANN, BK, NA, MHB, dan MZZ:

"Pengalaman saya seru banget, Bu! Rasanya senang dan tidak tegang seperti saat belajar biasa. Saya jadi bisa bergerak-gerak dan berinteraksi sama teman. Waktu itu saya jadi imam shalat, jadi saya harus hafal bacaan dan gerakannya, rasanya bangga bisa memimpin teman-teman." (ANN, Wawancara 2026).

"Asyik dan menyenangkan, Bu. Awalnya saya agak grogi dan takut salah gerakan atau salah bicara, tapi karena teman-teman juga ikut main, jadi lama-lama berani dan malah jadi tertawa-tawa bersama. Jadi pelajarannya tidak membosankan sama sekali." (BK, Wawancara 2026).

"Pengalaman saya sangat berkesan, Bu. Karena saya bisa langsung mempraktikkan apa yang dipelajari. Misalnya waktu belajar tentang wudhu atau shalat, saya jadi tahu urutan yang benar mana yang salah mana. Rasanya puas karena bisa mengerti caranya dengan jelas." (NA, Wawancara 2026).

"Seru, Bu! Rasanya seperti bermain drama atau sandiwara saja. Saya jadi lebih ingat materinya karena sudah melakukannya sendiri. Selain itu, hubungan saya sama teman-teman jadi makin akrab karena harus kerja sama dan saling mengingatkan kalau ada yang salah." (MHB, Wawancara 2026).

"Senang sekali, Bu. Waktu main peran itu saya jadi tidak mengantuk dan tidak melamun. Mata dan tangan saya sibuk ikut kegiatan. Setelah selesai main peran, saya jadi lebih mudah mengingat materi pelajarannya karena sudah ada bayangannya di kepala." (MZZ, Wawancara 2026).

Hasil observasi peneliti pada tanggal 04 Mei 2026 di ruang kelas 5 menunjukkan bahwa setelah kegiatan Role Playing selesai, siswa aktif berpartisipasi dalam sesi evaluasi melalui tanya jawab, refleksi, dan presentasi, sejalan dengan ungkapan mereka bahwa praktik bermain peran membuat suasana kelas lebih hidup, seru, dan tidak membosankan. Metode ini berhasil meningkatkan keaktifan belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Fikih secara praktis dan kontekstual, karena melalui simulasi seperti berperan sebagai imam shalat, melakukan wudhu secara

berurutan, atau memeragakan situasi jual beli, mereka berani bergerak, berinteraksi, dan lebih percaya diri mengungkapkan pendapat. Suasana kelas tampak ceria dan kerja sama antarsiswa terjalin baik, sehingga evaluasi setelah kegiatan bermain peran menjadi momen penting untuk memastikan siswa benar-benar menguasai materi secara mendalam dan tidak sekadar menghafal.

Berikut ini adalah hasil wawancara yang akan menerangkan mengenai peran guru dalam pembinaan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01 berdasarkan penuturan oleh Bapak Shofiudin Guru Fikih kelas 5:

“Ketika pembelajaran berlangsung saya memberikan persiapan dan instruksi yang jelas kepada siswa, kemudian memberikan fasilitas dan mengarahkan siswa selama pelaksanaan metode *Role Playing* berlangsung, membangun suasana belajar yang mendukung dan menyenangkan, membantu evaluasi dan refleksi, dan memberikan contoh dan pendampingan secara langsung” (Shofiudin, Wawancara 2026).

Berikut adalah hasil wawancara yang akan menerangkan mengenai apakah metode *Role Playing* membantu siswa memahami pelajaran Fikih, berdasarkan penuturan oleh ANN, BK, NA, MHB, dan MZZ:

"Sangat membantu sekali Bu, Soalnya kan kita tidak cuma mendengar ceritanya, tapi langsung melihat dan melakukannya sendiri. Jadi kalau ada yang bingung, jadi langsung paham dan tidak perlu ditanya-tanya lagi." (ANN, Wawancara 2026).

"Membantu banget, Bu. Dulu kalau cuma baca buku atau dengar Bapak/Ibu ceramah, saya kadang susah membayangkannya. Nah, kalau pakai role playing kan gerakannya dilihat langsung, jadi urutan-urutannya jadi jelas dan mudah dimengerti." (BK, Wawancara 2026).

"Iya membantu, Bu. Karena kan materinya dipraktikkan langsung, jadi lebih gampang diingat. Misalnya belajar tentang tata cara shalat atau wudhu, jadi tahu mana gerakan yang benar dan yang salah. Jadi nanti kalau ulangan, saya ingat terus caranya." (NA, Wawancara 2026).

"Sangat membantu. Jadi pelajaran Fikih yang tadinya terasa berat dan susah, jadi terlihat mudah dan ringan. Karena kita sambil bermain, jadi ilmu nya masuk ke otak dengan sendirinya tanpa merasa dipaksa menghafal." (MHB, Wawancara 2026).

"Membantu sekali, Bu. Saya jadi lebih paham maksud dari pelajarannya. Karena kan bukan cuma teori doang, tapi ada contoh nyatanya. Jadi kalau ditanya guru, saya bisa jawab karena saya sudah pernah memainkannya dan tahu prosesnya." (MZZ, Wawancara 2026).

4.1.3 Kendala Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 5 Di MI

Islamiyah Pringlangu 01

1. Perbedaan Karakter dan Tingkat Kepercayaan Diri Siswa

Berikut ini adalah hasil wawancara yang akan menerangkan mengenai perspektif guru mengenai perbedaan karakter dan tingkat kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran fikih di kelas 5 di MI

Islamiyah Pringlangu 01 berdasarkan penuturan oleh Bapak Shofiudin

Guru Fikih kelas 5:

"Secara umum antusiasme mereka sudah sangat bagus dan positif. Misalnya menggunakan media gambar, video, atau metode tanya jawab yang santai. Mereka berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, bahkan tidak jarang yang justru bertanya balik kalau ada hal yang belum mereka mengerti. Terutama kalau materinya berkaitan dengan ibadah sehari-hari, seperti tata cara shalat, bersuci, atau muamalah sederhana, mereka sangat antusias karena mereka bisa mempraktikkannya langsung. Saya sering melihat mereka berdiskusi dengan teman sebangkunya dan berusaha mencari jawaban sendiri. Namun tentu saja, tidak semua siswa sama. Ada yang memang sangat aktif, cerewet, dan selalu ingin tampil di depan. Tapi ada juga beberapa siswa yang lebih pendiam, mereka

sebenarnya mengerti dan paham, tapi mungkin kurang percaya diri untuk berbicara di depan kelas atau takut salah jawab. Jadi peran saya disini adalah terus memotivasi dan melibatkan mereka agar mau berpartisipasi tanpa merasa tertekan.” (Shofiudin, Wawancara 2026).

Berikut ini adalah hasil wawancara yang akan menerangkan mengenai faktor penghambat keaktifan siswa dalam implementasi metode *Role Playing* pada pembelajaran Fikih kelas 5 berdasarkan penuturan oleh ANN, BK, NA, MHB, dan MZZ:

"Yang bikin saya nggak aktif itu kalau saya lagi minder dan takut salah jawab. Takut banget diejek temen-temen, jadi lebih aman diem aja di belakang kelas." (ANN, Wawancara 2026).

"Kalau saya belum paham materinya, saya nggak berani ikut main peran. Bingung mau ngomong apa, takut jawabannya salah terus malu di depan semua orang." (BK, Wawancara 2026).

"Kalau saya lagi males belajar Fikih, saya jadi pasif banget. Pelajaran Fikih kok kayak hafalan mulu, bikin cepet bosan dan nggak mau ikut aktif." (NA, Wawancara 2026).

