

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE-PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN FIQIH
MATERI HAJI DI KELAS V MI ISLAMİYAH SOSO**

SKRIPSI

**OLEH
AQWA KAUKABA
210101110109**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2025**

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE-PLAYING* DALAM MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN FIQIH
MATERI HAJI DI KELAS V MI ISLAMİYAH SOSO**

SKRIPSI

**OLEH
AQWA KAUKABA
210101110109**



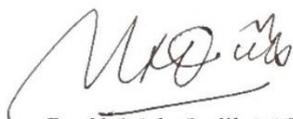
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Implementasi Metode *Role-Playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih Materi Haji di Kelas V MI Islamiyah Soso”** oleh **Aqwa Kaukaba** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang pada tanggal 03 Juni 2025.

Pembimbing,



Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I

NIP. 196512051994031003

Mengetahui

Ketua Program Studi,



Mujtahid, M. Ag

NIP. 1975010520005011003

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Implementasi Metode *Role-Playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih Materi Haji di Kelas V MI Islamiyah Soso”** oleh **Aqwa Kaukaba** ini telah dipertahankan di depan sidang pengujian dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 25 Juni 2025.

Dewan Penguji,



Prof. Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 196511122994032002

Penguji Utama



Drs. A. Zuhdi, M.A
NIP. 1969021115031002

Ketua



Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
NIP. 196512051994031003

Sekretaris



Menyaksikan
dan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Aqwa Kaukaba
Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Malang, 4 Juni 2025

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki ~~Malang~~
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

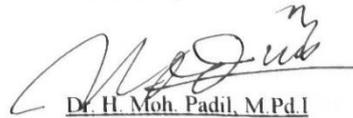
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Aqwa Kaukaba
NIM : 210101110109
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Implementasi Metode *Role-Playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih Materi Haji di Kelas V MI Islamiyah Soso

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan, Demikian mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I

NIP. 196512051994013003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aqwa Kaukaba

NIM : 210101110109

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Implementasi Metode *Role-Playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih Materi Haji di Kelas V MI Islamiyah Soso

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 5 Juni 2025

..Hormat saya,



Aqwa Kaukaba

NIM. 210101110109

LEMBAR MOTTO

”Pendidikan adalah pondasi utama untuk membangun peradapan dan membentuk manusia yang berakal.”

-Ibnu Khaldun

LEMBAR PERSEMBAHAN

Tiada ungkapan yang lebih layak diucapkan oleh seorang hamba ketika segala harapannya telah terwujud, selain mengucapkan syukur kepada Allah SWT. Dialah Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Shalawat serta salam juga penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan terbaik sepanjang masa, yang telah menunjukkan jalan dari kegelapan menuju cahaya kebenaran. Semoga rahmat dan doa senantiasa tercurahkan pula kepada keluarga beliau dan para sahabatnya.

Selesainya penulisan karya ilmiah pada jenjang sarjana ini merupakan bukti bahwa peneliti telah berhasil menuntaskan pendidikan tingkat S1 di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis merasa bangga atas pencapaian ini karena telah berusaha dengan sungguh-sungguh untuk menyelesaikan tanggung jawab akademik yang diemban selama masa studi. Tentu saja, keberhasilan ini bukanlah hasil dari usaha penulis semata, melainkan juga berkat dukungan banyak pihak, baik dalam bentuk moril maupun materiil. Oleh karena itu, melalui halaman ini, penulis ingin mendedikasikan skripsi ini kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan.

Karya sederhana ini dengan tulus saya persembahkan kepada:

1. Bapak Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I., selaku pembimbing skripsi yang mulia.

Terima kasih atas bimbingan, arahan, kesabaran, serta ilmu yang telah Bapak berikan dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini. Nasihat dan masukan Bapak sangat berarti dalam menyempurnakan karya ini.

2. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan bimbingan selama masa perkuliahan. Terima kasih atas dedikasi dan kontribusi Bapak/Ibu dalam membentuk karakter dan intelektual saya.
3. Ayahanda, Ibunda, dan Kakak tercinta, Bapak Imam Ghozali, Ibu Mutma'inatul Mundiroh dan M. Hamdan Aziz yang tak pernah lelah mencurahkan kasih sayang, doa tulus, dukungan moral dan materi, serta pengorbanan tiada batas. Kalian adalah sumber inspirasi, kekuatan, dan motivasi terbesar dalam setiap langkah hidup dan perjalanan pendidikan saya. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan keberkahan, kesehatan, dan kebahagiaan kepada kalian berdua.
4. Bapak Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru, dan seluruh staf MI Islamiyah Soso, terutama Guru Fiqih Kelas V, yang telah memberikan izin, dukungan, dan kerja sama yang luar biasa selama proses penelitian berlangsung. Terima kasih atas sambutan hangat dan bantuan yang tak ternilai harganya.
5. Siswa-siswi Kelas V MI Islamiyah Soso yang saya cintai, khususnya yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Semangat dan antusiasme kalian dalam belajar adalah motivasi bagi saya. Semoga ilmu yang didapatkan bermanfaat dan menjadi bekal di masa depan.
6. Faizannisa, calon istri dan pendamping hidup saya, yang selalu menjadi penyemangat dan inspirasi dalam setiap langkah. Terima kasih atas pengertian, dukungan, dan kesabaran yang tak pernah pudar.

7. Seluruh keluarga besar dan sahabat-sahabat seperjuangan, yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan di setiap suka dan duka. Terima kasih atas doa dan kepercayaan yang tak pernah putus.

Semoga skripsi ini dapat menjadi amal jariyah dan memberikan manfaat, khususnya bagi perkembangan pendidikan Islam. Aamiin Ya Rabbal 'alamin.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah, Tuhan Yang Maha Pengampun bagi hamba-Nya yang kerap terlena oleh godaan dunia. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, sang pembuka jalan dari segala kesulitan, penyempurna risalah para nabi terdahulu, pembela kebenaran, serta penuntun umat menuju jalan yang lurus. Semoga rahmat dan berkah-Nya juga melimpahi keluarga dan para sahabat beliau.

Skripsi ini, yang mengusung judul "**IMPLEMENTASI METODE ROLE-PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN FIQIH MATERI HAJI DI KELAS V MI ISLAMIAH SOSO**", disusun sebagai salah satu prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A. selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh jajaran staf atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staf.
3. Bapak Mujtahid, M.Ag. selaku Ketua Program Studi PAI, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, beserta seluruh staf yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama ini.

4. Bapak Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing, yang telah dengan sabar meluangkan waktu, memberikan bimbingan, semangat, serta masukan yang berharga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Keluarga besar MI Islamiyah Soso yang telah bersedia menjadi lokasi penelitian, mendukung, dan membantu penyelesaian skripsi penulis ini.
6. Ayahanda Imam Ghozali, Ibunda Mutma'inatul Mundiroh, dan kakak saya Muhammad Hamdan Aziz, atas kasih sayang, doa, dan dukungan yang tak terhingga.
7. Para sahabat, rekan, dan terutama sosok terkasih yang selalu mendoakan dalam diam. Doa-doa tulus yang mereka panjatkan menjadi bukti kasih sayang dan ketulusan kepada Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tenang dan penuh keyakinan atas kehendak-Nya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Malang, 4 Juni 2025

AQWA KAUKABA
NIM. 210101110109

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETEJUAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR MOTTO.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
خلاصة.....	xxi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xxii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Orisinalitas Penelitian	9

F. Definisi Istilah.....	12
G. Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Implementasi.....	16
1. Definisi implementasi.....	16
2. Langkah-langkah implementasi	17
B. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	21
1. Definisi metode pembelajaran.....	21
2. Metode Role-Playing	23
3. Karakteristik metode <i>role-playing</i>	26
C. Keaktifan Belajar Siswa.....	27
1. Definisi keaktifan belajar siswa.....	27
2. Kriteria keaktifan belajar siswa	29
D. Pembelajaran Fiqih	32
1. Pengertian pembelajaran fiqih.....	32
2. Haji	33
E. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	39
B. Kehadiran Peneliti.....	39
C. Lokasi Peneliti	40
D. Data dan Sumber Data	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Analisis Data.....	42
G. Pengecekan Keabsahan Data	43
H. Prosedur Penelitian	44

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	46
A. Paparan Data	46
B. Hasil Penelitian	52
1. Perencanaan Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Di Kelas V MI Islamiyah Soso.....	52
2. Pelaksanaan Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Di Kelas V MI Islamiyah Soso.....	56
3. Hasil Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Di Kelas V MI Islamiyah Soso	62
BAB V PEMBAHASAN	68
A. Perencanaan Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Di Kelas V MI Islamiyah Soso	68
B. Pelaksanaan Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Di Kelas V MI Islamiyah Soso	71
C. Hasil Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Di Kelas V MI Islamiyah Soso	74
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	11
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	38
Gambar 4.1 Logo MI Islamiyah Soso	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1, Surat Izin Pra Penelitian.....	84
Lampiran 2, Surat Izin Penelitian.....	85
Lampiran 3, Surat Keterangan Izin Penelitian dari Lembaga.....	86
Lampiran 4, Pedoman Observasi	87
Lampiran 5, Pedoman Wawancara.....	89
Lampiran 6, Hasil Observasi.....	90
Lampiran 7, Hasil Wawancara	92
Lampiran 8, Triangulasi Sumber.....	99
Lampiran 9, Triangulasi Teknik.....	101
Lampiran 10, Struktur Organisasi.....	103
Lampiran 11, RPP.....	104
Lampiran 12, Dokumentasi.....	105
Lampiran 13, Jurnal Bimbingan.....	107
Lampiran 14, Sertifikat Bebas Plagiasi.....	108
Lampiran 15, Biodata Peneliti.....	109

