

**IMPLEMENTASI METODE *ROLEPLAY* DALAM MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 4 PADA PEMBELAJARAN FIKIH  
MATERI SALAT ID DI MSI 14 MEDONO KOTA PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

**Muhammad Mufid**

**NIM : 2317137**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2023**

**SURAT PERNYATAAN  
KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Mufid  
NIM : 2317137  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : **IMPLEMENTASI METODE *ROLEPLAY* DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
KELAS 4 PADA PEMBELAJARAN FIKIH MATERI  
SALAT ID DI MSI 14 MEDONO KOTA PEKALONGAN**

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 26 Juni 2023

Yang Menyatakan



**Muhammad Mufid**

NIM : 2317137

**Dian Rif'iyati, S.Pd.I., M.S.I.**  
Desa Jetak Kidul RT. 04 RW. 01, Wonopringgo  
Kabupaten Pekalongan

---

---

## **NOTA PEMBIMBING**

Lamp : 4 (Empat) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi  
Sdr. Muhammad Mufid

Kepada  
Yth. Dekan FTIK UIN K.H.  
Abdurrahman Wahid  
c/q. Ketua Prodi PGMI  
di  
PEKALONGAN

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

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

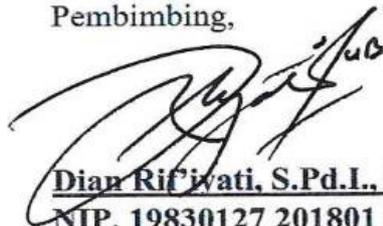
Nama : Muhammad Mufid  
NIM : 2317137  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Implementasi Metode *Roleplay* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Pada Pembelajaran Fikih Materi Salat Id di Msi 14 Medono Kota Pekalongan

Dengan ini mohon agar skripsi mahasiswa tersebut dapat segera dimunaqosahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Harap menjadi perhatian dan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 26 Juni 2023

Pembimbing,



**Dian Rif'iyati, S.Pd.I., M.S.I.**  
NIP. 19830127 201801 2 001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ADBURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan. Rowolaku Kajen Kabupaten Pekalongan.

Website: [www.ftik.uingusdur.ac.id](http://www.ftik.uingusdur.ac.id) | Email: [ftik@uingusdur.ac.id](mailto:ftik@uingusdur.ac.id)

**PENGESAHAN**

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid mengesahkan skripsi Saudara:

Nama : **Muhammad Mufid**  
NIM : **2317137**  
Judul : **IMPLEMENTASI METODE *ROLEPLAY* DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
KELAS 4 PADA PEMBELAJARAN FIKIH MATERI  
SALAT ID DI MSI 14 MEDONO KOTA PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari kamis tanggal 7 Juli 2023 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

  
**Dr. Failasuf Fadli, M.S.I.**  
NIP. 19860918 201503 1 005

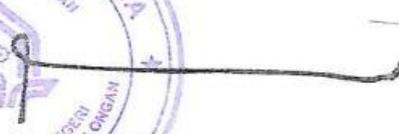
  
**Firdaus Perdana M.Pd.**  
NIP. 19910220 201903 1 005

Pekalongan, 7 Juli 2023

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



  
**Dr. H. M. Sugeng Sholehuddin, M.Ag.**  
NIP. 19730112 200003 1 001

## **PERSEMBAHAN**

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 yaumul akhir dan orang-orang yang tegak di jalan dakwah-Nya. Dengan dukungan yang telah memberikan semangat yang luar biasa dan doanya, segala kerendahan dan ketulusan hati kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Ibu tercinta Musyrifah yang telah mengasuh dan membesarkan, membimbing dan mengarahkan, mendukung dan meyemangatkan, serta segala doa yang ia berikan kepada anak-anaknya khususnya saya untuk meraih kesuksesan di dunia dan akhirat.
2. Bapak tercinta Fahrurrozi pahlawan hidupku di dunia ini, yang telah merawat, mendidik, memberikan dukungan materil, dan memberikan segala hal termasuk doa, serta sebagai motivatorku untuk menjadi seorang yang multitalenta. Semoga diberikan kesehatan dan keberkahan oleh Allah SWT.
3. Kakakku Naili Akmalia, M. Qoimuddin Masrur, dan Almarhumah Nailul Mufidah dan segenap keluarga besarku. Tiada kebahagiaan tanpa dukungan dan doa yang selalu dipanjatkan.
4. Sahabat-sahabat seperjuangan PGMI Angkatan 2017 yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
5. Ibu Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Dian Rif'iyati, M.S.I. yang dengan sabar membimbing, memberi masukan berharga, dan memberikan doanya kepada penulis.

6. Bapak Dosen Pembimbing Akademik, Bapak Mutammam M.Ed. yang telah sabar membimbing dan mengarahkan selama perkuliahan serta memberikan doanya kepada penulis.
7. Kepala Sekolah dan MSI 14 Medono Kota Pekalongan, yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua sahabat dan teman-teman terbaikku yang tidak bisa saya sebut satu-persatu, yang telah mendukung dan memberikan doanya, semoga kebaikan menyertaimu juga.

## **MOTTO**

Untuk menjadi orang bahagia tidak harus memiliki segalanya, cukup hati yang siap menerima apa adanya.

KH. Abdul Syakur Yasin M.A

## ABSTRAK

Mufid, Muhammad. 2023. *Implementasi Metode Roleplay dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 ppada Pembelajaran Fikih Materi Salat Id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri (UIN) K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Dian Rif'iyati, S.Pd.I., M.S.I.

**Kata Kunci:** *Metode Roleplay, Motivasi Belajar, Materi Salat Id.*

Ibadah salat id adalah ajaran Islam yang dilaksanakan 1 tahun sekali, menjadi problematika kurang pemahannya anak dalam materi yang ada di dalamnya. Materi salat id tercantum pada mata pelajaran fikih di kelas 4. Metode *roleplay* dalam pembelajaran dianggap sebagai motivasi belajar siswa, agar materi salat id ini menjadi memori jangka panjang.

MSI 14 Medono Kota Pekalongan terutama pada kelas IV menerapkan metode *roleplay* dalam pembelajaran fikih materi salat id. Untuk mengkajinya peneliti memaparkan beberapa rumusan masalah, yaitu: 1) bagaimana implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV?, dan 2) Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV?. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV dan menganalisis faktor pendukung dan penghambatnya.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif lapangan. Menggunakan data primer dari kepala madrasah, guru mapel fikih, dan perwakilan siswa MSI 14 Medono, dan data sekunder yaitu dokumen pendukung di MSI Medono Kota Pekalongan. Untuk pengambilan datanya menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi, serta analisis dimulai dari reduksi data kemudian penyajian data dan yang terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Dalam implementasinya yaitu dimulai dari menyusun skenario *roleplay* yang sesuai dengan materi, membagi siswa menjadi kelompok kecil, serta memberikan bimbingan dan fasilitasi oleh guru.; dan 2) Faktor pendukung: adanya pengalaman langsung, interaksi antara siswa, pengalaman praktis, kegiatan yang menarik dan interaktif, serta pengembangan empati terhadap tokoh yang diperankan, meskipun implementasi metode *roleplay* memiliki banyak kelebihan dan dampak positif, terdapat beberapa faktor penghambat yang perlu diperhatikan, seperti kesiapan guru dalam menyusun skenario *roleplay* yang relevan, keterbatasan waktu pembelajaran, serta pemahaman siswa yang mungkin berbeda-beda terhadap konsep dan peran yang dimainkan.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“IMPLEMENTASI METODE *ROLEPLAY* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 4 PADA PEMBELAJARAN FIKIH MATERI SALAT ID DI MSI 14 MEDONO KOTA PEKALONGAN”**. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada baginda Nabi Agung Muhammad SAW., keluarga, sahabat, beserta para pengikutnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bimbingan, bantuan, dan dorongan, baik bersifat material maupun spiritual. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku rektor IAIN Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. Sugeng Solehudin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd selaku Ketua Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan.
4. Ibu Dian Rif'iyati M.S.I selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia mengarahkan Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Mutammam M.Ed. selaku Wali Dosen yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Kepala sekolah dan Guru MSI 14 Medono yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu beserta keluarga tersayang, yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan do'anya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini telah Peneliti kerjakan dan selesaikan dengan maksimal, tetapi Peneliti juga mengharapkan saran serta kritik konstruktif dari berbagai pihak demi meningkatkan kualitas penelitian di masa mendatang. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT., Peneliti memohon serta berserah diri dengan harapan mudah-mudahan niat baik yang selama ini ditempuh dapat bermanfaat dan barokah bagi diri pribadi, nusa, bangsa, dan agama. Kemudian, diharapkan pula semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca yang budiman. Aamiin ya robbal alamin.