"Saya nggak aktif kalau lagi ngantuk dan nggak suka materinya. Rasanya susah ngikutin istilah-istilah Arabnya, jadi males ikut main peran sama temen-temen." (MHB, Wawancara 2026).

"Kalau saya lagi pemalu, saya nggak mau bicara sama sekali. Lebih enak dengerin guru aja, daripada disuruh maju depan kelas dan semua orang liat saya." (MZZ, Wawancara 2026).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa perbedaan karakter dan tingkat kepercayaan diri siswa dalam pembelajaran Fikih secara umum dinilai baik, terutama ketika materi disampaikan dengan metode yang menarik seperti penggunaan media gambar, video, serta tanya jawab yang santai. Namun, masih terdapat perbedaan tingkat keberanian dan keterlibatan, di mana sebagian siswa

sangat aktif sementara yang lain masih pemalu dan kurang percaya diri; oleh karena itu, peran guru sangat penting untuk terus memotivasi dan melibatkan seluruh siswa agar suasana pembelajaran menjadi lebih inklusif dan partisipatif.

2. Rendahnya Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Berikut ini adalah hasil wawancara yang akan menerangkan mengenai rendahnya minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01 berdasarkan penuturan oleh Bapak Shofiudin Guru Fikih:

“Ada beberapa hal yang sering saya temui di kelas seperti minat dan motivasi belajar yang rendah, terutama pada siswa yang merasa pelajaran Fikih hanya teori dan banyak istilah arab yang belum dimengerti, sehingga mereka cepat bosan dan pasif, ada pula anak yang memang pendiam dan terbiasa hanya menjadi pendengar, sehingga cenderung tidak berinisiatif berdiskusi. Kurangnya pemahaman dasar, misalnya lupa konsep pelajaran sebelumnya, sehingga siswa bingung dan akhirnya menarik diri karena merasa ketinggalan.” (Shofiudin, Wawancara 2026).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih disebabkan oleh beberapa faktor utama, yaitu minimnya minat dan motivasi belajar, kesulitan memahami istilah-istilah Arab, karakter siswa yang cenderung pasif, serta lemahnya penguasaan materi dasar sebelumnya. Kondisi tersebut membuat sebagian siswa mudah bosan, enggan terlibat dalam diskusi, dan akhirnya menarik diri dari proses pembelajaran karena merasa tertinggal.

3. Pengaruh Suasana Kelas dan Lingkungan Sosial Teman Sebaya

Berikut ini adalah hasil wawancara yang akan menerangkan mengenai pengaruh suasana kelas dan lingkungan sosial teman sebaya dalam pembelajaran fikih di kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01 berdasarkan penuturan oleh Bapak Shofiudin Guru Fikih:

“Kendala lain dalam pembelajaran seperti suasana kelas yang tidak kondusif juga menjadi salah satu penyebabnya, dikala kelas tidak kondusif daya konsentrasi siswa berkurang, fikiran mereka akhirnya terganggu karena suasana tersebut. selain itu Faktor lingkungan dan kebiasaan di rumah juga berpengaruh, karena mereka yang terbiasa hanya menerima perintah cenderung pasif dan kurang inisiatif. Karena itu, saya selalu berusaha bervariasi dalam metode agar kendala tersebut bisa diminimalisasi dan siswa tetap bersemangat belajar.” (Shofiudin, Wawancara 2026).

Berikut adalah hasil wawancara yang akan menerangkan mengenai suasana kelas dan teman-teman mempengaruhi keinginan siswa untuk aktif dalam pembelajaran fikih, berdasarkan penuturan oleh ANN, BK, NA, MHB, dan MZZ:

"Pengaruhnya besar banget, Kalau teman-teman pada semangat dan ramai-ramai mau maju atau menjawab, saya jadi ikut-ikutan ingin aktif juga. Rasanya jadi tertular semangatnya dan jadi berani angkat tangan." (ANN, Wawancara 2026).

"Kalau suasana kelasnya asik dan teman-teman tidak pernah mengejek kalau ada yang salah jawab, saya jadi merasa aman dan nyaman. Jadi saya jadi berani bicara karena tahu tidak akan ditertawakan. Tapi kalau teman pada ribut, saya jadi malas dan susah fokus." (BK, Wawancara 2026).

"Kalau teman sebangku saya aktif, biasanya saya jadi ikutan aktif juga. Tapi kalau teman saya diam saja dan melamun, saya jadi ikutan malas dan ikut diam juga. Jadi teman sebangku itu pengaruh banget buat semangat belajar saya." (NA, Wawancara 2026).

"Suasana kelas yang kondusif dan tenang bikin saya jadi mudah paham pelajaran, jadi saya berani untuk aktif. Tapi kalau kelasnya

berisik dan gaduh, kepala jadi pusing, jadi saya lebih memilih diam saja dan tidak mau ikut kegiatan." (MHB, Wawancara 2026).

"Kalau teman-teman saling mendukung dan kerja sama bagus, saya jadi senang belajar dan mau ikut berpartisipasi. Tapi kalau ada teman yang suka mengganggu atau bikin kegaduhan, jadi hilang selera saya untuk mau aktif dan akhirnya cuma diam mendengarkan saja." (MZZ, Wawancara 2026).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa kendala yang dialami guru dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas 5 dalam pembelajaran Fikih bersumber pada kondusifitas kelas, semakin suasana kelas tidak kondusif maka semakin tidak fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemudian pengaruh lingkungan sosial siswa baik disekolah maupun di rumah menjadi sebab keaktifan siswa terganggu. Ketika siswa itu berteman dengan teman yang rajin belajar maka siswa tersebut akan semangat belajar namun jika siswa itu berteman dengan teman yang suka bermain maka siswa tersebut akan suka bermain pula.

4. Perbedaan Kemampuan Daya Tangkap dan Lemahnya Pemahaman Dasar

Berikut ini adalah hasil wawancara yang akan menerangkan mengenai upaya- upaya yang guru lakukan untuk mengatasi kendala keaktifan siswa dalam pembelajaran fikih di kelas 5 berdasarkan penuturan oleh Bapak Shofiudin Guru Fikih:

"Dalam proses pembelajaran, saya melihat bahwa kemampuan daya tangkap siswa itu berbeda-beda. Ada siswa yang cepat memahami penjelasan, tetapi ada juga yang perlu diulang beberapa kali baru bisa mengerti. Selain itu, masih ada siswa yang lemah dalam pemahaman dasar, sehingga ketika materi baru disampaikan, mereka kesulitan mengikuti karena belum benar-benar memahami materi sebelumnya. Akibatnya, mereka cenderung tertinggal dan kurang

percaya diri saat pembelajaran berlangsung.” (Shofiudin, Wawancara 2026).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa perbedaan kemampuan daya tangkap dan lemahnya pemahaman dasar menjadi salah satu faktor yang memengaruhi lambatnya perkembangan belajar siswa. Sebagian siswa mampu memahami materi dengan cepat, tetapi sebagian lain memerlukan pengulangan dan penjelasan yang lebih sederhana karena belum menguasai materi sebelumnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa yang tidak sama menuntut guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih variatif, bertahap, dan berorientasi pada kebutuhan masing-masing peserta didik.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Analisis Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 6 di MI Islamiyah Pringlangu 01

Penerapan metode *Role Playing* di MI Islamiyah Pringlangu 01 merupakan strategi pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi pelajaran secara mendalam dan interaktif. Melalui metode ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kerjasama, empati, serta berpikir kritis yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran modern (Naldi. Dkk., 2024). *Role Playing* memberikan pengalaman belajar langsung dengan melibatkan siswa dalam simulasi situasi nyata yang terstruktur sehingga

suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing, memotivasi, dan mengevaluasi agar pembelajaran berjalan efektif dan tujuan tercapai (Setiawan, 2021).