ABSTRAK

Kaukaba, Aqwa. 2025. *Implementasi Metode Role-Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Materi Haji Di Kelas V Mi Islamiyah Soso*. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. H.Moh. Padil, M.Ag

Kata Kunci: *Implementasi, Role-Playing, Keaktifan Belajar, Fiqih*

Keaktifan belajar siswa merupakan suatu keharusan dimiliki oleh siswa khususnya pada mata pelajaran yang fiqih bab Haji. Untuk itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik agar siswa lebih aktif dan mudah memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi metode role-playing guna meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MI Islamiyah Soso.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V MI Islamiyah Soso Gandusari Blitar. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi yang diperoleh dari informan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role-playing diterapkan melalui skenario simulasi manasik haji, di mana siswa berperan sebagai jamaah haji, petugas pembimbing, dan panitia haji. Guru menyusun alur kegiatan manasik mulai dari ihram, wukuf, thawaf, sa'i, hingga tahallul yang kemudian dipraktikkan secara kolaboratif di lingkungan sekolah. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting dalam membimbing jalannya simulasi agar sesuai dengan tuntunan syariat. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, mengekspresikan pemahaman mereka, serta mampu mengaitkan materi fiqih dengan praktik nyata. Metode ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan demikian, role-playing menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa pada pembelajaran Fiqih, khususnya materi Haji.

ABSTRACT

Kaukaba, Aqwa. 2025. *Implementation of the Role-Playing Method in Increasing Student Learning Activity in Fiqh Learning Hajj Material in Class V Mi Islamiyah Soso*. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. H.Moh. Padil, M.Ag

Keywords: *Implementation, Role-Playing, Learning Activity, Fiqh*

Student learning activity is a must for students, especially in fiqh subjects chapter Hajj. For this reason, interesting learning methods are needed so that students are more active and easily understand the material. This study aims to determine the implementation of the role-playing method to increase student learning activity in fiqh subjects at MI Islamiyah Soso.

This study uses a qualitative approach. The research subjects consisted of students in class V of MI Islamiyah Soso Gandusari Blitar. Data collection techniques include observations, interviews, and documentation obtained from informants. The data obtained were analyzed descriptively with a qualitative approach.

This study shows that the application of the role-playing method in fiqh learning in class V of MI Islamiyah Soso is planned in a mature, systematic, and collaborative manner between teachers and schools, including scenario preparation, role sharing, and provision of relevant props. The implementation of this method is effective, where students are directly involved in simulating the practice of Hajj through cognitive, affective, and psychomotor aspects, with the support of teachers as facilitators who create an interactive and fun learning atmosphere. As a result, students showed increased activeness in asking questions, discussing, and expressing opinions, as well as a better understanding of the material, supported by a conducive school environment, so that learning became more active and meaningful.

خلاصة

كاوكابا ، عقبه. ٢٠٢٥. تطبيق أسلوب لعب الأدوار في زيادة نشاط تعلم الطلاب في علم العلم الفقهي للحج في الصف الخامس من الإسلامية سوسو. برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية. مشرف الرسالة: د. ح. موح. باديل ، ماجستير في العلوم الدينية

الكلمات المفتاحية: التنفيذ، لعب الأدوار، نشاط التعلم، الفقه

نشاط تعلم الطالب أمر لا بد منه للطلبة ، خاصة في المواد الفقهية فصل الحج. لهذا السبب ، هناك حاجة إلى طرق تعليمية مثيرة للاهتمام حتى يكون الطلاب أكثر نشاطا وفهم المواد بسهولة. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تطبيق أسلوب لعب الأدوار لزيادة نشاط تعلم الطلاب في المواد الفقهية في المعهد الإسلامي الإسلامي سوسو.

تستخدم هذه الدراسة نهجا نوعيا. تألفت موضوعات البحث من طلاب في الصف الخامس من مدرسة ابتدائية إسلامية سوسو غاندوساري بليتار. تشمل تقنيات جمع البيانات الملاحظات والمقابلات والوثائق التي تم الحصول عليها من المخبرين. تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها وصفيًا باستخدام نهج نوعي.

تظهر هذه الدراسة أن تطبيق طريقة لعب الأدوار في التعلم الفقهي في الصف الخامس من مدرسة ابتدائية يتم التخطيط له بطريقة ناضجة ومنهجية وتعاونية بين المعلمين والمدارس ، بما في ذلك إعداد السيناريو وتقاسم الأدوار وتوفير الدعائم ذات الصلة. ويعد تطبيق هذه الطريقة فعالا، حيث يشارك الطلاب بشكل مباشر في محاكاة ممارسة الحج من خلال الجوانب المعرفية والعاطفية والحركية، بدعم من المعلمين كميسرين يخلقون جوا تعليميا تفاعليا وممتعا. نتيجة لذلك ، أظهر الطلاب نشاطا متزايدا في طرح الأسئلة والمناقشة والتعبير عن الآراء ، بالإضافة إلى فهم أفضل للمادة ، مدعوما ببيئة مدرسية مواتية ، بحيث أصبح التعلم أكثر نشاطا وذات مغ

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 ang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fondasi utama dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik adalah pendidikan. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran tidak hanya berfokus pada bertukar ilmu pengetahuan, namun tentunya juga untuk menanamkan nilai-nilai moral serta keterampilan hidup yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan. Kegiatan mengajar adalah proses di mana guru membimbing siswa untuk menjadi lebih dewasa dan matang. Bukan hanya sekadar menyampaikan materi (*transfer of knowledge*), tetapi juga membantu siswa memahami nilai-nilai penting dari materi yang diajarkan (*transfer of value*) agar pengajaran tersebut membantu mereka berkembang secara pribadi.¹

Senada dengan peran pendidikan secara umum dan proses pembelajaran, pendidikan agama Islam juga memiliki dampak signifikan dalam membangun karakter dan perilaku positif peserta didik, termasuk kemampuan mereka untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai syariat dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan Islam adalah Fiqih, yang mengajarkan berbagai aspek hukum Islam, seperti tata cara ibadah, muamalah, serta berbagai aturan kehidupan lainnya yang sesuai dengan ajaran agama. Pembelajaran Fiqih tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman teoretis kepada siswa,

¹ Muhammad Irham *et.al*, *Sikologi Pendidikan: Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hlm. 131.

tetapi juga mendorong mereka untuk mampu menerapkan hukum-hukum Islam dalam situasi nyata.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa upaya pencapaian tujuan tersebut masih menghadapi berbagai tantangan khususnya pada materi haji. Tingkat keaktifan siswa MI Islamiyah Soso dalam pembelajaran Fiqih masih tergolong rendah. Siswa cenderung pasif, jarang terlibat dalam diskusi, dan kesulitan memahami konsep-konsep abstrak yang terdapat dalam materi Fiqih. Rendahnya partisipasi siswa tidak hanya mempengaruhi kualitas proses pembelajaran, tetapi juga berdampak pada lemahnya pemahaman siswa terhadap konsep hukum Islam serta realisasinya dalam kehidupan sehari-hari.²

Secara umum keaktifan dalam konteks ini mencakup aktivitas fisik dan mental yang saling berkaitan. Keaktifan fisik tercermin dalam berbagai gerakan tubuh, seperti membuat sesuatu, bermain, atau berpartisipasi dalam aktivitas kelas. Sementara itu, keaktifan psikis merujuk pada proses berpikir yang dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung.³ Keaktifan belajar biasanya bisa berupa tindakan yang berhubungan dengan antusiasme siswa dalam proses belajar, bisa berupa kehadiran, mau bertanya dan dapat menanggapi lawan diskusi ketika sedang berdiskusi.

Pada konteks pelajaran fiqih bab mengenai haji, memang terasa sulit dipahami bagi siswa setingkat kelas 5 SD. Namun pembelajaran fiqih

² Hasil Observasi pra penelitian dengan Ibu Latifah selaku kepala MI Islamiyah Soso pada Desember 2024 pkl. 10.00WIB

³ Alif Hermawan, Penigkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran AL-Quran Dengan Metode Halaqah pada Siswa Kelas V Madin Al-Islam Gandukepoh (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2018), hlm. 16

mengenai haji sangat penting disampaikan, mengingat haji merupakan rukun Islam yang ke-5. Karena itu, urgensi penggunaan metode yang baik dan lebih menarik harus dipenuhi seorang guru, supaya siswa lebih aktif dan lebih mudah memahami konsep serta tata cara ibadah haji. Pendekatan yang kreatif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Fenomena ini memerlukan perhatian serius, mengingat rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran sering kali berkaitan dengan metode pembelajaran yang kurang efektif dan tidak mampu merangsang keterlibatan siswa secara optimal. Pembelajaran yang hanya berfokus pada ceramah dan pemberian materi secara satu arah cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang memiliki gairah dalam mengikuti serta aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih aktif dan mudah memahami materi.⁴

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Seorang guru perlu memilih metode yang paling sesuai meskipun metode tersebut mungkin memiliki kekurangan. Guru harus memiliki keberanian untuk mencoba berbagai metode mengajar, mengembangkan media pembelajaran, atau menerapkan metode yang secara teoritis dapat diandalkan untuk mengatasi masalah pembelajaran.