Pekalongan, 26 Juni 2023

Hormat Saya,

**Muhammad Mufid**

**NIM : 2317137**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Metode Penelitian.....	7
F. Sistematika Penulisan.....	13
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>15</b>
A. Deskripsi Teori .....	15

1. Pembelajaran dalam Kerangka Konstruktivisme .....	15
2. Metode Pembelajaran .....	16
3. Metode <i>Roleplay</i> .....	17
a. Definisi metode <i>roleplay</i> .....	17
b. Tujuan Pembelajaran <i>roleplay</i> .....	18
c. Langkah-langkah metode <i>roleplay</i> .....	19
d. Kelebihan dan kekurangan metode <i>roleplay</i> .....	20
4. Penerapan metode <i>roleplay</i> pada mata pelajaran fikih.....	21
5. Pengertian Motivasi Belajar .....	24
6. Macam-macam Motivasi Belajar .....	25
a. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya.....	25
b. Motivasi Jasmaniah dan Rohaniah .....	25
c. Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik .....	26
7. Indikator Motivasi Belajar.....	27
8. Pembelajaran Fikih.....	28
a. Pengertian pembelajaran fikih.....	28
b. Objek dan Tujuan mempelajari Fikih.....	33
9. Materi Salat Id di Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV.....	34
a. Ketentuan Salat Idain .....	34
b. Tata cara melaksanakan Salat Idain .....	37
B. Penelitian yang Relevan .....	38
C. Kerangka Berpikir .....	41

<b>BAB III HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
A. Profil MSI 14 Medono Kota Pekalongan .....	44
B. Implementasi metode <i>roleplay</i> dalam meningkatkan.....	49
C. Faktor pendukung dan penghambat implementasi metode .....	59
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>70</b>
A. Analisis Implementasi Metode <i>Roleplay</i> dalam Meningkatkan.....	70
B. Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi .....	81
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>90</b>
D. Kesimpulan.....	90
E. Saran.....	90

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Sarana dan Prasarana .....	41
Tabel 3. 2 Data Pendidik dan Tenaga Pendidik .....	42
Tabel 3. 3 Peserta Didik .....	43

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir .....	37
------------------------------------	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

*Lampiran 1:* Daftar Riwayat Hidup

*Lampiran 2:* Surat Izin Penelitian

*Lampiran 3:* Panduan Wawancara

*Lampiran 4:* Panduan Observasi

*Lampiran 5:* Panduan Dokumentasi

*Lampiran 6:* Hasil Wawancara dan Observasi

*Lampiran 7:* Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Permasalahan mengenai pendidikan, selalu bersinggungan dengan masalah siswa. Siswa seharusnya disayangi dan diperhatikan mengingat masa depan siswa perlu disiapkan. Mendidik anak merupakan hal yang tidak dapat dikatakan mudah, terlebih pada zaman saat ini. Berbagai hambatan dalam mendidik anak akan lebih terasa apabila diperlihatkan pada kondisi lingkungan zaman sekarang yang mengalami perubahan signifikan. Hal itu mempengaruhi perkembangan anak paling besar, dibandingkan dengan faktor-faktor lain.

Kenakalan remaja sudah menjadi hal yang sering terdengar dalam banyak media. Kenakalan remaja yang sering diberitakan berupa pergaulan bebas, perkelahian, penggunaan obat-obatan terlarang, dan sebagainya merupakan suatu hal yang tidak dapat dibenarkan dan tidak seharusnya dilakukan. Dihadapkan dengan permasalahan tersebut pastinya semua orang tua menjadi khawatir terhadap anak-anak mereka. Melihat fenomena tersebut, banyak orang tua yang memiliki cita-cita agar anaknya menjadi seorang yang sukses, saleh dan salehah, berbakti pada orang tua, nusa, dan bangsa menjadi hal yang tidak mudah diraih. Hambatan melaksanakan tugas pendidikan, ditambah dengan keadaan di zaman sekarang bukan hanya disebabkan kurangnya instansi pendidikan yang ada, tapi dikarenakan banyak instansi pendidikan yang tidak mampu melaksanakan peran pendidikan secara penuh

pada siswanya.<sup>1</sup>

Agama mempunyai tugas penting dalam menjaga tatanan kehidupan umat agar memiliki makna, menjaga kedamaian, dan memiliki martabat. Mengetahui peran agama dalam kehidupan, sehingga transfusi nilai agama pada kehidupan setiap orang adalah sebuah keharusan yang harus dilakukan dalam berbagai aspek pendidikan di berbagai lingkup, seperti sekolah ataupun keluarga hingga masyarakat.<sup>2</sup>

Pendidikan Agama memiliki tujuan agar meningkatnya kemampuan spiritual serta membangun pribadi manusia agar memiliki tonggak iman dan takwa kepada tuhan. Akhlak yang baik meliputi etika, moral, juga budi pekerti merupakan sebuah bentuk yang dibangun dari pendidikan agama. Pembangunan kemampuan spiritual meliputi pengenalan, pemahaman, hingga pada pengimplementasian nilai agama dalam diri, dan juga pengalaman nilai spiritual itu pada kehidupan setiap individu atau kolektif dalam masyarakat. Pembangunan kemampuan itu tujuan akhirnya berorientasi pada banyak aktualisasi kemampuan yang manusia miliki. Hal tersebut merupakan cermin harkat dan martabat manusia di mata Tuhan.<sup>3</sup>

Pendidikan agama Islam di lingkup madrasah ibtdaiyah terdiri dari beberapa mapel, salah satunya mapel fikih. Pada pembelajaran fikih kelas 4 memuat materi tentang salat id, materi ini sangat penting bagi peserta didik

---

<sup>1</sup> Imam Suprayogo, *Pendidikan Berparadigma Al-Qur'an*, (Malang: UIN Pres, 2014), hlm. 3.

<sup>2</sup> Marisa Ferlia Afrianti, "Implementasi Metode Problem Solving dan Simulasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MAN 2 Probolinggo", *Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim*, 2013.

<sup>3</sup> Permen Nomer 22 Tahun 2006 hlm. 2.

untuk kedepannya. Namun seperti yang sudah diketahui bahwa pendekatan pembelajaran sejauh ini secara general belum menemukan perubahan. Hal tersebut bagaikan secara konvensional-tradisional juga monoton hingga siswa merasa bosan. Ini dibuktikan dengan perilaku kurang antusias siswa saat mengikuti pembelajaran pendidikan agama Islam. siswa cenderung tidak memusatkan pandangannya pada pembelajaran, keadaan kelas menjadi kacau karena siswa ramai. Pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah terkadang menyendiri, kurang terhubung dengan disiplin ilmu lainnya. Pada akhirnya mata pelajaran yang disampaikan bersifat marjinal juga perifer.<sup>4</sup>

Pemilihan metode pembelajaran pendidikan agama khususnya pada mata pelajaran fikih perlu dilandasi oleh pengamatan keadaan pembelajaran pendidikan agama yang ada. Hasil dari pengamatan akan memperlihatkan keadaan proses pembelajaran serta output yang diharapkan. Sesudah dilakukan penetapan dan pengembangan metode pembelajaran, akan didapatkan informasi keadaan *rill* yang berlaku serta output yang diharapkan. Demi sampai pada kualitas pembelajaran yang bagus, dibutuhkan keterampilan calon guru untuk menjalankan kegiatan pembelajaran, agar siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran tersebut. keterampilan itu berupa kemampuan dalam membuat rencana, pengorganisasian, serta melakukan evaluasi pada proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Siswa yang kurang motivasi dalam pembelajaran agama Islam

---

<sup>4</sup> Mulyono, *Buku Diktat Desain dan Pengembangan Pembelajaran PAI*, (Malang: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang, 2017), hlm. 9.