Implementasi metode ini melibatkan tahapan persiapan skenario, pembagian peran sesuai kemampuan siswa, pelaksanaan role play, hingga refleksi dan diskusi bersama. Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk karakter positif siswa seperti rasa percaya diri, tanggung jawab, dan sikap saling menghargai (Nurwahyuni, dan Khadijah, 2025). Dengan begitu, metode *Role Playing* di MI Islamiyah Pringlangu 01 tidak hanya sebagai strategi pengajaran, tetapi juga sarana pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa untuk menghadapi tantangan masa depan secara lebih baik.

Impelementasi metode *Role Playing* di MI Islamiyah Pringlangu 01 terdiri dari beberapa tahapan yakni sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan implementasi *Role Playing* di MI Islamiyah Pringlangu 01 menunjukkan bahwa persiapan bersifat praktis dan terarah bukan sekadar formalitas administratif karena kelima komponen utama yang disiapkan guru terbukti memengaruhi pelaksanaan di kelas. Pertama, RPP yang disusun guru sekolah ini bukan hanya berupa format baku; temuan lapangan memperlihatkan guru memodifikasi indikator dan alokasi waktu RPP untuk menyesuaikan durasi pembelajaran 40 menit per pertemuan. Guru lebih

mengarahkan siswa pada tujuan pembelajaran sehingga observasi menunjukkan Meningkatkan fokus selama simulasi. Kedua, skenario peran dikembangkan berdasarkan peristiwa *riil* di lingkungan sekolah dan keluarga siswa misalnya simulasi praktik jual beli di kantin sekolah, sehingga peserta mampu mengaitkan materi fikih dengan pengalaman sehari-hari.

Ketiga, pembagian kelompok dan penetapan peran di lapangan dilakukan secara campuran: guru kadang menempatkan siswa berani sebagai pemeran utama dan menugaskan siswa yang lebih pendiam sebagai pengamat atau pendukung untuk menjaga pemerataan. Keempat, Penyediaan alat peraga atau properti sebagai pendukung simulasi peran juga berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Penyediaan alat peraga bersifat sederhana namun fungsional, peneliti mendapati penggunaan replika uang kertas sederhana sebagai alat dalam meningkatkan keterlibatan afektif siswa karena relevan dengan konteks lokal dan mudah diakses oleh guru. Kelima, pengarahan pra-simulasi dilaksanakan rutin; guru memberikan instruksi tertulis singkat, aturan main, dan kriteria penilaian informal yang disampaikan lisan sehingga sebagian siswa memahami ekspektasi, namun temuan juga menunjukkan perlunya rubrik tertulis yang lebih konkret untuk memperjelas indikator penilaian antar kelompok.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahmudah (2023) melalui penelitian mereka yang berjudul "*Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik pada Materi Ketentuan Salat Fardu*". Menurutny pada tahap perencanaan, dilakukan penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat materi yang dipelajari sebagai dasar penyelenggaraan pembelajaran. Selanjutnya, disiapkan media pembelajaran sebagai sarana visual yang mendukung proses pembelajaran pada siklus I. Selain itu, modul ajar mengenai materi yang dipelajari juga disusun guna memberikan panduan belajar yang komprehensif bagi peserta didik. Fu & Li (2025) memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa penyediaan alat peraga atau properti pendukung sebagai bagian dari persiapan simulasi peran memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna, sekaligus memperkuat motivasi intrinsik serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan metode *Role Playing* pada pembelajaran Fikih di kelas 6 MI Islamiyah Pringlangu 01 dilakukan setelah tahap persiapan selesai, di mana guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan peran yang telah ditentukan dalam skenario pembelajaran. Setiap kelompok kemudian melakukan simulasi bermain peran berdasarkan skenario yang telah disusun. Dalam proses

pembelajaran, guru secara aktif mengamati jalannya simulasi, memberi arahan, dan menghentikan sementara permainan untuk menjelaskan materi atau mengajak siswa berdiskusi ketika terdapat hal-hal yang belum dipahami dengan baik. Pendekatan ini juga mencakup motivasi khusus kepada siswa yang cenderung pasif agar berani berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi maupun permainan.

Hasil observasi pada tanggal 25 Agustus 2025 menunjukkan bahwa metode *Role Playing* berhasil mendorong Meningkatkan keaktifan dan keberanian siswa dalam berkomunikasi dan berekspresi. Suasana kelas menjadi lebih hidup dengan partisipasi siswa yang meningkat, sehingga pemahaman terhadap materi Fikih menjadi lebih mendalam karena siswa belajar melalui pengalaman langsung dan konkret dalam simulasi peran. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat kemampuan komunikasi dan kerja sama antar siswa dalam kelompoknya, yang merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran sosial dan pembentukan karakter.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Salwaa Luthfiah (2022) dengan judul "*Penerapan Pembelajaran Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Fikih di MIT Daarul Khoir Gunung Sindur Bogor*". Luthfiah menyatakan bahwa metode *Role Playing* mampu menumbuhkan motivasi belajar dan konsentrasi siswa sehingga materi pembelajaran dapat diterima dengan lebih mudah dan efektif.

Metode ini membantu siswa mengatasi kebosanan dan ketidakaktifan dalam pembelajaran Fikih yang cenderung bersifat teoritis.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap penting dalam pelaksanaan metode *Role Playing* untuk memastikan keberhasilan pembelajaran dan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 6 MI Islamiyah Pringlangu 01, setelah kegiatan simulasi bermain peran selesai, guru melakukan evaluasi terhadap pemahaman dan keaktifan siswa melalui berbagai teknik seperti tanya jawab, refleksi, dan presentasi pemahaman berdasarkan peran yang dijalankan siswa. Proses evaluasi ini memungkinkan guru untuk menilai efektivitas penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar serta penguasaan materi Fikih secara kontekstual dan praktis. Selain itu, guru juga melakukan refleksi dan mencatat temuan penting dari pelaksanaan metode sebagai bahan pengembangan metode pembelajaran di siklus berikutnya.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sulaiman dan Dewi (2022) dengan judul “*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)*”. Menurutnya evaluasi dilakukan guna mengecek seberapa paham siswa terhadap materi yang sudah dipelajari dengan langsung di praktikan. Dan evaluasi ini menjadi momen penting untuk memastikan

bahwa tujuan pembelajaran sudah tercapai dan siswa benar-benar memahami materi secara kontekstual dan praktis.

Penelitian lain oleh Ambar Marini et al. (2023) berjudul "*Pengaruh Metode Role Playing terhadap Hasil Belajar Fikih pada Siswa MA Al-Ma'arif*" memperkuat temuan tersebut dengan menyatakan bahwa evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan *Role Playing* tidak hanya mengukur pencapaian hasil belajar, tetapi juga memperkuat konsolidasi pemahaman siswa melalui interaksi verbal yang melibatkan guru dan siswa secara aktif. Evaluasi tersebut mendorong siswa untuk lebih kritis dalam menyampaikan pemahamannya serta meningkatkan kualitas komunikasi dan kolaborasi antar peserta didik.