⁴ *Ibid.*, hlm. 16

Metode pembelajaran itu sendiri merupakan langkah-langkah yang digunakan guru untuk mencapai tujuan belajar. Semakin terampil guru menggunakannya, semakin mudah mereka menyesuaikan dan mengembangkan pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.⁵ Ahmadi berpendapat terkait metode pembelajaran ialah pengetahuan mengenai berbagai pendekatan yang digunakan oleh guru atau instruktur dalam menyampaikan materi pelajaran guna memberikan pemahaman efektif pada siswa.⁶

Salah satu metode yang dianggap efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah metode *role-playing* atau bermain peran. Metode ini memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam situasi pembelajaran yang relevan dengan materi yang dipelajari. Dengan memainkan peran dalam skenario tertentu, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, yang pada gilirannya membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam dan konkret.

Metode *role-play* adalah metode pembelajaran yang mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa dengan akting menjadi tokoh maupun benda tertentu. Metode ini melibatkan banyak siswa dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar.⁷ Selain itu, metode ini memastikan partisipasi seluruh siswa, memberi kesempatan untuk bekerja sama, dan menciptakan pengalaman yang berkesan. Dengan demikian

⁵ Iyan Hayani, *Metode Pembelajaran Abad 21*, (Banten: Rumah Belajar Matematika Indonesia, 2019), hlm. 25.

⁶ Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 175.

⁷ Jumanta Hamdayana, *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014).

metode *role-playing* juga dapat mendukung perkembangan melalui pemahaman bahasa anak dengan cara yang menyenangkan.

Sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran aktif, metode *role-playing* memiliki berbagai keunggulan. Metode ini tidak hanya mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta mengambil keputusan dalam situasi yang disimulasikan. Dalam konteks pembelajaran Fiqih, metode ini dapat membantu siswa memahami dan menghayati berbagai aspek hukum Islam dengan lebih mudah, karena mereka tidak hanya belajar dari penjelasan guru, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang melibatkan interaksi sosial dan pemecahan masalah.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat bergantung pada metode yang digunakan. Ketika metode yang diterapkan bisa melibatkan siswa secara langsung, seperti halnya *role-playing*, pada metode ini siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga aktif berpartisipasi. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih memahami materi dengan cara yang lebih hidup dan nyata. Dalam konteks pembelajaran Fiqih khususnya bab haji, metode ini membantu siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga merasakan dan mempraktikkan secara sederhana yang kaitannya dengan syariat Islam dalam kehidupan mereka.

Melihat potensi tersebut, penelitian ini berfokus pada *Implementasi Metode Role-Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih Materi Haji di Kelas V MI Islamiyah Soso*. Penelitian

ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih, sehingga siswa tidak hanya lebih aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai hukum Islam dalam kehidupan mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran fiqih di kelas V MI Islamiyah Soso?
2. Bagaimana proses penerapan metode *role-playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran fiqih di kelas V MI Islamiyah Soso?
3. Bagaimana evaluasi penerapan metode *role-playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran fiqih di Kelas V MI Islamiyah Soso?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran fiqih di kelas V MI Islamiyah Soso.
2. Untuk mengetahui bagaimana proses penerapan metode *role-playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran fiqih di kelas V MI Islamiyah Soso.

3. Untuk mengetahui bagaimana evaluasi penerapan metode *role-playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran fiqih Di Kelas V MI Islamiyah Soso.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan andil terhadap pengembangan teori dan metode pembelajaran fiqih di tingkat Madrasah Ibtidaiyah dan memperkaya literatur tentang efektivitas metode *role-playing* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran fiqih.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru

Penelitian ini memberikan alternatif metode pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran Fiqih. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menerapkan metode *role-playing*, serta mendorong mereka untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran Fiqih di kelas.

- b. Bagi siswa

Penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran Fiqih diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa secara langsung. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami dan menghayati konsep-konsep Fiqih melalui pengalaman nyata. Selain itu, kegiatan *role-playing* juga dapat

mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan pemecahan masalah siswa, yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran yang efektif.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berarti dalam pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran Fiqih di MI Islamiyah Soso. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih di sekolah, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada prestasi akademik siswa. Selain itu, metode yang digunakan dalam penelitian ini dapat menjadi model best practice yang dapat diadopsi untuk mata pelajaran lain atau diterapkan di kelas-kelas lainnya di sekolah.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan studi lebih lanjut di bidang pendidikan, khususnya dalam penerapan metode pembelajaran inovatif seperti role-playing. Peneliti selanjutnya dapat memperluas penelitian ini untuk mengeksplorasi dampak metode *role-play* di berbagai mata pelajaran atau tingkat pendidikan lainnya, serta mengevaluasi lebih mendalam efektivitasnya dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

E. Orisinalitas Penelitian

Sebagai bahan acuan dan referensi penelitian ini, peneliti menyajikan beberapapenelitian terdahulu yang relevan serta berkaitan dengan metode *role-play* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. berikut adalah kajian penelitian terdahulu:

1. Penelitian oleh Hidayah, yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPA 4 Pada Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran *Role-Playing* SMAN 3 Pangkep.⁸ Hasil penelitian menunjukkan bahwa Metode *Role-Playing* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menyampaikan "*Offering Help*." Selain diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, metode ini juga dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran lainnya.
2. Penelitian oleh Sulaiman dan Dewi yang berjudul 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).⁹ Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya penerapan metode Role Playing dalam mata pelajaran Fiqih berhasil memenuhi 4 dari 7 indikator pemahaman yang ditetapkan. Temuan tersebut menjadi hasil utama dari penelitian ini.
3. Penelitian selanjutnya adalah penelitian dari Azmi dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Ibadah Melalui Penerapan Metode

⁸ Nurul Ayuni Hidayah, Hilmi Hambali, and Hasan Hasan, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Xii Ipa 4 Pada Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Role Playing Sman 3 Pangkep," *Guru Pencerah Semesta* 1, no. 2 (2023): 203–14, <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.868>.

⁹ H Sulaiman and L A Dewi, "Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan ...," *Masagi*, no. c (2022): 1–7, <https://doi.org/10.37968/masagi.v1i2.152>.

Role-Playing pada Siswa Kelas VII.1 Di MTSN 10 Bireuen Tahun Ajaran 2023/2024.¹⁰ Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menerapkan metode Role Playing. Pada siklus pertama, terjadi peningkatan sebesar 60.6%, sementara pada siklus kedua meningkat sebesar 56.7%.

4. Penelitian dari Waris, Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Shalat Berjamaah Pada Siswa Kelas VII Mts Noor Iman Samarinda.¹¹ Hasil penelitian menunjukkan dalam penerapan metode *Role-Playing* di MTs Noor Iman untuk siswa kelas VII terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama adalah persiapan, yang mencakup mempersiapkan materi dan memberikan instruksi kepada siswa. Tahap kedua adalah pelaksanaan, di mana siswa memainkan peran, berdiskusi, dan guru memandu serta mengatasi jika ada siswa yang kurang aktif. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang meliputi penyampaian hasil diskusi, penilaian efektivitas metode, serta catatan guru untuk perbaikan.
5. Penelitian oleh Husnaeni et.al., Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di TPA Hidayatul Mubtadi'ien.¹² Hasil penelitian ini

¹⁰ Laila Azmi, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Ibadah Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VII.1 Di MTSN 10 Bireuen Tahun Ajaran 2023/2024," *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development* 5, no. 4 (2023): 261–65, <https://doi.org/10.38035/rrj.v5i4.774>.

¹¹ Abdul Waris, "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Samarinda," *Jurnal Pendidikan I*, no. 1 (2019): 1–8.

¹² Ade Husnaeni, Sishka Putri Sayekti, and Hyifa Mufida, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

menunjukkan bahwa metode *Role-Playing* terbukti efektif meningkatkan pembelajaran. Pada siklus pertama, ketuntasan siswa hanya 50,8%, tetapi naik menjadi 89,4% di siklus kedua. Guru berhasil melibatkan semua siswa, menciptakan variasi dan interaksi yang membuat pembelajaran lebih aktif.