<sup>5</sup> Muhaimin, dkk. *Paradigma Pendidikan Agama Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014), hlm. 195.

merupakan salah satu permasalahan yang sering terjadi dalam pendidikan. Siswa yang kurang motivasi dalam pembelajaran agama Islam seringkali menghadapi berbagai tantangan yang mempengaruhi minat dan antusiasme mereka. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan kurangnya motivasi siswa antara lain kurangnya relevansi pembelajaran agama dengan kehidupan sehari-hari, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang monoton, kurangnya pemahaman tentang manfaat pembelajaran agama, dan faktor personal serta lingkungan. Dalam gambarannya, siswa yang kurang motivasi tampak tidak bersemangat, kurang fokus, dan cenderung tidak berpartisipasi dalam pembelajaran agama. Mereka mungkin menunjukkan sikap acuh tak acuh, kebosanan, atau bahkan mengganggu suasana kelas. Penting bagi pendidik untuk memahami penyebab kurangnya motivasi ini sehingga dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Islam.<sup>6</sup>

Setelah dilakukan observasi awal di kelas 4 MSI 14 Medono Kota Pekalongan, ditemukan bahwa pembelajaran fikih materi salat id menggunakan metode *roleplay* melihat kondisi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Siswa terlihat antusias dan termotivasi selama sesi *roleplay* tersebut. Dalam hasil wawancara dengan siswa, mereka menyatakan bahwa metode *roleplay* membuat mereka lebih tertarik dan terlibat dalam mempelajari materi salat id. Mereka menyukai pengalaman langsung dalam memainkan peran dan mempraktikkan konsep-konsep salat id.

---

<sup>6</sup> Titin Syahrowiyah, "Pengaruh Metode Pembelajaran Praktik terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Studia Didkatika Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 10 No. 2, 2016, hlm. 2-3.

Selain itu, guru-guru juga mengonfirmasi bahwa mereka secara aktif menerapkan metode *roleplay* dalam pembelajaran fikih materi salat id. Mereka menyusun skenario *roleplay* yang relevan dengan materi, membagi siswa ke dalam kelompok kecil, dan memberikan bimbingan yang dibutuhkan. Dalam pelaksanaannya, siswa terlibat secara aktif dan berpartisipasi dalam setiap tahap *roleplay*. Guru-guru menyaksikan peningkatan motivasi belajar siswa, serta adanya keterlibatan dan kegembiraan yang lebih besar dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup>

Dengan demikian, implementasi metode *roleplay* dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan telah berhasil menciptakan situasi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif. Hal ini berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa dan pemahaman mereka terhadap konsep salat id.

Berdasarkan pemaparan di atas dan atas usaha-usaha guru di MSI 14 Medono Kota Pekalongan dalam pembelajaran di kelas, penulis tertarik untuk membuat penelitian skripsi yang berjudul “Implementasi Metode *Roleplay* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Pada Pembelajaran Fikih Materi Salat Id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan memaparkan beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi

---

<sup>7</sup> Hasil Observasi di Kelas 4 MSI 14 Medono Pekalongan, Pada 15 Desember 2022, Pukul 09.00 WIB.

belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?

2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk menganalisis implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan.
2. Untuk menganalisis faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut maka diselenggarakan suatu kegiatan penelitian:

1. Manfaat teoretis
  - a. Sebagai bahan untuk pengkajian serta melakukan analisis metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.
  - b. Untuk memberikan tambahan atas wawasan keilmuan serta pengetahuan terkait metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Dalam hal ini peneliti memperoleh wawasan ilmu serta pengetahuan tentang metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.
- b. Sebagai masukan kepada dunia pendidikan terkait metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

## E. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan dengan metode penelitian lapangan (*field research*) melalui cara analisis deskriptif kualitatif. Penelitian lapangan merupakan salah satu metode penelitian dengan bersumber pada data serta proses penelitian menggunakan ranah tertentu.<sup>8</sup> Data-data timbunan selanjutnya dilakukan proses analisis melalui cara pemeriksaan berkonsep agar dihasilkan secara jelas data-data perolehan tersebut.

### 2. Pendekatan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, yang mana merupakan sebuah upaya menjelaskan berbagai kejadian atau peristiwa yang sedang berlangsung sekarang ini.<sup>9</sup> Pendekatan kualitatif merupakan sebuah proses penelitian serta memberikan paham dengan landasan metode analisis kejadian sosial dan masalah manusia.<sup>10</sup>

Sehingga penelitian ini bertujuan agar menjelaskan mengenai

---

<sup>8</sup> Musfiqon, Panduan Lengkap *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prestasi Publik Publisher, 2013), hlm. 56.

<sup>9</sup> Nana Sujana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Sinar baru, 2014), hlm. 64.

<sup>10</sup> Iskandar, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Gaung Persada, 2019), hlm. 11.

berbagai hal yang berkenaan dengan semua aktivitas. Maksud dari aktivitas yang dilakukan yaitu implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan.

### 3. Tempat dan Waktu Penelitian

#### a. Tempat Penelitian

Penelitian yang dilakukan berlokasi di MSI 14 Medono Kota Pekalongan, yang beralamatkan: Medono, Kota Pekalongan.

#### b. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2022/2023.

### 4. Sumber Data

#### a. Sumber Data Primer

Sumber data primer diartikan sebagai data-data yang didapatkan secara langsung melalui subyek penelitian yang dilakukan dengan alat pengukuran atau pengambilan data secara langsung pada subjek yang berguna menjadi sumber informasi-informasi yang dibutuhkan.<sup>11</sup> Pada penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan sumber data primer yaitu kepala madrasah, guru kelas IV, dan perwakilan siswa kelas IV di MSI 14 Medono Kota Pekalongan untuk memperoleh data tentang implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih

---

<sup>11</sup> Victorianus Aries Siswanto, *Strategi dan Langkah-Langkah Penelitian*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2021), hlm. 56.

materi salat id.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder diartikan sebagai data penguat yang dihasilkan oleh pihak luar yang dapat memberi penjelasan atau sebagai pendukung argumentasi dari data primer.<sup>12</sup> Pada penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan sumber data sekunder berupa yaitu kepala sekolah, dokumen dan berbagai buku atau sumber yang selaras dengan penelitian yang dilakukan yaitu implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Wawancara diartikan sebagai bertemunya dua orang dengan tujuan transfer informasi melalui sesi tanya jawab, yang kemudian bisa diambil makna pada sebuah pembahasan tertentu. Wawancara juga memiliki arti sebagai suatu teknik yang digunakan dalam menimbun informasi juga data melalui pengajuan berbagai pertanyaan dengan leluasa atau terkisi-kisi.<sup>13</sup>

Wawancara disasarkan untuk kepala madrasah, guru kelas IV, dan perwakilan siswa kelas IV di MSI 14 Medono Kota Pekalongan untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin, dengan pertanyaan seputar implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi

---

<sup>12</sup> Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), hlm. 91.