4.2.2 Analisis Kendala Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01

1. Perbedaan Karakter dan Tingkat Kepercayaan Diri Siswa

Salah satu kendala utama yang ditemukan dalam pembelajaran Fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01 adalah adanya perbedaan karakter dan tingkat kepercayaan diri di antara siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Shofiudin selaku guru Fikih, diketahui bahwa sebagian siswa memiliki keberanian tinggi untuk tampil dan menjawab pertanyaan, sementara sebagian lainnya cenderung pasif dan memilih diam karena takut salah atau malu diejek teman. Hal ini diperkuat oleh pengakuan langsung beberapa siswa, di antaranya FSN

yang menyatakan bahwa rasa minder dan ketakutan diejek teman-teman membuatnya lebih memilih diam di belakang kelas. Senada dengan itu, SD mengaku bahwa perasaan malu membuatnya lebih nyaman mendengarkan guru daripada tampil di depan kelas.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Kinanti dkk., (2025) dengan judul “*Analisis Dampak Kepercayaan Diri Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa di SD*”. Menurut siswa dengan kepercayaan diri yang tinggi akan aktif berbicara serta mampu untuk mengungkapkan ide dan pendapatnya dengan jelas. Sedangkan siswa dengan kepercayaan diri yang rendah akan sulit untuk berbicara untuk mengungkapkan pemikirannya maupun keberanian untuk berbicara di hadapan umum.

2. Rendahnya Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Faktor minat dan motivasi belajar yang rendah turut menjadi penghambat keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih. Siswa ZHS mengaku bahwa ia merasa pelajaran Fikih hanya berisi hafalan semata, sehingga cepat merasa bosan dan tidak mau terlibat aktif. Begitu pula AK yang menyatakan bahwa kesulitan mengikuti istilah-istilah Arab dalam materi membuat dirinya malas untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, termasuk dalam metode Role Playing. Rendahnya motivasi ini bukan semata-mata kemalasan, melainkan juga mencerminkan kurangnya relevansi yang dirasakan siswa antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Hal ini senada dengan penelitian Mayzura dkk., (2025) dengan judul “Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. menurutnya beberapa faktor utama yang memengaruhi motivasi belajar siswa, antara lain faktor internal seperti minat, kepercayaan diri, dan tujuan belajar. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang digunakan guru juga berpengaruh terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Pengaruh Suasana Kelas dan Lingkungan Sosial Teman Sebaya

Suasana kelas dan dinamika sosial antarteman sebaya juga terbukti memiliki pengaruh besar terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih. Berdasarkan hasil wawancara, FSN menyatakan bahwa ketika teman-teman di sekitarnya bersemangat dan antusias menjawab pertanyaan, dirinya pun ikut terdorong untuk aktif. Sebaliknya, ANZ mengungkapkan bahwa kondisi kelas yang ribut membuatnya sulit berkonsentrasi dan akhirnya memilih pasif. ZHS bahkan menyebutkan bahwa teman sebangkunya sangat memengaruhi semangat belajarnya ketika teman sebangkunya aktif, ia pun ikut aktif, begitu pula sebaliknya.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Karnia dkk., (2023) dengan judul *Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari*. Menurut

strategi pengelolaan kelas sebagai faktor kunci dalam mengatasi dinamika kelas saat menerapkan metode *Role Playing*. Guru yang sukses menerapkan peran sebagai fasilitator aktif mampu mengendalikan suasana kelas dengan memberi aturan yang jelas, mengarahkan tingkah laku siswa, dan menyeimbangkan waktu bermain peran sehingga antusiasme siswa tetap positif tanpa mengganggu fokus belajar. Pengelolaan kelas yang efektif ini berkontribusi signifikan terhadap Meningkatkan partisipasi siswa dan kelancaran proses pembelajaran.

Hal ini juga didukung oleh penelitian Herdiansyah dan Idris (2025) dengan judul “*Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*”. Menurutnya meskipun siswa sangat antusias, pengelolaan kelas yang tepat berupa pembagian waktu bermain yang terstruktur dan pengawasan guru secara langsung dapat mengurangi kebisingan berlebihan dan menjaga lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini mendukung keberhasilan metode *Role Playing* dalam meningkatkan rasa percaya diri dan keterlibatan siswa tanpa mengorbankan ketertiban kelas.

4. Perbedaan Kemampuan Daya Tangkap dan Lemahnya Pemahaman Dasar

Kendala terakhir yang teridentifikasi adalah perbedaan kemampuan daya tangkap antar siswa serta lemahnya pemahaman dasar yang dimiliki sebagian siswa. Guru Fikih menjelaskan bahwa siswa yang lambat memahami materi sering merasa tertinggal dari teman-temannya dan akhirnya malu untuk bertanya. ANZ secara terang menyatakan bahwa ketidakpahaman terhadap materi membuatnya tidak berani mengikuti kegiatan Role Playing karena bingung harus berkata apa dan takut jawabannya salah. Kondisi ini menciptakan siklus negatif di mana ketidakpahaman memicu rasa malu, yang pada akhirnya semakin memperlebar kesenjangan pemahaman antar siswa.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Nabilla Hanan dan Ika Yatri (2025) dengan judul "*Analisis hambatan belajar pada kemampuan membaca permulaan mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II di SDN Kramatjati 24*". Menurutnya keterbatasan daya ingat dan daya tangkap secara optimal dapat menjadi salah satu hambatan yang berasal dari internal siswa.

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>



Lampiran 1



KESEKRETARIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI ABDURRAHMAN WAHID PONOROGO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAHAN

Nama : Firda Raitiani A
NIM : 231911
Pemimbing : Bapak M. Mufid M. Q. A.

DAFTAR ISIAN KEGIATAN KONSULTASI SIKRUP

Tahun Akademik :
Judul Skripsi :
Durasi Bimbingan (Tanggal) :

Implementasi metode Role playing dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pada pembelajaran Picta kelas 5 di MI Pringwangi 01

No	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	TANDA TANGAN PEMIMPING
1.		Penerapan	
2.		Agar Penerapan	
3.		Terima Penerima	
4.		ase Penerima	
5.		Penerapan 1	
6.		Penerapan 2	
7.		Penerapan 3	
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			

Lampiran 2



YAYASAN ISLAM KATIJOYO

SK.Menkumham RI Nomor AHU-0022026.AH.01.04.Tahun 2015

MI ISLAMIYAH PRINGLANGU 01 PEKALONGAN

Alamat: Jl. Urip Sumoharjo 27 B Pringrejo Pekalongan 51117

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Khikmah, S.Pd.I

Jabatan : Kepala sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa nama berikut:

Nama : Firda Raikhani Anggraeni

NIM : 2319111

Program Studi : PGMI

Instansi : UIN K.H. Abduraahman Wahid Pekalongan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa tersebut di atas benar telah melakukan penelitian di MI Islamiyah Pringlangu 01 dengan judul penelitian “Implementasi Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01”.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 25 Mei 2026
Kepala MI Islamiyah Pringlangu 01



Lampiran 3

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN Jalan Pahlawan KM. 5 Bawolaku Kapan Kab. Pekalongan Kode Pos 51161 www.rik.ungusdur.ac.id email: rik@unpekalongan.ac.id	
Nomor Sifat Lampiran Hal	: B-601/Un.27/J.II.3/PP.00.9/05/2026 : Biasa : - : Surat Izin Penelitian	14 Mei 2026
Yth. KEPALA MI ISLAMIYAH PRINGLANGU 01		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Diberitahukan dengan hormat bahwa:		
Nama NIM Jurusan/Prodi Fakultas	: FIRDA RAIKHANI ANGGRAENI : 2319111 : PGMI : FTIK	
Adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang akan melakukan penelitian di Lembaga/Wilayah yang Bapak/Ibu Pimpin guna menyusun skripsi/tesis dengan judul: "IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM PEMBINAAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN FIKIH KELAS 5 DI MI ISLAMIYAH PRINGLANGU 01"		
Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon dengan hormat bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dalam wawancara dan pengumpulan data penelitian dimaksud.		
Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenannya diucapkan terima kasih.		
Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.		
	a.n. Dekan  Ditandatangani Secara Elektronik Oleh: Juwita Rini, M.Pd NIP. 199103012015032010 Ketua Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'iyah	
 Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) sehingga tidak diperlukan tanda tangan dan stempel basah.   		