Guna memperjelas kajian penelitian terdahulu yang relevan, berikut adalah orisinalitas penelitian:

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Orisinalitas Penelitian
1.	Hidayah et.al. <i>Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Xii Ipa 4 Pada Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Role-Playing SMAN 3 Pangkep.</i> ¹³	a. Metode Role-Play b. Pendekatan Kualitatif	a. Implementasi (Perencanaan, Pelaksanaan, Hasil/Evaluasi) b. Jenjang objek penelitian c. Fokus mata pelajaran yang dikaji	<i>Pembelajaran Fiqih Kelas V pada MI Islamiyah Soso dengan mengimplementasikan metode role-play</i>
2.	Sulaiman dan Dewi, <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> ¹⁴	a. Implementasi b. Metode role-playing	a. Pemahaman siswa b. Jenjang Pendidikan objek penelitian c. Fokus kajian mata pelajaran fiqih pada bab haji	<i>Pembelajaran Fiqih Kelas V pada MI Islamiyah Soso dengan mengimplementasikan metode role-play</i>
3.	Azmi, <i>Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Ibadah Melalui Penerapan Metode Role-Playing pada Siswa Kelas VII.1 Di MTSN 10 Bireuen Tahun Ajaran 2023/2024.</i> ¹⁵	a. Metode role-play b. Penerapan saja	a. Keaktifan Belajar b. Implementasi c. Jenjang objek penelitian d. Fokus mata pelajaran fiqih yang dikaji	<i>Pembelajaran Fiqih Kelas V pada MI Islamiyah Soso dengan mengimplementasikan metode role-play</i>

Di TPA Hidayatul Mubtadi'ien," *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam* 3, no. 02 (2023): 132–40, <https://doi.org/10.47435/al-ilm.v3i02.2128>.

¹³ Nurul Ayuni Hidayah, Hilmi Hambali, and Hasan Hasan, "Peningkatan Hasil..., hlm. 3–14

¹⁴ H Sulaiman and L A Dewi, "Implementasi Metode..., hlm. 1–7.

¹⁵ Laila Azmi, "Upaya Meningkatkan ..., 261–65, <https://doi.org/10.38035/rj.v5i4.774>.

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Orisinalitas Penelitian
4.	Waris, <i>Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Shalat Berjamaah Pada Siswa Kelas VII Mts Noor Iman Samarinda.</i> ¹⁶	a. Metode <i>role-play</i> b. Penerapan saja	a. Keaktifan Belajar b. Implementasi c. Jenjang objek penelitian d. Fokus mata pelajaran fiqih yang dikaji	<i>Pembelajaran Fiqih Kelas V pada MI Islamiyah Soso dengan mengimplementasikan metode role-play</i>
5.	Husnaeni <i>et.al.</i> , <i>Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di TPA Hidayatul Mubtadi'ien.</i> ¹⁷	a. Metode <i>role-play</i> b. Penerapan saja c. Keaktifan belajar	a. Implementasi b. Jenjang objek penelitian c. Fokus mata pelajaran yang dikaji	<i>Pembelajaran Fiqih Kelas V pada MI Islamiyah Soso dengan mengimplementasikan metode role-play</i>

Penelitian sebelumnya banyak membahas penggunaan metode *role-playing* untuk meningkatkan hasil belajar, pemahaman, dan kemampuan memecahkan masalah siswa dalam pelajaran fiqih dan lainnya. Namun, belum ada yang secara khusus meneliti bagaimana metode ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pelajaran fiqih di kelas V MI Islamiyah Soso. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki keunikan dalam fokus dan konteksnya, yaitu penerapan metode *role-playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas tersebut.

F. Definisi Istilah

Berdasarkan judul penelitian yang dipilih, peneliti akan menjelaskan definisi istilah untuk mencegah adanya kesalahpahaman atau makna yang tidak jelas, berikut definisi istilah dalam penelitian ini:

¹⁶ Abdul Waris, "Penerapan Metode ...", hlm. 1–8.

¹⁷ Ade Husnaeni, Sishka Putri Sayekti, and Hyifa Mufida, "Penerapan Metode ...", hlm. 132–40, <https://doi.org/10.47435/al-ilmu.v3i02.2128>.

1. Implementasi

Implementasi merupakan suatu proses yang kaitanya dengan penerapan sebuah ide, kebijakan atau bisa juga sebuah inovasi dalam tindakan tertentu yang bersifat praksis dan dapat memberikan dampak tertentu pada sebuah objek. Dampak yang dimaksud dapat berupa perubahan pengetahuan keterampilan maupun hal-hal yang berhubungan dengan afektif seseorang.

2. Metode *role-play*

Metode *Role-Play* merupakan cara belajar yang mengajak siswa untuk berimajinasi dan mendalami peran sebagai tokoh atau bahkan benda tertentu. Dengan metode ini, siswa bisa lebih aktif, membuat suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan.

3. Keaktifan Belajar

Keaktifan dalam pembelajaran mencakup aktivitas fisik dan mental. Aktivitas fisik melibatkan gerakan tubuh, sementara aktivitas mental berkaitan dengan proses berpikir. Keaktifan ini terlihat dari antusiasme siswa, seperti melihat atau memperhatikan, bertanya, berdiskusi, menjawab, mendengarkan penjelasan, mencatat materi, menganalisis, mengingat dan merasa tertarik tidak bosan selama proses pembelajaran.

4. Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran fiqih adalah proses belajar mengajar tentang hukum Islam yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, berdasarkan dalil yang jelas. Sebagai bagian dari pendidikan agama Islam,

pembelajaran ini bertujuan membantu siswa memahami dan menjalankan hukum Islam, terutama dalam ibadah dan hubungan sosial. Dalam konteks ini fikih yang dimaksudkan adalah fikih ibadah yang kaitannya dengan materi haji.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memahami isi dari skripsi ini, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menyajikan dasar-dasar penelitian yang mencakup latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Membahas tinjauan pustaka, yang terdiri dari pembahasan teori-teori yang relevan serta penyusunan kerangka berpikir untuk mendasari penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Menguraikan metode penelitian yang digunakan, termasuk pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, subjek penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, pengecekan keabsahan data, analisis data, prosedur penelitian, dan pustaka sementara.

BAB IV : PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

Memaparkan data yang diperoleh dari lapangan, dengan menggunakan prosedur analisis yang diuraikan dalam Bab III, serta berisi deskripsi dan penyajian data.

BAB V : PEMBAHASAN

Mengulas hasil penelitian melalui analisis dan interpretasi data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi, sesuai fokus penelitian.

BAB VI : PENUTUP

Sebagai bab penutup berisi kesimpulan dari hasil penelitian, keterbatasan penelitian, serta saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran, khususnya pada MI Islamiyah Soso.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Implementasi

1. Definisi implementasi

Implementasi seringkali dikaitkan dengan sebuah penerapan suatu program atau system pada sebuah objek tertentu guna mendapatkan sebuah perubahan yang diinginkan.¹⁸ Namun kata implementasi tidak bisa hanya diartikan dengan sempit seperti demikian, sebab implementasi itu sendiri memilikicakupan yang cukup luas. Oleh karena demikian perlu ada kajian mendalam terkait definisi implementasi menurut para ahli.

Berikut ini adalah teori Implemetasi menurut para ahli dengan kepentingan dan tujuan berbeda yang dilihat dari konteks penerapannya:

- a. Imron menyatakan bahwa Implementasi adalah serangkaian upaya yang dilakukan untuk menerapkan rumusan kebijakan ke dalam praktik nyata. Proses ini mencakup berbagai langkah yang bertujuan memastikan kebijakan yang telah diformulasikan agar dapat dilaksanakan secara efektif dan selaras dengan tujuan yang ditetapkan.¹⁹
- b. Pressman, menegaskan dengan anggapan bahwa implementasi ialah proses interaksi antara perumusan tujuan dan eksekusi beupa

¹⁸ Mukhtar, Bahtiar, and Abd Rahman, *Implementasi Kebijakan...*, hlm. 12.

¹⁹ Ali Imron, *KEBIJAKAN PENDIDIKAN DI INDONESIA Proses, Produk Dan Masa Depan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 65.

perlakuan yang disusun untuk mencapainya. Proses ini melibatkan penetapan hubungan dalam rantai sebab-akibat guna mencapai hasil yang diinginkan.²⁰

- c. Rahman mendefinisikan implementasi sebagai sebagai sebuah proses menjalankan keputusan kebijakan.²¹

Bilamana melihat beberapa pendapat ahli diatas dapat dimengerti bahwa implementasi secara umum diartikan sebagai suatu proses yang kaitanya dengan penerapan sebuah ide, kebijakan atau bisa juga sebuah inovasi dalam tindakan tertentu yang bersifat praksis dan dapat memberikan dampak tertentu pada sebuah objek. Dampak yang dimaksud dapat berupa perubahan pengetahuan keterampilan maupun hal-hal yang berhubungan dengan afektif seseorang.

2. Langkah-langkah implementasi

Implementasi secara umum dapat diaktegoriakan sebuah proses penerapan suatu kebijakn tertentu guna memperoleh suatu perubahan yang diinginkan. Dalam prosesnya, implemntasi tidak dapat serta-merta diterapkan pada suatu objek, namun harus melalui beberapalangkah terlebih dahulu. Hal ini bertujuan agar dampak atau perubahan yang diterima objek tersebut memiliki jangkapanjang dan berkelanjutan.

²⁰ *Ibid...*, hlm. 13.