<sup>13</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta. 2014), hlm. 194-195.

belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id, pertanyaan faktor pendukung dan penghambatnya.

b. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan diartikan sebagai suatu teknik pengumpulan berbagai data melalui mengamati keadaan obyek yang perlu dikaji dan melakukan menimbunan data.<sup>14</sup> Metode ini digunakan untuk melihat dan mengamati “implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan”. Metode observasi dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan observasi terstruktur.

c. Dokumentasi

Teknik Dokumentasi adalah teknik untuk memperoleh informasi atau data peristiwa di masa lalu.<sup>15</sup> Teknik ini digunakan peneliti untuk mencari informasi kepada pihak sekolah mengenai penerapan implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id yang sudah didokumentasikan oleh pihak sekolah dalam hal ini yaitu di MSI 14 Medono Kota Pekalongan, sehingga dapat menunjang penelitian.

---

<sup>14</sup> Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm.104.

<sup>15</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, (Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM, 2019), hlm. 65.

## 6. Teknik Analisis Data

Sesudah penulis menemukan serta mengumpulkan berbagai data dengan sifat kualitatif, maka langkah setelahnya yaitu melakukan analisis data. Melakukan analisis data merupakan usaha yang digunakan dengan cara bekerja dengan data, melakukan organisasi data, melakukan pemilihan agar terbentuk kesatuan yang bisa diolah, memadukannya, melakukan pencarian dan penemuan bentuk, sesuatu yang penting serta menganalisis hal yang perlu dikaji yang kemudian memberikan keputusan mengenai karangan apa yang akan dibukukan.<sup>16</sup>

Sedangkan analisis yang dikenakan pada penelitian yang dilakukan peneliti yaitu dengan analisis diskriptif. Cara yang digunakan guna mengambil kesimpulan penelitian secara diskriptif dari hasil wawancara dan observasi pengumpulan data yang tersedia dengan tidak memiliki maksud menarik simpulan untuk umum. Adapun beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam menganalisis data yaitu dengan mereduksi, mendisplay data, dan menggambarkan kesimpulan.<sup>17</sup>

### a. Reduksi Data

Kegiatan reduksi data adalah mengumpulkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang dikategorikan sebelum diolah, selanjutnya dirangkum hingga dapat dimengerti.

Reduksi data yang dilakukan adalah sebuah wujud analisis dengan

---

<sup>16</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 248.

<sup>17</sup> S.Nasution, *Metodologi Penelitian Naturalistik Kuantitatif*, (Bandung: Tarsito, 2019), hlm. 127.

tujuan mengerucutkan, memilih, menitikberatkan, merancang data agar diperoleh simpulan akhir penelitian yang dibuat dan disetujui.<sup>18</sup>

Dari pemaparan tersebut, dapat ditarik kesimpulan oleh penulis bahwa reduksi data diartikan sebagai menyimpulkan berbagai data yang ditimbun perolehan lapangan yang setelahnya dilakukan pemilahan berbagai hal pokok yang selaras pada penelitian, yakni data yang berkaitan dengan “implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan”.

b. Penyajian Data (Display Data)

Apabila proses reduksi data telah dilakukan dengan baik, tahap selanjutnya yaitu pemaparan data. Data disajikan dengan lengkap dan terstruktur sesuai dengan data temuan di lapangan serta disajikan dalam bentuk naratif. Data dipaparkan sejelas-jelasnya sesuai dengan yang sudah disiapkan pada reduksi data untuk nantinya ditemukan kesimpulan yang valid dan mewakili.<sup>19</sup> Peneliti menyajikan data yang akan dipaparkan yaitu dengan penggunaan narasi yang memberikan penjelasan teori-teori yang bersangkutan mengenai judul sebagai acuan kepada penafsiran terhadap data. Data disajikan tidak boleh keluar dari paparan rumusan permasalahan yang telah dijabarkan.

---

<sup>18</sup> Subino Hadi Subroto, *Pokok-Pokok Pengumpulan Data, Analisis Data, Penafsiran Data dan Rekomendasi Dalam Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 341.

<sup>19</sup> Zaenal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosna Karya, 2013), hlm. 172.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Pengambilan kesimpulan harus dilakukan secara berhati-hati dan bertahap tidak sekali jadi, jika ditemukan bukti baru maka simpulanpun harus berubah. Proses memperoleh bukti-bukti lanjutan ini yang disebut sebagai verifikasi.<sup>20</sup> Penarikan simpulan diperoleh melalui pemahaman menjelaskan kajian data yang sesuai, dan juga dibuat kesimpulan selaras pada tujuan penelitian guna memberikan jawaban atas rumusan permasalahan yang dibuat yaitu implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan, faktor pendukung serta penghambatnya.

**F. Sistematika Penulisan**

Peneliti menjabarkan secara teratur sesuai dengan sistematik agar diperoleh hasil penelitian yang sistematis, dengan urutan sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, berisi tentang pendahuluan dengan penjabaran latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kerangka teori, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II landasan teori, berisi uraian umum mengenai metode pembelajaran, metode *roleplay*, motivasi belajar, materi salat *id*, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

Bab III hasil penelitian, berisi tentang hasil data lapangan yaitu implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa

---

<sup>20</sup> Zaenal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru...*, hlm. 291.

kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan dan faktor pendukung serta penghambatnya.

Bab IV analisis hasil penelitian, berisi analisis tentang bagaimana implementasi metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan, apa saja faktor pendukung dan penghambatnya.

Bab V penutup, berisi kesimpulan dan saran didapatkan dari hasil penelitian yang dihasilkan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Metode ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami dan menerapkan konsep salat id, memperkuat pemahaman dan motivasi belajar mereka. Langkah-langkah implementasi termasuk menyusun skenario *roleplay* sesuai dengan materi, pembagian siswa menjadi kelompok kecil, serta bimbingan dan fasilitasi oleh guru. Hasilnya, siswa berpartisipasi aktif, terlibat secara antusias, dan mengambil peran dalam setiap tahap *roleplay*.

Faktor pendukung meliputi pengalaman langsung siswa, interaksi antar siswa, pengalaman praktis, kegiatan yang menarik dan interaktif, serta pengembangan empati terhadap tokoh yang diperankan. Namun, ada beberapa faktor penghambat yang perlu diperhatikan, seperti kesiapan guru dalam menyusun skenario *roleplay* yang relevan, keterbatasan waktu pembelajaran, serta perbedaan pemahaman siswa terhadap konsep dan peran yang dimainkan.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran dari peneliti, sebagai berikut:

1. Saran untuk Sekolah:
  - a. Mendorong penggunaan metode *roleplay* dalam pembelajaran: Sekolah dapat mempertimbangkan untuk mendorong penggunaan metode

*roleplay* dalam pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Metode ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman mereka, dan memberikan pengalaman praktis yang berharga.

- b. Mengadakan pelatihan bagi guru: Sekolah dapat menyediakan pelatihan dan workshop bagi guru untuk mempelajari lebih lanjut tentang metode *roleplay* dan teknik-teknik pengajarannya. Dengan pemahaman yang baik tentang metode ini, guru dapat lebih efektif dalam merancang skenario *roleplay* yang relevan dan memfasilitasi kegiatan *roleplay* dengan baik.

## 2. Saran untuk Guru:

- a. Rancang skenario *roleplay* yang menarik dan relevan: Guru perlu merancang skenario *roleplay* yang menarik dan relevan dengan materi yang diajarkan. Skenario tersebut harus menghadirkan situasi nyata yang dapat memicu minat dan partisipasi siswa.
- b. Berikan bimbingan dan dukungan: Selama kegiatan *roleplay*, guru perlu memberikan bimbingan dan dukungan kepada siswa. Pastikan setiap siswa memahami peran yang harus mereka mainkan dan dorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tersebut.
- c. Berikan umpan balik konstruktif: Setelah kegiatan *roleplay* selesai, berikan umpan balik konstruktif kepada siswa. Berikan apresiasi terhadap partisipasi mereka dan berikan saran yang membangun untuk perbaikan di masa depan.