Lampiran 4

PEDOMAN OBSERVASI

Implementasi Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 6 di MI Islamiyah Pringlangu 01 Pemalang

A. Tujuan

Tujuannya yaitu untuk memperoleh data atau informasi terkait implementasi metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 6 di MI Islamiyah Pringlangu 01 Pemalang

B. Aspek yang diobservasi

No.	Nama Kegiatan	Keterangan
1.	Mengamati Lokasi dan keadaan MI Islamiyah Pringlangu 01	Telah dilaksanakan
2.	Mengamati Kegiatan Pembelajaran	Telah dilaksanakan
3.	Mengamati Keaktifan siswa	Telah dilaksanakan
4.	Mengamati kendala keaktifan	Telah dilaksanakan
5.	Mengamati Sarana dan Prasarana	Telah dilaksanakan

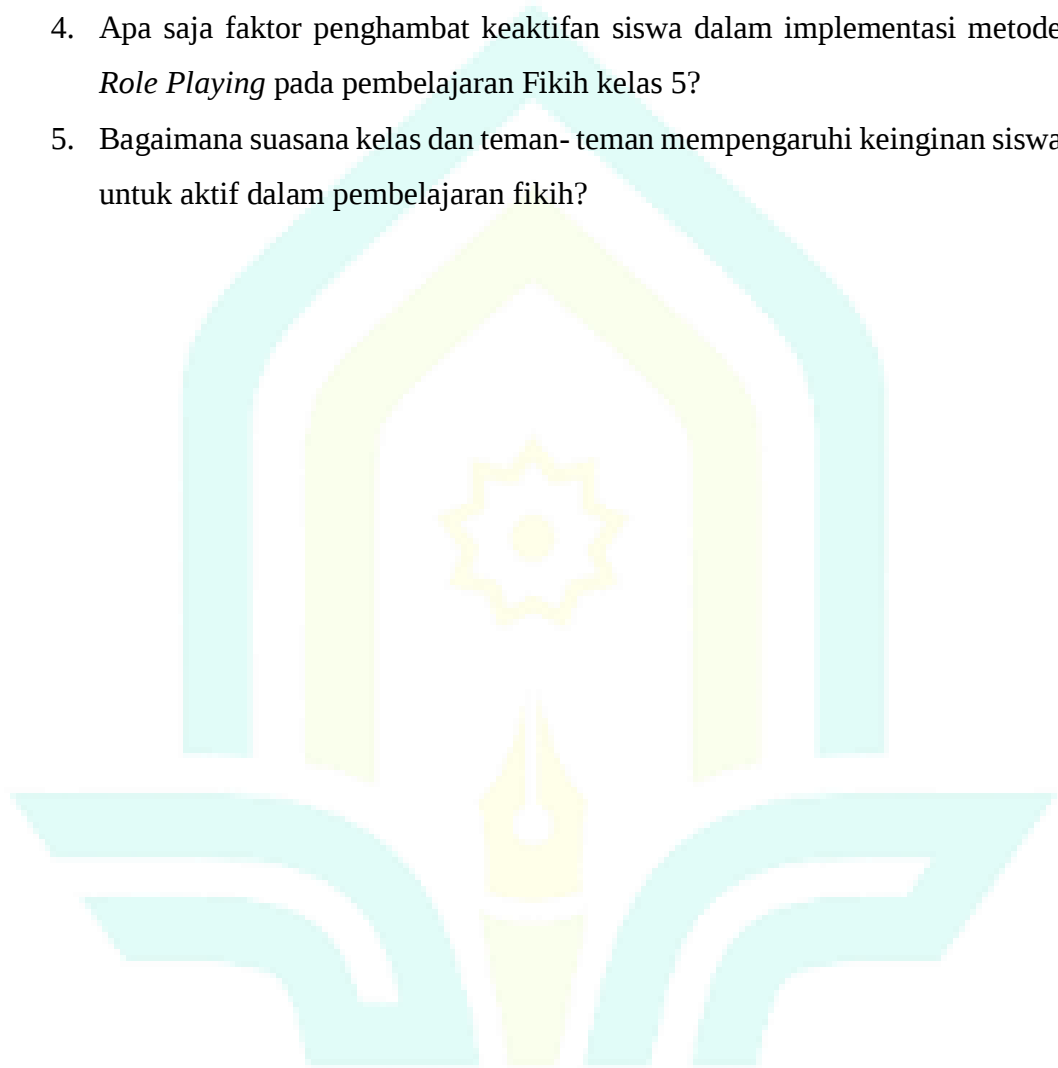
Lampiran 5

INSTRUMEN WAWANCARA

- A. Pertanyaan untuk Kepala sekolah Islamiyah Pringlangu 01
1. Bagaimana sejarah berdirinya Islamiyah Pringlangu 01?
 2. Ada berapa siswa di kelas 5 Islamiyah Pringlangu 01?
 3. Bagaimana kesiapan yang dilakukan pihak sekolah sebelum pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran Fikih di kelas 5?
 4. Apa saja sumber daya yang disediakan madrasah untuk mendukung pelaksanaan metode *role playing*?
- B. Pertanyaan untuk Guru Fikih Kelas 5 MI Islamiyah Pringlangu 01
1. Bagaimana tahap persiapan metode *Role Playing* dalam pembinaan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5?
 2. Bagaimana tahap pelaksanaan metode *Role Playing* dalam pembinaan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5?
 3. Bagaimana evaluasi metode *Role Playing* dalam pembinaan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5?
 4. Bagaimana peran guru dalam pembinaan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5?
 5. Bagaimana perspektif guru mengenai keaktifan siswa dalam pembelajaran fikih di kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01?
 6. Apa saja kendala yang bapak alami ketika mengajak siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran fikih?
 7. Apa saja faktor penghambat keberhasilan implementasi metode *Role Playing* pada pembelajaran Fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01?
 8. Bagaimana upaya- upaya yang bapak lakukan untuk mengatasi kendala keaktifan siswa dalam pembelajaran fikih di kelas 5?

C. Pertanyaan untuk siswa kelas 5 Islamiyah Pringlangu 01

1. Apakah Anda menyukai metode *role playing* dalam pembelajaran Fikih? Mengapa?
2. Bagaimana pengalaman Anda saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role playing*?
3. Apakah metode *Role Playing* membantu anda memahami pelajaran Fikih?
4. Apa saja faktor penghambat keaktifan siswa dalam implementasi metode *Role Playing* pada pembelajaran Fikih kelas 5?
5. Bagaimana suasana kelas dan teman-teman mempengaruhi keinginan siswa untuk aktif dalam pembelajaran fikih?



Lampiran 6

PEDOMAN DOKUMENTASI

Implementasi Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 6 di MI Islamiyah Pringlangu 01 Pemalang

A. Tujuan

Untuk memperoleh informasi dan data baik mengenai kondisi fisik maupun non fisik tentang Tujuannya yaitu untuk memperoleh data atau informasi terkait Implementasi Metode *Role playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Fikih Kelas 6 di MI Islamiyah Pringlangu 01 Pemalang.