²¹ Arif Rahman Prasetyo, "Implementation of Character Education Policy in MTs Muhammadiyah Al Manar Demak Regency Arif Rahman Prasetyo," *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman* 31, no. 1 (2020): 83–102.

Rahman menyatakan bahwa keberhasilan maupun kegagalan implementasi dapat disebabkan oleh tiga pokok utama yaitu perencanaan, penerapan dan evaluasi.²² Dengan demikian 3 pokok poin tersebut dapat dijadikan sebagai acuan atau langkah dalam implementasi suatu kebijakan, guna mencapai tujuan yang diinginkan.

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan proses sistematis yang melibatkan serangkaian langkah terstruktur guna mencapai tujuan yang diinginkan secara efektif dan efisien. Proses ini mencakup penetapan tujuan dan langkah-langkah strategis yang diperlukan untuk mencapainya. Esensi perencanaan terletak pada pengambilan keputusan strategis mengenai tindakan yang harus dilakukan guna mencapai sasaran yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.²³

Sejalan dengan pendapat Terry memaparkan perencanaan dengan proses menentukan tugas yang harus dilaksanakan oleh suatu kelompok guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Perencanaan juga mencakup proses pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan dan memilih berbagai opsi tindakan yang dapat dilakukan.²⁴

²² *Ibid...*, hlm. 83-102

²³ K Hati, Z Zamakhsyari, and ..., "Manajemen Pembinaan Keagamaan Santri Panti Al-Jam'iyatul Wasliyah Pulo Brayan," ... *Pendidikan Dan Ilmu ... II*, no. 02 (2017): 226–50.

²⁴ Mia Nurdiana and Ari Prayoga, "Fungsi-Fungsi Manajemen Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Di Madrasah," *Madrasa* 1 (2018): 9–15, <https://doi.org/10.32940/mjiem.v1i0.2>.

Langkah-langkah dalam perencanaan mencakup beberapa tahapan penting. Pertama, (a) menetapkan tujuan yang ingin dicapai. Selanjutnya, (b) memprediksi kondisi atau kejadian yang mungkin terjadi di masa depan sebagai dasar pengambilan keputusan. Kemudian, (c) merancang strategi yang jelas dan konkret untuk mencapai tujuan. (d) menyusun program operasional agar strategi dapat berjalan dengan baik. Setelah itu, (e) merencanakan anggaran untuk mendukung pelaksanaan program. Terakhir, (f) menyusun prosedur kerja yang efektif dan merumuskan kebijakan sebagai panduan dalam pelaksanaan kegiatan.²⁵

Dalam penelitian berdasarkan pengertian dan proses tahapan perencanaan yang telah dipaparkan, maka perencanaan yang sesuai dalam penelitian ini adalah:

- 1) menetapkan tujuan yang ingin dicapai
- 2) memprediksi kondisi yang mungkin saja terjadi di masa mendatang.
- 3) merancang strategi yang jelas dan konkret untuk mencapai tujuan.
- 4) menyusun prosedur kerja yang efektif dan merumuskan kebijakan.

b. Pelaksanaan

Perencanaan yang telah dirancang dan disesuaikan dengan

²⁵ S.P.M.S. Hari Sucahyowati, *PENGANTAR MANAJEMEN: Sebuah Pengantar* (Wilis, 2017), <https://books.google.co.id/books?id=gt9mDgAAQBAJ.>, hlm.14-15.

komponen-komponen yang berkaitan dengan implementasi di atas, pada tahap selanjutnya adalah eksekusi atau pengaplikasian perencanaan atas kebijakan yang dalam konteks ini adalah metode pembelajaran.

Pelaksanaan adalah proses mewujudkan rencana dengan memanfaatkan sumber daya semaksimal mungkin guna mewujudkan pembelajaran yang efektif. Pelaksanaan yang baik memungkinkan kegiatan belajar mengajar berjalan sesuai harapan dan memberikan manfaat nyata bagi siswa.

Pelaksanaan perencanaan kebijakan sejatinya bukan bergantung sepenuhnya pada strategi dan alat yang tersedia, tetapi juga pada peran aktif orang-orang yang menjalankannya. Seperti yang dijelaskan oleh Hasibuan, pengarah adalah kunci penting yang membuat proses kerja dapat berjalan, layaknya sebuah starter pada mobil-tanpa pengarah, proses tidak akan bergerak. Pengarah membantu memastikan semua individu bekerja bersama dan bergerak searah guna mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan.²⁶

c. Evaluasi

Tahap terakhir dalam implementasi adalah evaluasi, yang merupakan sebuah proses penyesuaian antara rencana dengan hasil yang didapatkan. Hal ini dapat digunakan sebagai langkah pengambilan keputusan selanjutnya yang kaitannya dengan

²⁶ Malayu S.P Hasibuan, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, 9th ed. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), hlm. 241-242.

penerapan sebuah kebijakan.

Dalam konteks manajemen, evaluasi seringkali dikaitkan dengan pengawasan sebuah program yang telah direalisasikan. Pengawasan berarti memantau pekerjaan yang sedang berlangsung untuk memastikan semuanya berjalan sesuai rencana. Jika ada kesalahan atau penyimpangan, pengawasan membantu menemukan masalah tersebut dan memperbaikinya dengan cepat. Dengan demikian, kebijakan yang telah disusun dapat terlaksana dengan baik dan menghasilkan output sesuai dengan harapan.²⁷

Meskipun hasibuan menyatakan evaluasi secara tersirat dalam konteks manajemen, penjelasan tersebut sangat relevan apabila dikaitkan dengan evaluasi di bidang pendidikan. Dengan adanya evaluasi dari suatu program atau kebijakan, secara otomatis pemangku kebijakan atau dalam konteks ini adalah guru maupun tendik dalam institusi Pendidikan telah mengetahui hasil yang dicapai atas penerapan kebijakan yang telah dirancang. Dengan demikian pemangku kebijakan dapat menyesuaikan antara rencana dan hasil yang dicapai dengan tujuan awalnya.

B. Metode Pembelajaran *Role Playing*

1. Definisi metode pembelajaran

Dalam pembelajaran, guru perlu merancang berbagai persiapan, seperti RPP, media, dan metode pembelajaran. Di antara ketiganya, metode pembelajaran memiliki peran utama karena media harus

²⁷ *Ibid...*, hlm. 241-242.

disesuaikan dengan metode yang digunakan. Sebagai contoh, ceramah hanya memerlukan kapur atau spidol serta papan tulis, sementara demonstrasi memerlukan alat peraga atau gambar. Oleh karena itu, metode pembelajaran menjadi komponen krusial dalam menciptakan proses belajar yang efektif.

Secara istilah kuno, metode berasal dari bahasa Yunani *metodos*, yang terdiri dari *metha* (melewati) dan *hodos* (jalan). Dalam bahasa Arab disebut *thariqah*, sementara menurut KBBI, metode merupakan pendekatan yang terstruktur dan dirancang secara matang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam konteks pembelajaran, Metode yang seringkali disebut juga dengan pendekatan adalah strategi diperlukan guru untuk mencapai tujuan pengajaran. Dalam praktiknya, guru jarang menggunakan satu pendekatan saja, melainkan menggabungkan beberapa pendekatan. Hal ini karena setiap pendekatan memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga penggunaan berbagai cara dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.²⁸

Metode pembelajaran memiliki peran penting guna menunjang atau mendukung terwujudnya atau tercapainya visi dan misi institusi Pendidikan, hal ini dikarenakan metode pembelajaran memiliki peranan aktif dalam meningkatkan minat dan keaktifan belajar. Tidak bisa dipungkiri jika seorang siswa menyukai suatu hal dalam pembelajaran, baik itu dari guru, mata pelajaran, atau faktor lain, ia cenderung lebih aktif dalam belajar. Di situlah metode pembelajaran

²⁸ Saiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 19-20.

dapat memainkan perannya guna menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Secara fundamental, terdapat beragam metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar, namun dalam konteks penelitian ini metode yang dipilih adalah metode bermain peran atau biasa disebut dengan metode *role-playing*.

2. Metode Role-Playing

Penamaan metode ini merupakan gabungan dari dua kata yaitu *role* dan *playing*. (peran dan bermain) yang merupakan salah satu model pengajaran pengalaman pada siswa. Metode *Role-Play* merupakan cara belajar yang mengajak siswa untuk berimajinasi dan mendalami peran sebagai tokoh atau bahkan benda tertentu. Dengan pendekatan ini, siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran, menciptakan suasana yang lebih dinamis, menarik, dan menyenangkan.²⁹

Metode *role-playing* ini merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran aktif (*active-learning*) yang merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar, baik secara fisik, mental, maupun emosional. Dalam teori ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, tetapi terlibat aktif dalam memahami, menganalisis, dan menerapkan materi pembelajaran melalui berbagai aktivitas seperti

²⁹ Hamdayana, *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*.

diskusi, simulasi, eksperimen, pemecahan masalah, dan *role-playing*.³⁰

Selanjutnya Nurhasanah *et.al.*, menyebutkan bahwa *Role-playing* merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa berpartisipasi secara langsung, sekaligus mengasah kreativitas dan ekspresi mereka. Siswa dapat menyalurkan imajinasi terkait materi pelajaran tanpa terbatas oleh kata atau gerak, namun tetap sesuai dengan topik pembelajaran. Metode ini memungkinkan siswa belajar aktif melalui aktivitas bermain peran. Selain meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran, metode ini mampu memberikan pengalaman baru pada siswa terkait bagaimana menghayati tokoh dengan tugas-tugas tertentu.³¹

Berdasarkan sedikit penjelasan terkait definisi *role-playing* di atas, dapat diketahui bahwa *role-playing* berperan aktif dalam meningkatkan kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa agar lebih optimal dalam menyerap dan memahami materi pembelajaran. Selain itu, metode pembelajaran aktif dengan bermain peran (*role-playing*) dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan antusias saat belajar. Hal ini disebabkan karena siswa dituntut untuk memahami peran tertentu dalam konteks materi yang diajarkan.