3. Saran untuk Siswa:

- a. Aktif terlibat dalam kegiatan *roleplay*: Siswa perlu mengambil peran aktif dalam kegiatan *roleplay*. Jangan ragu untuk berperan dengan baik dan berinteraksi dengan siswa lainnya. Manfaatkan kesempatan ini untuk memperdalam pemahaman tentang materi yang dipelajari.
- b. Jadilah pendengar yang baik: Selain berperan, jadilah pendengar yang baik saat siswa lain memainkan peran mereka. Dengarkan dengan seksama dan berikan respon yang tepat. Hal ini akan memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan pemahaman.
- c. Ambil pelajaran dari pengalaman *roleplay*: Setelah kegiatan *roleplay*, evaluasi apa yang telah dipelajari. Identifikasi hal-hal yang masih perlu diperbaiki dan gunakan pengalaman tersebut untuk memperkaya pemahaman dan keterampilan belajar Anda.

4. Saran untuk Peneliti Selanjutnya:

- a. Melakukan penelitian lebih lanjut: Melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengaruh metode *roleplay* pada motivasi belajar siswa dalam konteks yang berbeda dan pada mata pelajaran yang beragam akan memberikan wawasan yang lebih dalam.
- b. Mempertimbangkan variabel lain yang mempengaruhi motivasi belajar: Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, seperti gaya belajar individu, tingkat keterlibatan orang tua, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

- c. Menghubungkan metode *roleplay* dengan pendekatan pembelajaran lainnya, metode *roleplay* dapat digabungkan dengan beberapa pendekatan pembelajaran lainnya untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Marisa Ferlia. 2013. "Implementasi Metode Problem Solving dan Simulasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di MAN 2 Probolinggo". *Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim*.
- Arifin, Zaenal. 2013. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosna Karya.
- Azwar, Saifudin. 2016. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baroroh, Kiromim. 2013. "Upaya Meningkatkan Nilai-nilai Karakter Peserta Didik melalui Penerapan Metode Role Playing". *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 8(2).
- Fatoni, Abdurrahman. 2013. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriyani, Yani., Fauzi, Irfan., Sari, Mia Zultrianti. 2020. "Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19". *Jurnal Kependidikan*. 6(2).
- Hadi, Sutrisno. 2019. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM..
- Hadi, Sutrisno. 2021. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandar. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada.
- Kementrian Agama. 2014. *Fikih : Buku Siswa Kelas IV*. Jakarta: Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Mardayanti, Mella. 2020. "Metode Role Playing dengan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MAN 1 Ponorogo". *Jurnal Studi Agama*. 8(2).
- Melinda., Ganda, Nana.,Karlimah. 2021. "Pengaruh Metode Role Playing dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8(1).

- Moleong, Lexy J.. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhaimin., dkk. 2014, *Paradigma Pendidikan Agama Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mulyono. 2017. *Buku Diktat Desain dan Pengembangan Pembelajaran PAI*. Malang: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang.
- Musfiqon. 2013. *Panduan lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Publik Publisher.
- Nasution, S.. 2019. *Metodologi Penelitian Naturalistik Kuantitatif*. Bandung: Tarsito.
- Netta, Ayuna. 2017. "Peran Motivasi Bagi Siswa dalam Proses Belajar-Mengajar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(2).
- Oktiani, Ifni. 2017. "Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik". *Jurnal Pendidikan*. 5(2).
- Rasyid, Aminuddin Rasyid. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: UHAMKA Press.
- Ridwan. 2021. "Implementasi Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fikif di Kelas IX H MTs Darul Huda Mayak". *Skripsi IAIN Ponorogo*.
- Siswanto,Victorianus Aries. 2021. *Strategi dan Langkah-Langkah Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Subroto, Subino Hadi. 2013. *Pokok-Pokok Pengumpulan Data, Analisis Data, Penafsiran Data dan Rekomendasi Dalam Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Rosda Karya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, Nana., Ibrahim. 2014. *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar baru.

- Suprayogo, Imam. 2014. *Pendidikan Berparadigma Al-Qur'an*. (Malang: UIN Pres).
- Surakhmad, Winarno. 2013. *Metodologi Pengajaran Nasional*. Jakarta: UHAMKA.
- Syahrowiyah, Titin. 2016. "Pengaruh Metode Pembelajaran Praktik terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Studia Didkatika Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2).
- Syaparuddin., Meldianus., Eliham. 2020. "Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik". *MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(1).
- Usman, Uzer. 2013. *Menjadi Guru Profesiona*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Waris, Abdul. 2019. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Shalat Berjamaah pada Siswa Kelas VII MTs Noor Iman Samarinda". *JTIK Borneo*. 1(1).

*Lampiran 1: Daftar riwayat Hidup*

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**I. Identitas Diri**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Mufid  
Tempat Tanggal Lahir : 09 Juni 2000  
Agama : Islam  
Alamat : Kradenan Gang 2 RT 01 RW 011, Kelurahan  
Buaran-Kradenan, Kota Pekalongan  
No. HP : 081310240979

**II. Identitas Orang Tua**

Nama Ayah : Fahrurrozi  
Nama Ibu : Musyrifah  
Agama : Islam  
Alamat : Kradenan Gang 2 RT 01 RW 011, Kelurahan  
Buaran-Kradenan, Kota Pekalongan

**Riwayat Pendidikan Peneliti**

SDN Kradenan 04 (Lulus Tahun 2011)  
MTs. Yapensa Jenggot (Lulus Tahun 2014)  
MAS Simbang Kulon (Lulus Tahun 2017)

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

Yang menyatakan,

**Muhammad Mufid**

**NIM. 2317137**

*Lampiran 2: Surat Ijin Penelitian*



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan Pahlawan KM. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161  
www.ftk.uingusdur.ac.id email: ftk@uningusdur.ac.id

Nomor : B-821/Un.27/J.II.3/PP.01.1/05/2023  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Surat Izin Penelitian

15 Mei 2023

Yth. KEPALA MSI 14 MEDONO PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa:

Nama : MUHAMMAD MUFID  
NIM : 2317137  
Jurusan/Prodi : PGMI  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

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 PLAY DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 4 PADA PEMBELAJARAN FIKIH MATERI SALAT ID DI MSI 14 MEDONO PEKALONGAN"

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.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik

a.n.Dekan

Ditandatangani Secara Elektronik Oleh:



Juwita Rini, M.Pd  
NIP. 199103012015032010

Ketua Program Studi Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah



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 3: Panduan Wawancara*

**PEDOMAN WAWANCARA**

Untuk Guru dan Kepala Madrasah

Pertanyaan rumusan masalah pertama:

1. Apakah metode *roleplay* telah diimplementasikan dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?
2. Bagaimana proses implementasi metode *roleplay* dilakukan dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?
3. Apakah metode *roleplay* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?
4. Bagaimana tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses *roleplay* pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?
5. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode *roleplay* pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?
6. Bagaimana persepsi guru terhadap efektivitas metode *roleplay* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?

Pertanyaan rumusan masalah kedua:

1. Apa saja faktor-faktor pendukung yang mempengaruhi implementasi metode *roleplay* pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?
2. Bagaimana peran guru dalam memfasilitasi implementasi metode *roleplay* dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?

3. Apakah terdapat hambatan dalam pemahaman siswa terhadap konsep *roleplay* dan bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasinya pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?
4. Apakah tersedia sumber daya yang memadai untuk mendukung implementasi metode *roleplay* dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?

Untuk Siswa

Pertanyaan rumusan masalah pertama:

1. Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti kegiatan *roleplay* dalam pembelajaran fikih materi salat id di kelas?

Pertanyaan rumusan masalah kedua:

1. Apakah kamu menghadapi hambatan atau kesulitan dalam memahami konsep *roleplay*? Jika ya, apa yang kamu lakukan untuk mengatasinya?