B. Data yang perlu diambil

No.	Jenis Dokumen	Ada	Tidak Ada
1.	Letak Geografis	√	
2.	Visi, Misi, Tujuan MI Islamiyah Pringlangu 01	√	
3.	Data Siswa, Guru, Tenaga Administrasi MI Islamiyah	√	
4.	Daftar Nama Guru MI Islamiyah Pringlangu 01	√	
5.	Daftar Sarana dan Prasarana	√	

Lampiran 7

TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Narasumber : Nur Khikmah, S.Pd.I
 Jabatan : Kepala Sekolah MI Islamiyah Pringlangu 01
 Hari/tanggal : Senin, 25 Mei 2026
 Pukul : 10.00 WIB
 Keterangan : P (Peneliti)
 S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Bagaimana profil MI Islamiyah Pringlangu 01?
	S	MIS Salafiyah Kalirandu merupakan salah satu sekolah jenjang MI berstatus Swasta yang berada di wilayah Kec. Petarukan, Kab. Pemalang, Jawa Tengah. MIS Salafiyah Kalirandu didirikan pada tanggal 28 Februari 1984 dengan Nomor SK Pendirian Wk/5C/4084/Pgm/MI/1984 yang berada dalam naungan Kementerian Agama.
2.	P	Apa Visi dan Misi MI Islamiyah Pringlangu 01?
	S	c. Visi “Visi dari MI Islamiyah Pringlangu 01 adalah Unggul dalam prestasi dan berakhlakul karimah” d. Misi 1) Meningkatkan iman dan taqwa kepada Allah SWT 2) Meningkatkan prestasi madrasah di bidang akademik dan non akademik 3) Mempersiapkan peserta didik agar bisa diterima pada sekolah lanjutan yang terakreditasi dengan peringkat unggul 4) Memenuhi sarana dan prasarana penunjang kegiatan belajar mengajar 5) Membiasakan berbudi pekerti luhur dan disiplin 6) Menjalin hubungan kerjasama yang baik dengan masyarakat dan instansi terkait.
3.	P	Bagaimana kesiapan yang dilakukan pihak sekolah sebelum pelaksanaan metode role playing dalam pembelajaran Fikih di kelas 5?
	S	Awal mula biasanya saya melakukan persiapan yang matang sebelum pelaksanaan <i>Role Playing</i> . Kemudian saya menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat materi Fikih yang akan dipelajari, lalu menyusun skenario atau naskah peran yang relevan dengan materi tersebut. Selain itu, saya menentukan kelompok-kelompok siswa dan peran masing-masing siswa secara jelas. Persiapan properti atau alat peraga yang mendukung simulasi peran juga dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mendekati situasi nyata

4.	P	Apa saja sumber daya yang disediakan madrasah untuk mendukung pelaksanaan metode <i>role playing</i> ?
	S	Madrasah menyediakan sumber daya seperti waktu yang dialokasikan khusus untuk persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi <i>role playing</i> . Selain itu, sekolah mendukung guru sebagai fasilitator aktif dalam hal ini sarana penunjang seperti ruang kelas yang nyaman untuk belajar karena bersih, terdapat kipas angin dan wewangian berupa stela diruangan kelas dan prasarana lain yang sesuai kebutuhan guru dalam melaksanakan metode <i>role playing</i>



TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Narasumber : Shofiudin, S.Pd.
 Jabatan : Guru Fikih kelas 5 MI Islamiyah Pringlangu 01
 Hari/tanggal : Senin, 25 Mei 2026
 Pukul : 11.00 WIB
 Tempat : Ruang Kelas
 Keterangan : P (Peneliti)
 S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Bagaimana tahap persiapan metode <i>Role Playing</i> dalam pembinaan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5?
	S	Awal mula biasanya saya melakukan persiapan yang matang sebelum pelaksanaan <i>Role Playing</i> . Kemudian saya menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat materi Fikih yang akan dipelajari, lalu menyusun skenario atau naskah peran yang relevan dengan materi tersebut. Selain itu, saya menentukan kelompok-kelompok siswa dan peran masing-masing siswa secara jelas. Persiapan properti atau alat peraga yang mendukung simulasi peran juga dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mendekati situasi nyata.
2.	P	Bagaimana pelaksanaan metode <i>Role Playing</i> dalam pembinaan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5
	S	Pada tahap pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> , saya memulai dengan menyampaikan kembali tujuan pembelajaran dan tata cara pelaksanaan <i>role playing</i> kepada seluruh siswa agar mereka memahami peran dan aturan main yang harus dijalani. Setelah itu, saya membagi siswa ke dalam kelompok kecil berdasarkan skenario yang telah disiapkan sehingga setiap siswa mendapatkan peran yang jelas. Saya memberikan waktu bagi kelompok untuk berdiskusi dan mempersiapkan perannya secara bersama-sama, sambil saya memantau dan memberikan bimbingan apabila ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi atau bingung dengan peran yang harus diperankan. Selama sesi <i>role playing</i> berlangsung, saya mengamati secara langsung keaktifan dan keterlibatan siswa dalam memainkan peran mereka, memastikan mereka dapat mengkomunikasikan pemahaman mereka tentang konsep fikih secara lisan dan ekspresif. Saya juga menjaga suasana agar tetap kondusif dengan mengingatkan siswa untuk menghormati pendapat teman dan menjaga etika saat berdiskusi. Setelah simulasi selesai, saya memfasilitasi sesi refleksi di mana siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan pengalaman dan pemahaman baru yang diperoleh selama <i>role playing</i> . Sebagai penutup, saya memberikan umpan balik yang konstruktif, baik secara kelompok maupun individual, untuk memperkuat pemahaman dan memotivasi siswa agar lebih aktif di pembelajaran berikutnya.

3.	P	Bagaimana tahap evaluasi metode <i>Role Playing</i> dalam pembinaan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01?
	S	Setelah kegiatan bermain peran selesai, guru melakukan evaluasi terhadap pemahaman dan keaktifan siswa. Evaluasi dapat dilakukan dengan cara tanya jawab, refleksi, atau meminta siswa untuk mempresentasikan pemahaman mereka berdasarkan peran yang mereka jalankan. Saya menilai efektivitas metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keaktifan belajar dan penguasaan materi Fikih. Selanjutnya, guru membuat catatan penting dan refleksi atas pelaksanaan metode tersebut sebagai bahan perbaikan dan pengembangan pembelajaran selanjutnya.
4	P	Bagaimana peran guru dalam pembinaan keaktifan siswa pada pembelajaran fikih kelas 5 Di MI Islamiyah Pringlangu 01?
	S	Ketika pembelajaran berlangsung saya memberikan persiapan dan instruksi yang jelas kepada siswa, kemudian memberikan fasilitas dan mengarahkan siswa selama pelaksanaan metode <i>Role Playing</i> berlangsung, membangun suasana belajar yang mendukung dan menyenangkan, membantu evaluasi dan refleksi, dan memberikan contoh dan pendampingan secara langsung
5.	P	Bagaimana perspektif guru mengenai keaktifan siswa dalam pembelajaran fikih di kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01?
	S	Secara umum antusiasme mereka sudah sangat bagus dan positif. Misalnya menggunakan media gambar, video, atau metode tanya jawab yang santai. Mereka berani mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, bahkan tidak jarang yang justru bertanya balik kalau ada hal yang belum mereka mengerti. Terutama kalau materinya berkaitan dengan ibadah sehari-hari, seperti tata cara shalat, bersuci, atau muamalah sederhana, mereka sangat antusias karena mereka bisa mempraktikkannya langsung. Saya sering melihat mereka berdiskusi dengan teman sebangkunya dan berusaha mencari jawaban sendiri. Namun tentu saja, tidak semua siswa sama. Ada yang memang sangat aktif, cerewet, dan selalu ingin tampil di depan. Tapi ada juga beberapa siswa yang lebih pendiam, mereka sebenarnya mengerti dan paham, tapi mungkin kurang percaya diri untuk berbicara di depan kelas atau takut salah jawab. Jadi peran saya di sini adalah terus memotivasi dan melibatkan mereka agar mau berpartisipasi tanpa merasa tertekan.
6.	P	Apa saja kendala yang bapak alami ketika mengajak siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran fikih?
	S	Kalau bicara soal kendala, tentu ada, namanya juga mengajar anak-anak. Saya sering menghadapi perbedaan karakter dan keberanian siswa: ada yang percaya diri dan mudah diajak aktif, tetapi ada pula yang pemalu dan takut salah sehingga lebih memilih diam dan menarik diri. Selain itu, Pemahaman yang belum merata juga menjadi hambatan, sebab siswa yang lambat paham sering merasa tertinggal dan malu bertanya. Faktor lingkungan dan kebiasaan di rumah juga berpengaruh, karena mereka yang terbiasa hanya menerima perintah cenderung pasif dan kurang