³⁰ Hamzah B. Uno and Nurdin Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan Pailkem : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*, 7th ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2017).

³¹ Nigraha & Hwihanus Made Yoga Putra, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS," *Universitas Negeri Gorontalo* 13, no. 3 (2018): 1576–80.

Penerapan metode *role-playing* dilaksanakan dengan beberapa tahap, dengan tujuan penerapannya dapat membuahkan hasil optimal dan yang sesuai dengan tujuan. Berikut beberapa tahapan penerapan metode *role-playing*:³²

- a. Persiapan, Pada tahap persiapan atau pemanasan, guru berusaha mengenalkan siswa pada suatu masalah yang dianggap penting dan relevan, sehingga siswa memahami bahwa mempelajari serta menguasai hal tersebut adalah sesuatu yang bermanfaat bagi semua orang.
- b. Memilih partisipan (*palyer*), dilaksanakan dengan dengan membuat kesepakatan antara guru dengan siswa, kaitanya dengan penyesuaian peran yang berhubungan dengan materi.
- c. Menata panggung, dalam konteks ini adalah penataan ruang kelas sebagai media *role-playing*.
- d. Menunjuk *observer*, berkaitan dengan penunjukkan siswa oleh guru yang ditugaskan sebagai pengamat kejadian atau kasus dalam proses *role-play*.
- e. Memainkan peran, merupakan langkah inti yang harus dilakukan siswa sesuai dengan arahan guru.
- f. Diskusi dan evaluasi, pada tahap ini guru dituntut untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berdiskusi tentang apa yang diperankan oleh siswa dan nilai-nilai yang dapat dipahami.

³² Arleni Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui," *Primary 5*, no. 3 (2016): 102–12.

Dengan proses atau tahapan-tahapan tersebut, penerapan metode *role-playing* memungkinkan memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuannya. Secara umum tujuan metode ini sendiri adalah, (1) Siswa dapat lebih menhayati serta menghargai perasaan siswa lainnya; (2) Mampu memahami dan menghargai bagaimana cara mengemban tanggungjawab; (3) Lebih efektif dalam mengimprovisasi suatu kondisi yang hubungannya dengan pengambilan keputusan.³³

3. Karakteristik metode *role-playing*

Setiap metode pembelajaran memiliki karakteristiknya masing-masing. Adapun karakteristik yang dimiliki metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) adalah : 1. Umumnya tidak dilakukan oleh satu orang. 2. Adanya kelompok siswa yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. 3. Setiap siswa memainkan peran sesuai dengan skenario. 4. Seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan yang dimilikinya. Tujuan metode bermain peran (*role playing*) adalah untuk melatih keterampilan siswa, baik yang didapatkan dalam belajar maupun dari kehidupan sehari-hari serta memperoleh pemahaman suatu konsep atau prinsip, dan latihan pemecahan masalah.³⁴

Setiap metode pembelajaran tentu saja mempunyai kelebihan masing-masing. Budiansyah (2017) mengatakan bahwa terdapat

³³ *Ibid...*, hlm. 102-120

³⁴ Indri Pratiwi, "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu," *Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar*, 2021. hlm. 3

beberapa kelebihan dari metode bermain peran yaitu: 1) Melatih siswa untuk memahami dan mengingat teks yang akan diperankan. 2) Melatih siswa untuk berinisiatif dan berkreasi. 3) Bakat yang ada pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah. 4) Menumbuhkan kerja sama yang baik antar siswa serta menghargai karya dan hasil belajar siswa yang lain. 5) Bahasa lisan siswa dalam berkomunikasi dapat dibina dengan baik sehingga mudah dipahami orang lain.³⁵

C. Keaktifan Belajar Siswa

1. Definisi keaktifan belajar siswa

Keaktifan bersumber dari kata "aktif," yang berarti giat dalam bekerja, berusaha, atau terlibat secara intens dalam suatu kegiatan. Keaktifan dapat dimaknai sebagai kondisi di mana seseorang memiliki kesibukan atau keterlibatan yang tinggi dalam berbagai aktivitas. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "aktif" diartikan sebagai giat dan tidak pasif. Ahmadi dan Supriyono menjelaskan bahwa siswa yang aktif adalah mereka yang terlibat secara langsung dan intens dalam pembelajaran, baik melalui aspek intelektual seperti berpikir, menganalisis, dan bertanya, maupun aspek emosional seperti antusiasme dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keterlibatan ini menjadi indikator penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar karena siswa yang aktif cenderung memahami materi dengan lebih baik dan menunjukkan perkembangan yang signifikan

³⁵ Pratiwi.

dalam aspek keterampilan maupun pemahaman.³⁶

Keaktifan merujuk pada partisipasi siswa secara fisik dan mental dalam proses pembelajaran. Keaktifan fisik dapat terlihat melalui gerakan tubuh, seperti membuat suatu karya, bermain, atau beraktivitas di kelas. Sedangkan keaktifan psikis mencakup aktivitas berpikir, seperti menganalisis, bertanya, atau memecahkan masalah. Keduanya penting untuk mendukung pembelajaran yang efektif.³⁷ Dengan demikian keaktifan memiliki peran besar dalam menciptakan suasana belajar aktif dalam kelas.

Belajar secara aktif memiliki peranan vital bagi peserta didik guna mencapai hasil belajar yang optimal. Keaktifan dalam pembelajaran dapat tercipta ketika peserta didik terlibat langsung dalam proses belajar, baik dengan berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat, maupun menyelesaikan tugas secara mandiri.

Keaktifan siswa dapat diukur dengan beberapa hal yang harus ada dalam prosesnya antara lain adalah: (1) Siswa menjadi *center* dalam pembelajaran; (2) Guru menjadi pembimbing; (3) Kompetensi dasar atau saat ini dikenal dekenal dengan capaian pembelajaran terrealisasi; (4) Proses pembelajaran yang dikelola berfokus pada kreatifitas pemahaman kompetensi dasar yang ditentukan.³⁸

³⁶ Abu Ahmadi and Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, 2004.

³⁷ Alif Hermawan, *Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran AL-Quran Dengan Metode Halaqah pada Siswa Kelas V Madin Al-Islam Gandukepoh* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2018), hlm. 16

³⁸ Alif Hermawan, *“Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur’an Dengan Metode Halaqah Pada Siswa Kelas IV Madin Al-Islam Gandukepoh”* (IAIN Ponorogo, 2018).

2. Kriteria keaktifan belajar siswa

Partisipasi aktif dalam proses pembelajaran menjadi faktor kunci bagi siswa untuk meraih hasil belajar yang optimal. Keaktifan dalam pembelajaran dapat tercipta ketika peserta didik terlibat langsung dalam proses belajar, baik dengan berdiskusi, bertanya, menyampaikan pendapat, maupun menyelesaikan tugas secara mandiri.

Mengacu pada pendapat Paul B. Diedrich dalam Sardiman, keaktifan belajar siswa dapat dikenali melalui sejumlah indikator yang mencerminkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Indikator-indikator ini menjadi acuan dalam mengamati dan menilai sejauh mana metode role-playing memberikan dampak terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa.³⁹

1. Mampu mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat secara lisan dalam proses pembelajaran, (*oral activities*).
2. Mampu bekerja sama dan berdiskusi dengan teman atau kelompok secara aktif, (*emotional activities*).
3. Mampu memperhatikan dan memahami informasi dari gambar, teks, atau demonstrasi yang disajikan, (*visual activities*).
4. Mampu mendengarkan dan memahami penjelasan, percakapan, atau diskusi secara saksama, (*listening*

³⁹ Sardiman A.M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, 1st ed. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm.101

activities).

5. Mampu menuliskan gagasan atau informasi dalam bentuk cerita, laporan, atau catatan, (*writing activities*).
6. Mampu menggambarkan ide atau informasi dalam bentuk peta, diagram, atau grafik, (*drawing activities*).
7. Mampu melakukan kegiatan fisik atau praktik seperti bermain peran, membuat model, atau eksperimen, (*motor activities*).
8. Mampu berpikir kritis dan logis dalam menganalisis, mengingat, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan, (*mental activities*).