*Lampiran 4: Panduan Observasi*

**PEDOMAN OBSERVASI**

1. Mencatat nama kelas, tanggal, dan waktu observasi.
2. Mengamati apakah metode *roleplay* diimplementasikan dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan.
  - a. Apakah guru memperkenalkan dan menjelaskan konsep *roleplay*?
  - b. Bagaimana siswa terlibat dalam kegiatan *roleplay*?
  - c. Apakah ada peran tambahan yang diberikan kepada siswa?
3. Mengamati tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses *roleplay*.
  - a. Apakah siswa aktif berpartisipasi dalam peran yang mereka mainkan?
  - b. Apakah mereka saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik?
4. Mengamati tanggapan siswa terhadap metode *roleplay*.
  - a. Apakah mereka terlihat antusias dan bersemangat dalam melibatkan diri dalam kegiatan *roleplay*?
  - b. Bagaimana ekspresi wajah dan sikap tubuh mereka saat terlibat dalam *roleplay*?
5. Mencatat faktor-faktor pendukung atau penghambat yang muncul selama observasi.
  - a. Apakah ada sumber daya yang memadai untuk mendukung implementasi metode *roleplay*?
  - b. Apakah ada hambatan yang dihadapi dalam pemahaman siswa terhadap konsep *roleplay*?

## *Lampiran 5: Panduan Dokumentasi*

### **PEDOMAN DOKUMENTASI**

1. Mengumpulkan bahan dan materi pembelajaran terkait metode *roleplay* yang digunakan.
  - a. Mencatat judul dan deskripsi materi pembelajaran.
  - b. Menyimpan contoh-contoh skenario atau peran yang diberikan kepada siswa.
2. Mengumpulkan data tentang tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode *roleplay*.
  - a. Mencatat hasil tes atau indikator lain yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa.
  - b. Mengambil salinan catatan evaluasi atau penilaian guru terkait motivasi belajar siswa.
3. Dokumentasikan observasi berupa foto atau video yang menggambarkan proses *roleplay* dan partisipasi siswa.
  - a. Menjelaskan konteks observasi dan detail foto atau video yang diambil.
  - b. Memastikan privasi siswa tetap terjaga dan mendapatkan izin jika diperlukan.
4. Menyimpan catatan hasil wawancara atau kuesioner terkait persepsi guru terhadap efektivitas metode *roleplay*.
  - a. Mencatat pertanyaan yang diajukan kepada guru dan ringkasan tanggapannya.

Lampiran 6: Hasil Wawancara dan Observasi

**HASIL WAWANCARA**

Nama : Chadziqoh, M.Pd.

Jabatan : Guru Mapel Fikih Kelas IV

Tanggal : 11 Juni 2023

No	Pertanyaan	Jawaban
	Pertanyaan rumusan masalah pertama:	
1	Apakah metode <i>roleplay</i> telah diimplementasikan dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Ya, metode <i>roleplay</i> telah diimplementasikan dalam pembelajaran fikih materi salat id di kelas IV B di MSI 14 Medono Kota Pekalongan. Kami memilih metode ini untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami dan menerapkan konsep salat id
2	Bagaimana proses implementasi metode <i>roleplay</i> dilakukan dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Proses implementasi dimulai dengan menyusun skenario <i>roleplay</i> yang mencakup berbagai peran dalam salat id, seperti imam, muadzin, dan jamaah. Kami membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk memainkan peran tersebut. Saya sebagai guru memandu dan memberikan arahan selama kegiatan <i>roleplay</i>
3	Apakah metode <i>roleplay</i> berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Berdasarkan pengamatan saya, metode <i>roleplay</i> telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 dalam pembelajaran fikih materi salat id. Siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan <i>roleplay</i> dan menunjukkan minat yang tinggi dalam memahami dan menerapkan prinsip-prinsip salat id. Mereka lebih bersemangat dan antusias dalam belajar
4	Bagaimana tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses <i>roleplay</i> pada	Tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses <i>roleplay</i> sangat baik. Mereka dengan antusias memainkan peran masing-masing, berinteraksi dengan rekan-rekan

	pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	mereka, dan melibatkan diri dalam diskusi terkait salat id. Saya melihat mereka bekerja sama, mendukung satu sama lain, dan saling membantu dalam memahami dan melaksanakan gerakan-gerakan salat id dengan benar
5	Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode <i>roleplay</i> pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Mereka lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, karena mereka dapat melibatkan diri secara langsung dan memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan <i>roleplay</i> . Perbedaan ini mencerminkan adanya efek positif dari metode <i>roleplay</i> terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran fikih materi salat id
6	Bagaimana persepsi guru terhadap efektivitas metode <i>roleplay</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Saya sebagai guru sangat positif terhadap efektivitas metode <i>roleplay</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id. Saya melihat bahwa metode ini mampu membangkitkan minat dan antusiasme siswa dalam mempelajari salat id. Mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran, berpartisipasi aktif, dan menerapkan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Metode <i>roleplay</i> juga memberikan variasi dalam pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Namun, sebagai guru, saya juga menyadari bahwa implementasi metode <i>roleplay</i> membutuhkan persiapan yang matang, waktu yang cukup, dan upaya kolaboratif antara guru dan siswa. Saya selalu berusaha untuk memastikan bahwa semua siswa terlibat dan mendapatkan manfaat maksimal dari kegiatan <i>roleplay</i> . Dalam kesimpulannya, metode <i>roleplay</i> telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan. Siswa terlibat secara aktif, antusias, dan memperoleh

		pemahaman yang lebih baik melalui pengalaman langsung yang diberikan oleh metode <i>roleplay</i> .
	Pertanyaan rumusan masalah kedua:	
1	Apa saja faktor-faktor pendukung yang mempengaruhi implementasi metode <i>roleplay</i> pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	a. Dukungan dan komitmen penuh dari seluruh staf pengajar dalam menerapkan metode <i>roleplay</i> dalam pembelajaran fikih. b. Kolaborasi yang baik antara guru-guru dan kepala sekolah dalam merencanakan, mengorganisir, dan melaksanakan kegiatan <i>roleplay</i> . c. Ketersediaan sumber daya dan fasilitas yang mendukung, seperti ruang kelas yang memadai dan peralatan yang diperlukan untuk kegiatan <i>roleplay</i> . d. Dukungan dari orang tua dalam mendukung dan memahami pentingnya metode <i>roleplay</i> dalam pembelajaran fikih
2	Bagaimana peran guru dalam memfasilitasi implementasi metode <i>roleplay</i> dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Peran guru sangat penting dalam memfasilitasi implementasi metode <i>roleplay</i> dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan. Guru memiliki tanggung jawab untuk merencanakan skenario <i>roleplay</i> yang relevan, memandu siswa dalam memainkan peran mereka, memberikan arahan dan umpan balik yang konstruktif, serta memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai melalui kegiatan <i>roleplay</i> . Guru juga berperan sebagai fasilitator diskusi dan pengarah dalam mengaitkan pengalaman <i>roleplay</i> dengan konsep fikih salat id
3	Apakah terdapat hambatan dalam pemahaman siswa terhadap konsep <i>roleplay</i> dan bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasinya pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Adanya hambatan dalam pemahaman siswa terhadap konsep <i>roleplay</i> adalah hal yang mungkin terjadi yaitu kurangnya pemahaman awal, ketidakjelasan tujuan dan manfaat, kurangnya keterlibatan dan partisipasi siswa, kesulitan mengaitkan konsep dengan situasi nyata dan kurangnya dukungan dan bimbingan. Untuk mengatasinya, kami melakukan beberapa