		inisiatif. Karena itu, saya selalu berusaha bervariasi dalam metode agar kendala tersebut bisa diminimalisasi dan siswa tetap bersemangat belajar.
7.	P	Apa saja faktor penghambat keberhasilan implementasi metode <i>Role Playing</i> pada pembelajaran Fikih kelas 5 di MI Islamiyah Pringlangu 01?
	S	Ada beberapa hal yang sering saya temui di kelas. Pertama, kurangnya rasa percaya diri: banyak siswa sebenarnya paham materi, tetapi takut salah, malu, atau khawatir diejek, sehingga lebih memilih diam dan tidak mau maju. Kedua, minat dan motivasi belajar yang rendah, terutama pada siswa yang merasa pelajaran Fikih teori dan banyak istilah, sehingga mereka cepat bosan dan pasif. Ketiga, kemampuan daya tangkap yang berbeda-beda, sehingga siswa yang lambat paham mudah merasa tertinggal dan enggan berpartisipasi. Keempat, karakter atau sifat yang pasif; ada anak yang memang pendiam dan terbiasa hanya menjadi pendengar, sehingga cenderung tidak berinisiatif berdiskusi. Kelima, kurangnya pemahaman dasar, misalnya lupa konsep pelajaran sebelumnya, sehingga siswa bingung dan akhirnya menarik diri karena merasa ketinggalan.
8.	P	Bagaimana upaya- upaya yang bapak lakukan untuk mengatasi kendala keaktifan siswa dalam pembelajaran fikih di kelas 5
	S	Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, saya berusaha melakukan berbagai upaya agar siswa kelas 5 lebih berani dan bersemangat belajar Fikih. Sayaawali dengan menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, menekankan bahwa salah adalah bagian dari proses belajar sehingga siswa tidak takut berpendapat. Saya juga mengganti metode dan media pembelajaran secara bervariasi, misalnya dengan gambar, kartu kata, atau praktik langsung, agar materi yang awalnya terasa abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan menarik. Pemberian apresiasi, seperti pujian, tepuk tangan, atau stiker, saya gunakan untuk memotivasi siswa yang berani aktif, sehingga mereka merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berpartisipasi. Siswa yang pemalu saya bimbing melalui kelompok kecil terlebih dahulu, lalu perlahan dilatih tampil mewakili kelompok di depan, serta saya beri dorongan secara personal saat ada kesempatan. Selain itu, saya mengaitkan materi Fikih dengan kehidupan sehari-hari, seperti contoh sedekah atau kegiatan ibadah di rumah, sehingga siswa merasa materi dekat dengan pengalaman mereka dan lebih termotivasi untuk bertanya atau menjawab. Dengan kesabaran dan kreativitas, saya berusaha membuat belajar Fikih tidak terasa berat, tetapi menjadi pengalaman yang menyenangkan dan membangkitkan semangat siswa.

TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Narasumber : ANN
 Jabatan : Siswa kelas 5 MI Islamiyah Pringlangu 01
 Hari/tanggal : Senin, 25 Mei 2026
 Pukul : 09.30 WIB
 Keterangan : P (Peneliti)
 S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah penerapan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran Fikih disukai oleh siswa?
	S	Suka sekali, Bu! Soalnya kalau role playing itu seru, tidak bosan seperti cuma duduk mendengarkan saja. Saya jadi bisa langsung mempraktikkan apa yang dipelajari, jadi lebih mudah diingat dan tidak cepat lupa materinya.
2.	P	Bagaimana pengalaman Anda saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode <i>role playing</i> ?
	S	Pengalaman saya seru banget, Bu! Rasanya senang dan tidak tegang seperti saat belajar biasa. Saya jadi bisa bergerak-gerak dan berinteraksi sama teman. Waktu itu saya jadi imam shalat, jadi saya harus hafal bacaan dan gerakannya, rasanya bangga bisa memimpin teman-teman.
3.	P	Apakah metode <i>Role Playing</i> membantu siswa memahami pelajaran Fikih?
	S	Sangat membantu sekali Bu, Soalnya kan kita tidak cuma mendengar ceritanya, tapi langsung melihat dan melakukannya sendiri. Jadi kalau ada yang bingung, jadi langsung paham dan tidak perlu ditanya-tanya lagi.
4.	P	Apa saja faktor penghambat keaktifan siswa dalam implementasi metode <i>Role Playing</i> pada pembelajaran Fikih kelas 5?
	S	Yang bikin saya nggak aktif itu kalau saya lagi minder dan takut salah jawab. Takut banget diejek temen-temen, jadi lebih aman diem aja di belakang kelas.
5.	P	Bagaimana suasana kelas dan teman-teman mempengaruhi keinginan siswa untuk aktif dalam pembelajaran fikih?
	S	Pengaruhnya besar banget, Kalau teman-teman pada semangat dan ramai-ramai mau maju atau menjawab, saya jadi ikut-ikutan ingin aktif juga. Rasanya jadi tertular semangatnya dan jadi berani angkat tangan.

TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Narasumber : BK
 Jabatan : Siswa kelas 5 MI Islamiyah Pringlangu 01
 Hari/tanggal : Senin, 25 Mei 2026
 Pukul : 09.30 WIB
 Keterangan : P (Peneliti)
 S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah penerapan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran Fikih disukai oleh siswa?
	S	Sangat suka, Bu. Karena main peran itu asyik, bisa berganti-ganti peran dengan teman-teman. Rasanya seperti bermain sandiwara, jadi pelajaran Fikih jadi terasa ringan dan menyenangkan, tidak kaku.
2.	P	Bagaimana pengalaman Anda saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode <i>role playing</i> ?
	S	Asyik dan menyenangkan, Bu. Awalnya saya agak grogi dan takut salah gerakan atau salah bicara, tapi karena teman-teman juga ikut main, jadi lama-lama berani dan malah jadi tertawa-tawa bersama. Jadi pelajarannya tidak membosankan sama sekali.
3.	P	Apakah metode <i>Role Playing</i> membantu siswa memahami pelajaran Fikih?
	S	Membantu banget, Bu. Dulu kalau cuma baca buku atau dengar Bapak/Ibu ceramah, saya kadang susah membayangkannya. Nah, kalau pakai <i>role playing</i> kan gerakannya dilihat langsung, jadi urutan-urutannya jadi jelas dan mudah dimengerti.
4.	P	Apa saja faktor penghambat keaktifan siswa dalam implementasi metode <i>Role Playing</i> pada pembelajaran Fikih kelas 5?
	S	Kalau saya belum paham materinya, saya nggak berani ikut main peran. Bingung mau ngomong apa, takut jawabannya salah terus malu di depan semua orang.
5.	P	Bagaimana suasana kelas dan teman-teman mempengaruhi keinginan siswa untuk aktif dalam pembelajaran fikih?
	S	Kalau suasana kelasnya asik dan teman-teman tidak pernah mengejek kalau ada yang salah jawab, saya jadi merasa aman dan nyaman. Jadi saya jadi berani bicara karena tahu tidak akan ditertawakan. Tapi kalau teman pada ribut, saya jadi malas dan susah fokus.

TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Narasumber : NA
 Jabatan : Siswa kelas 5 MI Islamiyah Pringlangu 01
 Hari/tanggal : Senin, 25 Mei 2026
 Pukul : 09.30 WIB
 Keterangan : P (Peneliti)
 S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah penerapan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran Fikih disukai oleh siswa?
	S	Suka, Bu. Karena dengan cara ini saya jadi lebih paham maksud dari pelajarannya. Kalau cuma dibaca atau didengar saja kadang saya bingung, tapi kalau dipraktikkan langsung seperti itu, saya jadi mengerti langkah-langkahnya dengan jelas.
2.	P	Bagaimana pengalaman Anda saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode <i>role playing</i> ?
	S	Pengalaman saya sangat berkesan, Bu. Karena saya bisa langsung mempraktikkan apa yang dipelajari. Misalnya waktu belajar tentang wudhu atau shalat, saya jadi tahu urutan yang benar mana yang salah mana. Rasanya puas karena bisa mengerti caranya dengan jelas.
3.	P	Apakah metode <i>Role Playing</i> membantu siswa memahami pelajaran Fikih?
	S	Iya membantu, Bu. Karena kan materinya dipraktikkan langsung, jadi lebih gampang diingat. Misalnya belajar tentang tata cara shalat atau wudhu, jadi tahu mana gerakan yang benar dan yang salah. Jadi nanti kalau ulangan, saya ingat terus caranya.
4.	P	Apa saja faktor penghambat keaktifan siswa dalam implementasi metode <i>Role Playing</i> pada pembelajaran Fikih kelas 5?
	S	Kalau saya lagi males belajar Fikih, saya jadi pasif banget. Pelajaran Fikih kok kayak hafalan mulu, bikin cepet bosan dan nggak mau ikut aktif.
5.	P	Bagaimana suasana kelas dan teman-teman mempengaruhi keinginan siswa untuk aktif dalam pembelajaran fikih?
	S	Kalau teman sebangku saya aktif, biasanya saya jadi ikutan aktif juga. Tapi kalau teman saya diam saja dan melamun, saya jadi ikutan malas dan ikut diam juga. Jadi teman sebangku itu pengaruh banget buat semangat belajar saya.

TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Narasumber : MHB
 Jabatan : Siswa kelas 5 MI Islamiyah Pringlangu 01
 Hari/tanggal : Senin, 25 Mei 2026
 Pukul : 09.30 WIB
 Keterangan : P (Peneliti)
 S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah penerapan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran Fikih disukai oleh siswa?
	S	Suka banget, Bu. Soalnya jadi bisa bergerak dan tidak melamun di kelas. Selain seru, saya jadi lebih percaya diri untuk bicara dan tampil di depan teman-teman yang lain
2.	P	Bagaimana pengalaman Anda saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode <i>role playing</i> ?
	S	Seru, Bu! Rasanya seperti bermain drama atau sandiwara saja. Saya jadi lebih ingat materinya karena sudah melakukannya sendiri. Selain itu, hubungan saya sama teman-teman jadi makin akrab karena harus kerja sama dan saling mengingatkan kalau ada yang salah.
3.	P	Apakah metode <i>Role Playing</i> membantu siswa memahami pelajaran Fikih?
	S	Sangat membantu. Jadi pelajaran Fikih yang tadinya terasa berat dan susah, jadi terlihat mudah dan ringan. Karena kita sambil bermain, jadi ilmu nya masuk ke otak dengan sendirinya tanpa merasa dipaksa menghafal.
4.	P	Apa saja faktor penghambat keaktifan siswa dalam implementasi metode <i>Role Playing</i> pada pembelajaran Fikih kelas 5?
	S	Saya nggak aktif kalau lagi ngantuk dan nggak suka materinya. Rasanya susah ngikutin istilah-istilah Arabnya, jadi males ikut main peran sama temen-temen.
5.	P	Bagaimana suasana kelas dan teman-teman mempengaruhi keinginan siswa untuk aktif dalam pembelajaran fikih?
	S	Suasana kelas yang kondusif dan tenang bikin saya jadi mudah paham pelajaran, jadi saya berani untuk aktif. Tapi kalau kelasnya berisik dan gaduh, kepala jadi pusing, jadi saya lebih memilih diam saja dan tidak mau ikut kegiatan.

TRANSKIP HASIL WAWANCARA

Narasumber : MZZ
 Jabatan : Siswa kelas 6 MI Islamiyah Pringlangu 01
 Hari/tanggal : Senin, 25 Mei 2026
 Pukul : 09.30 WIB
 Keterangan : P (Peneliti)
 S (Subjek)

No.	Pelaku	Hasil Wawancara
1.	P	Apakah penerapan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran Fikih disukai oleh siswa?
	S	Suka, Bu. Karena kalau sudah main peran begini, pelajarannya jadi lebih mudah dimengerti dan ceritanya terbayang jelas di kepala. Jadi nanti kalau ada ulangan atau pertanyaan, saya lebih ingat materinya karena sudah pernah memainkannya
2.	P	Bagaimana pengalaman Anda saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode <i>role playing</i> ?
	S	Senang sekali, Bu. Waktu main peran itu saya jadi tidak mengantuk dan tidak melamun. Mata dan tangan saya sibuk ikut kegiatan. Setelah selesai main peran, saya jadi lebih mudah mengingat materi pelajarannya karena sudah ada bayangannya di kepala.
3.	P	Apakah metode <i>Role Playing</i> membantu siswa memahami pelajaran Fikih?
	S	Membantu sekali, Bu. Saya jadi lebih paham maksud dari pelajarannya. Karena kan bukan cuma teori doang, tapi ada contoh nyatanya. Jadi kalau ditanya guru, saya bisa jawab karena saya sudah pernah memainkannya dan tahu prosesnya.
4.	P	Apa saja faktor penghambat keaktifan siswa dalam implementasi metode <i>Role Playing</i> pada pembelajaran Fikih kelas 5?
	S	Kalau saya lagi pemalu, saya nggak mau bicara sama sekali. Lebih enak dengerin guru aja, daripada disuruh maju depan kelas dan semua orang liat saya.
5.	P	Bagaimana suasana kelas dan teman-teman mempengaruhi keinginan siswa untuk aktif dalam pembelajaran fikih?
	S	Kalau teman-teman saling mendukung dan kerja sama bagus, saya jadi senang belajar dan mau ikut berpartisipasi. Tapi kalau ada teman yang suka mengganggu atau bikin kegaduhan, jadi hilang selera saya untuk mau aktif dan akhirnya cuma diam mendengarkan saja.

*Lampiran 8***DOKUMENTASI**

(Foto bersama siswa kelas 5)



(Wawancara dengan Guru)

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

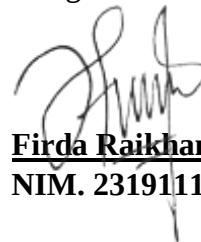
Nama Ibu : Almh.Tri Pudjiati
 Pekerjaan : -
 Nama Ayah : Eko Sudarwanto
 Pekerjaan : Wiraswasta
 Alamat : Perumahan Grand Garden Regency Blok
 E No 7 Pringrejo Pekalongan Barat

C. 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