Suyadi juga mengemukakan penjelasan bahwa keaktifan belajar dapat diukur dengan beberapa hal antara lain adalah:⁴⁰

1. Aktif bertanya, dalam hal ini biasanya ditunjukkan dengan siswa yang bertanya secara aktif pada saat proses pembelajaran.
2. Terlibat dalam diskusi, Siswa aktif dalam kelompok yang dibentuk guru yang kaitanya dengan diskusi dan memiliki peran dalam proses diskusi.
3. Melaksanakan tugas dengan serius, setiap tugas yang diberikan guru baik individu maupun kelompok diikuti siswa dengan penuh tanggung jawab.

⁴⁰ Suyadi, Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2013), hlm. 36-37

4. Mengikuti pembelajaran aktif, ditunjukkan ketika siswa mencatat, memperhatikan dan menunjukkan sikap antusias saat proses pembelajaran.
5. Bekerja sama dengan teman, mampu bekerja sama dan menghargai pendapat teman dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penyesuaian atas kedua teori dari Paul B.Diedrich dalam Sadirman dan senada dengan Suyadi yang menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa dengan konteks penelitian ini yang memfokuskan pada implementasi *role-playing* dan fokus bidang mata pelajaran fiqih, maka indikator yang digunakan adalah:

1. Menggambarkan keberanian siswa dalam berbicara, bertanya, atau berdiskusi selama role playing.
2. Menunjukkan sikap kolaboratif siswa dalam bermain peran dan diskusi kelompok.
3. Aktivitas visual yang mencerminkan keterlibatan siswa dalam mengamati.
4. Kemampuan mendengarkan sebagai bentuk partisipasi aktif dalam pembelajaran.
5. Menunjukkan keaktifan dalam menulis dan menuangkan pemahaman (refleksi) setelah mengikuti kegiatan bermain peran terkait pelaksanaan haji.
6. Mengaitkan aktivitas menggambar dengan pemahaman alur manasik haji.

7. Menunjukkan keterlibatan fisik dan motorik siswa dalam simulasi ibadah.
8. Mampu berpikir logis dan mengambil keputusan saat memainkan peran, serta menunjukkan keberanian dan rasa percaya diri.

D. Pembelajaran Fiqih

1. Pengertian pembelajaran fiqih

Pembelajaran fiqih adalah proses pendidikan yang membantu siswa memahami aturan-aturan Islam yang berkaitan dengan ibadah dan hubungan sosial. Di Madrasah Ibtidaiyah, materi fiqih disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa agar mudah dipahami. Ahmad Tafsir (2020) menegaskan bahwa fiqih adalah ilmu yang menjelaskan bagaimana menjalankan hukum-hukum agama dalam kehidupan. Dengan mempelajari fiqih, siswa diharapkan dapat mengenal serta mempraktikkan ajaran Islam secara langsung dalam aktivitas sehari-hari.⁴¹

Ilmu fiqih pada dasarnya dibagi menjadi dua jenis keilmuan yaitu fiqih muamalah dan fiqih ibadah. Fiqih ibadah adalah fiqih yang mempelajari atau menangani kaitanya makhluk dengan tuhanNya yaitu Allah SWT. Seperti contoh ketika manusia melaksanakan kewajiban sebagai hamba-Nya layaknya sholat wajib, puasa dan haji. Sedangkan fiqih *muamalah* adalah fiqih yang mempelajari atau mengatur hubungan antara manusia dengan manusia lainnya. Seperti halnya kegiatan jual

⁴¹ Ahmad Sukandar, Ahmad Tafsir, and Mohamad Adam Rusmana, "Manajemen Pendidikan Akhlak Siswa SD Negeri Cingcin 02 Soreang," *Jurnal Sosial Teknologi* 2, no. 8 (2022): 691–99.

beli, infaq, zakat, sedekah, dan haji.

2. Haji

Sebagai rukun Islam kelima, ibadah ini menjadi kewajiban bagi setiap Muslim untuk dilakukan setidaknya sekali seumur hidup. Hal ini sesuai dengan anjuran Rosululloh yang melaksakan haji sekali yang dikenal dengan haji wada' seperti firman Allah SWT pada Surah Ali Imron: 97.

فِيهِ آيَةٌ بَيِّنَةٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا ۗ وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ
الْبَيْتِ مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا ۗ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

Artinya: “Di sana terdapat tanda-tanda yang jelas, (di antaranya) maqam Ibrahim. Barangsiapa memasukinya (Baitullah) amanlah dia. Dan (di antara) kewajiban manusia terhadap Allah adalah melaksanakan ibadah haji ke Baitullah, yaitu bagi orang-orang yang mampu mengadakan perjalanan ke sana. Barangsiapa mengingkari (kewajiban) haji, maka ketahuilah bahwa Allah Mahakaya (tidak memerlukan sesuatu) dari seluruh alam.”⁴²

Kajian dalam penelitian ini berfokus pada salah satu kegiatan yang diatur oleh fiqih ibadah yaitu terkait aturan dan tata pelaksanaan haji. Pembelajaran materi haji pada siswa tingkat sekolah dasar tentunya tidak sedalam layaknya pembelajaran haji untuk masyarakat tingkat dewasa. Kondisi ini disebabkan karena penyesuaian tingkat usia dengan pendidikan atau pengetahuan yang cocok dengan siswa tingkat dasar.

a. Rukun dan wajib haji

Rukun memiliki pengertian sederhana berupa rangkaian kegiatan yang wajib dilakukan dalam suatu ibadah, di mana jika

⁴² Kemenag, “Quran Kemenag,” n.d.

ditinggalkan ibadah tersebut menjadi tidak sah. Berikut adalah rukun dalam ibadah haji dan umrah.⁴³

- 1) Ihram, adalah proses melafalkan niat dengan dibarengi menggunakan pakaian ihram.
- 2) *Wuquf*, Yaitu berdiam di Arafah dari Zuhur 9 Zulhijah hingga fajar 10 Zulhijah.
- 3) *Tawat Ifadah*, Yaitu mengelilingi Kakbah 7 kali, mulai dan berakhir di Hajar Aswad.
- 4) *Sa'i*, Yaitu berlari kecil antara bukit Safa dan Marwa sebanyak 7 kali.
- 5) *Tahallul*, Yaitu berakhirnya larangan ihram, ditandai dengan menggunting minimal 3 helai rambut.
- 6) *Tertib*, yakni pelaksanaan secara berurutan seluruh rukun yang sebelumnya disebutkan.

Wajib haji adalah ritual yang harus dilakukan selama ibadah haji. Tidak mempengaruhi keabsahan haji, tetapi jika ditinggalkan wajib membayar dam atau denda. Berikut beberapa wajib haji:⁴⁴

- 1) Ihram di Miqat, Memulai ihram di lokasi dan waktu yang telah ditentukan untuk haji.
- 2) Miqat Zamani dan Makani, Batas waktu dan tempat untuk memulai ihram bagi jamaah haji.

⁴³ Suci Wulandari *et.al.*, "Paradigma Ibadah Haji Dan Umroh Ditinjau Berdasarkan Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Di Indonesia," *Komparatif: Jurnal Perbandingan Hukum Dan Pemikiran Islam* 3, no. 2 (2024): 171–88, <https://doi.org/10.15642/komparatif.v3i2.2137>.

⁴⁴ *Ibid.*, 171–88.

- 3) Mabit di Muzdalifah, Bermalam di Muzdalifah setelah wukuf di Arafah pada 9 Zulhijah.
- 4) Lempar Jumrah Aqabah, Melempar tujuh kerikil ke Jumrah Aqabah pada 10 Zulhijah.
- 5) Mabit di Mina – Bermalam di Mina pada 11, 12, dan 13 Zulhijah.
- 6) Lempar Jumrah pada Hari Tasyriq, Melempar Jumrah Ula, Wustha, dan Aqabah pada 11–13 Zulhijah.
- 7) Tawaf Wada', Tawaf perpisahan sebelum meninggalkan Makkah.
- 8) Menjauhi Larangan Ihram, Menghindari tindakan yang dilarang selama berihram.

b. Larangan selama Ihram dan Haji

Saat ihram, terdapat larangan yang harus ditaati oleh umat Islam yang sedang mengerjakannya. Seseorang yang melanggar aturan *ihram* mengharuskan pembayaran *dam* sesuai jenis pelanggarannya. Larangan dalam *ihram* telah diatur dalam al-quran pada surah al-baqarah 197, sebagai berikut:

الْحَجُّ أَشْهُرٌ مَّعْلُومَةٌ ۖ فَمَنْ فَرَضَ فِيهِنَّ الْحَجَّ فَلَا رَفَثَ وَلَا فُسُوقَ
وَلَا جِدَالَ فِي الْحَجِّ ۗ وَمَا تَفَعَّلُوا مِنْ حَيْرٍ يَعْلَمُهُ اللَّهُ ۗ وَتَزَوَّدُوا فَإِنَّ حَيْرَ
الزَّادِ التَّقْوَىٰ وَاتَّقُونِ يَا أُولِيَ الْأَلْبَابِ