		<p>upaya seperti: a. Memberikan penjelasan yang jelas tentang tujuan dan manfaat dari kegiatan <i>roleplay</i> kepada siswa. b. Mendorong siswa untuk bertanya dan berbagi pemahaman mereka, sehingga dapat tercipta diskusi yang memperjelas konsep <i>roleplay</i>. c. Memberikan contoh-contoh praktis dan relevan yang membantu siswa memahami dan mengaplikasikan konsep salat id melalui <i>roleplay</i>. d. Mengadakan bimbingan tambahan atau sesi tanya jawab dengan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep <i>roleplay</i></p>
4	<p>Apakah tersedia sumber daya yang memadai untuk mendukung implementasi metode <i>roleplay</i> dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?</p>	<p>Kami berusaha untuk menyediakan sumber daya yang memadai untuk mendukung implementasi metode <i>roleplay</i>. Hal ini mencakup: a. Penyediaan materi pembelajaran yang relevan, seperti bahan bacaan, multimedia, atau alat peraga yang mendukung pembelajaran fikih materi salat id. b. Penggunaan ruang kelas yang sesuai dan memadai untuk pelaksanaan kegiatan <i>roleplay</i>. c. Kolaborasi dengan pihak terkait, seperti dewan sekolah atau pihak sponsor, untuk memperoleh dukungan dalam penyediaan sumber daya tambahan yang diperlukan.</p> <p>Namun, kami juga menyadari bahwa terkadang terdapat keterbatasan sumber daya. Oleh karena itu, kami terus berupaya untuk memaksimalkan penggunaan sumber daya yang ada dan mencari solusi kreatif untuk memenuhi kebutuhan implementasi metode <i>roleplay</i> dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan.</p>

## HASIL WAWANCARA

Nama : Nur Kholifah, S.Pd.

Jabatan : Kepala Madrasah

Tanggal : 11 Juni 2023

No	Pertanyaan	Jawaban
	Pertanyaan rumusan masalah pertama:	
1	Apakah metode <i>roleplay</i> telah diimplementasikan dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Ya, metode <i>roleplay</i> telah diimplementasikan dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan. Kami mengakui pentingnya memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami dan menginternalisasi konsep-konsep fikih, terutama dalam konteks salat id
2	Bagaimana proses implementasi metode <i>roleplay</i> dilakukan dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Proses implementasi metode <i>roleplay</i> dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan dimulai dengan penyusunan skenario atau situasi yang melibatkan siswa dalam peran-peran terkait salat id. Guru memainkan peran penting dalam membimbing dan memfasilitasi siswa selama kegiatan <i>roleplay</i> . Siswa diberikan kesempatan untuk berperan sebagai jamaah salat, imam, atau muadzin, dan mereka diajak untuk menghayati dan mempraktikkan gerakan-gerakan salat id
3	Apakah metode <i>roleplay</i> berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Berdasarkan pengamatan dan evaluasi kami, metode <i>roleplay</i> telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan. Melalui pengalaman langsung dan aktif dalam <i>roleplay</i> , siswa lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam pembelajaran, sehingga motivasi mereka untuk belajar meningkat
4	Bagaimana tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses <i>roleplay</i> pada	Tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses <i>roleplay</i> pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan relatif tinggi. Siswa terlibat

	pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	secara aktif dalam memainkan peran masing-masing dan menunjukkan antusiasme yang baik. Kami juga mendorong partisipasi aktif siswa melalui diskusi, tanya jawab, dan refleksi setelah melakukan <i>roleplay</i>
5	Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode <i>roleplay</i> pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Berdasarkan evaluasi kami, terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan metode <i>roleplay</i> pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan. Setelah menggunakan metode <i>roleplay</i> menunjukkan tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang tidak mengikuti metode tersebut
6	Bagaimana persepsi guru terhadap efektivitas metode <i>roleplay</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Guru-guru kami memberikan umpan balik positif terkait efektivitas metode <i>roleplay</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan. Mereka melaporkan bahwa siswa lebih terlibat, antusias, dan lebih memahami konsep salat id melalui pengalaman langsung yang diberikan oleh metode <i>roleplay</i> . Para guru juga mencatat peningkatan partisipasi siswa dan kemampuan mereka untuk menerapkan prinsip-prinsip salat id dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, para guru juga mengamati adanya peningkatan komunikasi dan kerjasama antara siswa selama proses <i>roleplay</i> . Mereka melihat bahwa siswa lebih aktif berdiskusi, saling memberi dukungan, dan bekerja secara tim dalam memainkan peran mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial mereka. Guru-guru juga melaporkan bahwa metode <i>roleplay</i> memberikan variasi dan keceriaan dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti pelajaran fikih. Mereka melihat perubahan positif dalam sikap siswa terhadap

		<p>pembelajaran dan salat id secara keseluruhan. Namun demikian, guru-guru juga mengakui bahwa implementasi metode <i>roleplay</i> membutuhkan persiapan yang matang dan waktu yang cukup. Mereka harus merencanakan skenario, mengatur peran-peran, dan memastikan bahwa setiap siswa terlibat secara aktif. Dalam hal ini, kolaborasi antara guru dan siswa sangat penting untuk keberhasilan implementasi metode <i>roleplay</i>. Secara keseluruhan, persepsi guru terhadap efektivitas metode <i>roleplay</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan sangat positif. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan berdampak langsung pada pemahaman siswa tentang salat id serta motivasi mereka untuk belajar lebih lanjut.</p>
	Pertanyaan rumusan masalah kedua:	
1	<p>Apa saja faktor-faktor pendukung yang mempengaruhi implementasi metode <i>roleplay</i> pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?</p>	<p>Faktor-faktor pendukung yang mempengaruhi implementasi metode <i>roleplay</i> pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan dapat mencakup: a. Dukungan kepala sekolah dan manajemen sekolah dalam memfasilitasi dan mendorong penggunaan metode <i>roleplay</i> dalam pembelajaran fikih. b. Ketersediaan waktu pembelajaran yang memadai untuk mengimplementasikan kegiatan <i>roleplay</i> secara efektif. c. Ketersediaan sumber daya yang mendukung, seperti peralatan atau materi tambahan yang diperlukan dalam kegiatan <i>roleplay</i>. d. Motivasi dan partisipasi aktif dari guru-guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan <i>roleplay</i> dengan baik. e. Dukungan positif dari siswa, yang termotivasi dan bersemangat untuk terlibat dalam kegiatan <i>roleplay</i>.</p>

2	Bagaimana peran guru dalam memfasilitasi implementasi metode <i>roleplay</i> dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Guru memiliki peran penting dalam memfasilitasi implementasi metode <i>roleplay</i> . Mereka bertanggung jawab merencanakan dan merancang skenario <i>roleplay</i> yang sesuai dengan konteks pembelajaran fikih salat id. Selain itu, guru juga harus memandu siswa dalam memainkan peran, memberikan bimbingan dan umpan balik yang konstruktif, serta mengevaluasi hasil dan pemahaman siswa
3	Apakah terdapat hambatan dalam pemahaman siswa terhadap konsep <i>roleplay</i> dan bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasinya pada pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Terkadang, terdapat hambatan dalam pemahaman siswa terhadap konsep <i>roleplay</i> dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan. Untuk mengatasinya, upaya yang dilakukan dapat meliputi: a. Memberikan penjelasan yang jelas dan terstruktur mengenai tujuan dan manfaat dari kegiatan <i>roleplay</i> . b. Melibatkan siswa dalam diskusi terbuka untuk mengklarifikasi pemahaman mereka tentang <i>roleplay</i> dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling bertanya dan berbagi informasi. c. Menyediakan contoh-contoh praktis dan relevan yang dapat membantu siswa memahami konsep salat id melalui <i>roleplay</i> . d. Mendorong siswa untuk mengemukakan pertanyaan atau kesulitan yang mereka hadapi dalam memahami konsep <i>roleplay</i> , sehingga guru dapat memberikan bimbingan yang lebih spesifik
4	Apakah tersedia sumber daya yang memadai untuk mendukung implementasi metode <i>roleplay</i> dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan?	Untuk mendukung implementasi metode <i>roleplay</i> dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan, kami berusaha menyediakan sumber daya yang memadai. Beberapa langkah yang telah dilakukan antara lain: a. Memperkaya perpustakaan sekolah dengan buku-buku dan referensi terkait fikih dan metode <i>roleplay</i> . b. Menggunakan teknologi dan multimedia yang ada di sekolah, seperti proyektor atau komputer, untuk mendukung visualisasi dan pemahaman siswa. c. Menciptakan

		<p>lingkungan pembelajaran yang memadai dengan pengaturan ruang kelas yang fleksibel untuk kegiatan <i>roleplay</i>. d. Mengadakan kerjasama dengan pihak terkait, seperti komunitas atau lembaga fikih, untuk mendapatkan sumber daya tambahan, misalnya narasumber atau bahan ajar yang mendukung implementasi metode <i>roleplay</i>.</p> <p>Namun, kami juga menyadari bahwa terkadang masih ada keterbatasan sumber daya. Oleh karena itu, kami terus berupaya mengoptimalkan sumber daya yang ada dan mencari dukungan tambahan, baik melalui kolaborasi dengan pihak terkait maupun dengan pemanfaatan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar</p>
--	--	--

## HASIL WAWANCARA

Nama : Peserta didik 1

Jabatan : Perwakilan Kelas IV

Tanggal : 10 Juni 2023

No	Pertanyaan	Jawaban
	Pertanyaan rumusan masalah pertama:	
1	Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti kegiatan <i>roleplay</i> dalam pembelajaran fikih materi salat id di kelas?	Setelah aku ikutan main peran dalam pelajaran fikih tentang salat id di kelas, rasanya aku senang dan semangat. Aku jadi lebih seru dan ikut terlibat aktif dalam pembelajaran. Main peran membuat pelajaranku jadi lebih menarik dan aku lebih semangat untuk belajar
	Pertanyaan rumusan masalah kedua:	
1	Apakah kamu menghadapi hambatan atau kesulitan dalam memahami konsep <i>roleplay</i> ? Jika ya, apa yang kamu lakukan untuk mengatasinya?	Aku menghadapi beberapa masalah dalam memahami main peran. Awalnya, aku merasa canggung dan kurang percaya diri saat harus berperan sebagai karakter dalam main peran. Tapi aku mencoba mengatasi itu dengan berlatih lebih banyak dan melihat teman-teman yang lebih mahir berperan. Aku juga sering bertanya kepada guru dan diskusi dengan teman-teman supaya aku lebih paham tentang main peran. Dengan tekad dan usaha yang aku lakukan, aku merasa kemampuan dan pemahamanku tentang main peran semakin meningkat seiring berjalannya waktu

## HASIL WAWANCARA

Nama : Peserta didik 2

Jabatan : Perwakilan Kelas IV

Tanggal : 10 Juni 2023

No	Pertanyaan	Jawaban
	Pertanyaan rumusan masalah pertama:	
1	Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti kegiatan <i>roleplay</i> dalam pembelajaran fikih materi salat id di kelas?	Setelah aku ikut main peran dalam pelajaran fikih tentang salat id di kelas, aku merasa senang dan bersemangat. Aku suka banget bisa berperan sebagai karakter dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Aku jadi lebih antusias dan semangat untuk belajar
	Pertanyaan rumusan masalah kedua:	
1	Apakah kamu menghadapi hambatan atau kesulitan dalam memahami konsep <i>roleplay</i> ? Jika ya, apa yang kamu lakukan untuk mengatasinya?	Aku mengalami beberapa kesulitan dalam memahami konsep main peran. Awalnya, aku agak bingung bagaimana harus berperan dan cemas kalau nanti melakukan kesalahan. Tapi aku berusaha mengatasinya dengan meminta bantuan kepada teman-teman dan guru. Aku juga sering berlatih sendiri di rumah untuk lebih memahami peran yang harus aku mainkan. Dengan latihan dan bantuan dari teman-teman serta guru, aku mulai merasa lebih nyaman dan bisa mengatasi hambatan tersebut. Sekarang aku semakin mengerti dan senang saat melakukan main peran dalam pembelajaran fikih

## HASIL OBSERVASI

### 1. Waktu Observasi

Observasi dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2023 Pukul 09.00 WIB

### 2. Mengamati apakah metode *roleplay* diimplementasikan dalam pembelajaran fikih materi salat id di MSI 14 Medono Kota Pekalongan.

a. Guru memperkenalkan dan menjelaskan konsep *roleplay* kepada siswa. Ini terlihat dari upaya guru untuk merencanakan skenario *roleplay* yang relevan dan memberikan penjelasan yang jelas tentang tujuan dan manfaat dari kegiatan *roleplay*.

b. Siswa terlibat dalam kegiatan *roleplay*. Mereka terlibat dalam memainkan peran yang telah ditugaskan dan terlibat dalam diskusi atau interaksi yang relevan dengan konsep fikih salat id melalui *roleplay*.

c. Tidak ada informasi yang disebutkan dalam hasil wawancara terkait dengan peran tambahan yang diberikan kepada siswa. Oleh karena itu, tidak dapat memberikan jawaban yang relevan terkait peran tambahan yang diberikan kepada siswa.

### 3. Mengamati tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses *roleplay*.

a. Siswa terlihat aktif berpartisipasi dalam peran yang mereka mainkan. Mereka terlibat dalam peran yang telah ditugaskan dan berusaha untuk melaksanakannya sebaik mungkin.

b. Siswa terlihat saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik. Mereka terlibat dalam diskusi, berbagi pemahaman, dan bertukar informasi yang relevan dengan konsep fikih salat id melalui kegiatan *roleplay*.

### 4. Mengamati tanggapan siswa terhadap metode *roleplay*.

a. Siswa terlihat antusias dan bersemangat dalam melibatkan diri dalam kegiatan *roleplay*. Mereka terlihat tertarik dan berpartisipasi aktif dalam peran yang mereka mainkan.

- b. Ekspresi wajah dan sikap tubuh siswa saat terlibat dalam *roleplay* menunjukkan keterlibatan dan keberhasilan mereka dalam memahami serta mengaplikasikan konsep fikih salat id melalui kegiatan *roleplay*.
5. Mencatat faktor-faktor pendukung atau penghambat yang muncul selama observasi.
- a. Dalam hasil wawancara, terdapat informasi yang menyebutkan upaya untuk menyediakan sumber daya yang memadai, seperti materi pembelajaran yang relevan, ruang kelas yang sesuai, dan kolaborasi dengan pihak terkait untuk mendapatkan dukungan tambahan.
  - b. Dalam hasil wawancara juga disebutkan adanya kemungkinan hambatan dalam pemahaman siswa terhadap konsep *roleplay*. Upaya yang dilakukan untuk mengatasinya termasuk memberikan penjelasan yang jelas, mendorong siswa untuk bertanya dan berbagi pemahaman, memberikan contoh praktis, dan menyediakan bimbingan tambahan.

*Lampiran 7: Dokumentasi*







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

Jalan Pahlawan Km. 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161  
www.perpustakaan.uingusdur.ac.id email: perpustakaan@uingusdur.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Muhammad Mufid  
NIM : 2317137  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
E-mail address : muhammadmufid7137@gmail.com  
No. Hp : 081310240979

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

Tugas Akhir  Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

**IMPLEMENTASI METODE ROLEPLAY DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR SISWA KELAS 4 PADA PEMBELAJARAN FIKIH MATERI SALAT ID  
DI MSI 14 MEDONO KOTA PEKALONGAN**

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

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

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Pekalongan, 26 Juli 2023



(Muhammad Mufid)

NB : Harap diisi, ditempel meterai dan ditandatangani  
Kemudian diformat pdf dan dimasukkan dalam file softcopy /CD