Artinya: (Musim) haji itu (pada) bulan-bulan yang telah dimaklumi. Barangsiapa mengerjakan (ibadah) haji dalam (bulan-bulan) itu, maka janganlah dia berkata jorok (rafats), berbuat maksiat dan bertengkar dalam (melakukan ibadah) haji. Segala yang baik yang kamu kerjakan, Allah mengetahuinya. Bawalah bekal, karena

*sesungguhnya sebaik-baik bekal adalah takwa. Dan bertakwalah kepada-Ku wahai orang-orang yang mempunyai akal sehat!*⁴⁵

Berikut beberapa larangan ihram dalam haji:⁴⁶

- 1) Bagi Pria, Tidak boleh memakai pakaian berjahit serta dilarang menutup kepala, kecuali ada uzur, dengan kewajiban membayar denda.
 - 2) Bagi Wanita, Tidak boleh memakai sarung tangan dan penutup wajah.
 - 3) Larangan untuk Pria dan Wanita:
 - 4) Menggunakan wewangian.
 - 5) Mencukur rambut, meskipun sedikit.
 - 6) Memotong kuku.
 - 7) Menikah, menikahkan, atau meminang.
 - 8) Berbicara kotor dan mencaci maki.
 - 9) Bertengkar atau beradu fisik.
 - 10) Berburu dan membunuh binatang darat.
- c. Macam macam Haji

Haji adalah ibadah utama yang membutuhkan kesiapan fisik dan finansial, terutama bagi umat Islam di luar negara Arab Saudi. Allah SWT hanya mewajibkan haji bagi mereka yang mampu. Dalam pelaksanaannya, haji terbagi menjadi tiga kategori, yaitu:

⁴⁵ Kemenag, "Quran Kemenag."

⁴⁶ Direktur Jendral PHU, *Tuntunan Manasik Haji Dan Umrah Kementerian Agama RI, Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Haji Dan Umrah*, 2019, <http://haji.kemenag.go.id>. hlm. 75.

- a Haji *Ifrad* , haji terlebih dahulu dilaksanakan tanpa umrah, baru setelahnya boleh melakukan umrah. Tidak wajib membayar *dam*.
- b Haji *Tamattu'*, Melakukan umrah sebelum haji dalam satu musim, dengan kewajiban membayar *dam*.
- c Haji *Qiran*, Menggabungkan niat haji sekaligus umrah dalam satu perjalanan, dengan kewajiban membayar *dam*.

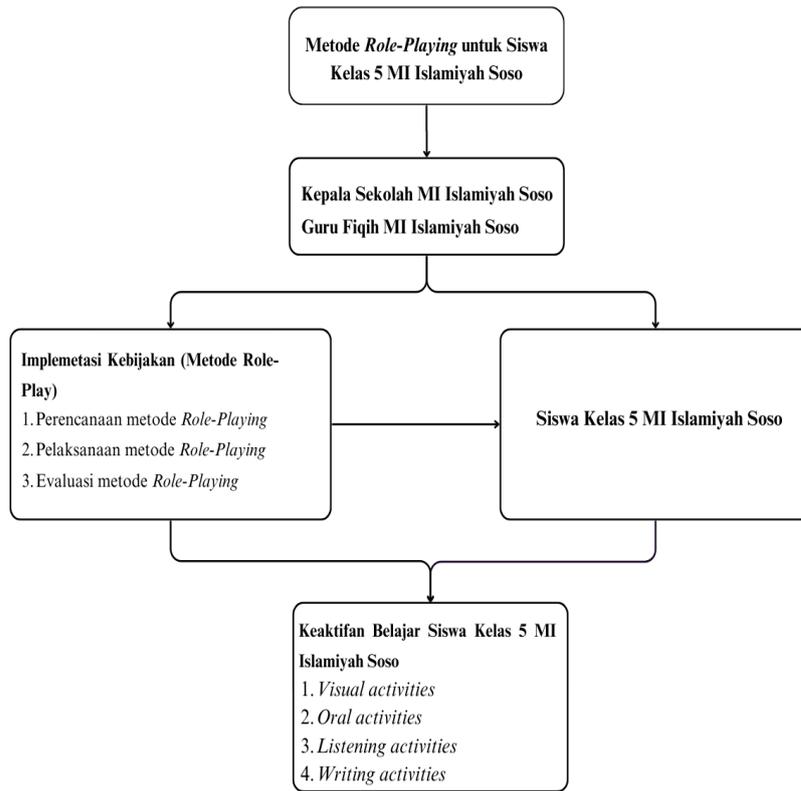
E. Kerangka Berpikir

Metode pembelajaran pada dasarnya dapat dilaksanakan dengan berbagai metode, namun mencari metode yang tepat untuk siswa terutama siswa tingkat sekolah dasar merupakan tantangan bagi guru pengampu mata pelajaran tertentu, khususnya mata pelajaran fiqih pada bagian bab haji. Sebagaimana yang telah dijelaskan pada kajian teoritis haji merupakan rukun Islam ke-5 yang artinya wajib bagi setiap muslim melaksanakannya. Oleh karena demikian penting bagi siswa untuk mengetahui komponen materi yang ada pada bab haji ini.

Berdasarkan kajian teoritis yang telah diuraikan sebelumnya, perlu dilakukan penelitian mengenai penerapan metode role-playing dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Untuk menilai efektivitasnya, diperlukan analisis mendalam mengenai penerapan metode ini di kelas serta faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan atau kendalanya.

Untuk memastikan data yang diperoleh lebih akurat dan selaras dengan tujuan penelitian, diperlukan kerangka berpikir yang terstruktur dan sistematis. Kerangka berpikir ini berfungsi untuk menggambarkan

keterkaitan antara konsep, teori, dan variabel penelitian, sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pengaruh metode role-playing terhadap keaktifan belajar siswa. Berikut adalah alur atau kerangka berpikir dalam penelitian ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini apabila dilihat dari beberapa pemaparan data sebelumnya dimulai dengan latar belakang, rumusan masalah, dan langkah-langkah penelitian lainnya. Pendekatan yang cocok digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu metode penelitian yang menganalisis data tanpa melibatkan perhitungan statistik.⁴⁷ Kemudian jenis dari penelitian ini adalah penelitian studi kasus. Sehingga dalam penelitian ini meninjau secara langsung kegiatan pembelajaran siswa pada matapelajaran fiqih bab haji.

Penelitian studi kasus adalah metode yang mendalami suatu fenomena dalam konteks nyata untuk memahami penerapan atau dampaknya. Pada MI Islamiyah Soso, penelitian ini mengkaji efektivitas pembelajaran fiqih bab haji, termasuk pemahaman siswa tentang rukun, wajib, dan larangan ihrom dalam haji serta praktik manasik untuk membentuk pemahaman dan keaktifan siswa.

B. Kehadiran Peneliti

Penelitian kualitatif menekankan peran langsung peneliti dalam koleksi data. Kehadiran peneliti di lokasi penelitian menjadi penting untuk memastikan data yang diperoleh akurat dan mendalam. Sebelum melakukan pengambilan data, peneliti harus mendapatkan izin dari pihak sekolah agar

⁴⁷ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 6.

proses penelitian berjalan lancar dan sesuai dengan tahapan terstruktur yang telah ditetapkan.

Kehadiran peneliti di lokasi penelitian yaitu MI Islamiyah Soso tidak dilakukan setiap hari, melainkan dalam jangka waktu tiga bulan dengan jadwal yang telah ditentukan. Cara ini memungkinkan peneliti untuk mengamati fenomena secara berkelanjutan tanpa mengganggu aktivitas di sekolah, sehingga data yang diperoleh tetap valid dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

C. Lokasi Peneliti

Lokasi penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Islamiyah Soso yang berada di Desa Soso, Kecamatan Gandusari, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Alamat lengkapnya adalah berada di Jalan Madrasah RT 01 RW 03, Desa Soso, Kecamatan Gandusari, Kabupaten Blitar.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Data dalam penelitian ialah informasi atau keterangan yang digunakan untuk memahami suatu masalah atau fenomena dalam penelitian.⁴⁸ Penelitian ini menggunakan data kualitatif, yang biasanya data berupa deskripsi atau narasi, bukan angka. Data dikumpulkan melalui wawancara, analisis dokumen, dan observasi, dengan sumber

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 21st ed. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 225.

data yang diperoleh langsung dari pihak terkait, seperti data sekolah dan berbagai dokumen yang dapat mendukung penelitian ini.

Guna memperoleh data yang akurat perlu adanya sumber atau informan yang sesuai dengan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih sampel berdasarkan kriteria tertentu untuk menentukan jumlah yang akan diteliti. Kemudian apabila dirasa data yang didapat masih terlalusedikit atau kurang akurat, maka peneliti perlu melakukan tindakan berupa *snowball sampling*. Sugiyono menjelaskan teknik ini digunakan ketika jumlah sumber data awal masih sedikit dan belum memberikan informasi yang cukup.⁴⁹

Dalam penelitian ini terdapat 2 *key informan* yaitu guru PAI atau dalam konteks ini guru mata pelajaran fiqih kelas 5 dan kepala sekolah atau waka kurikulum MI Islamiyah Soso. Kemudian informan tambahan atau pendukung dalam penelitian ini adalah 3 siswa kelas 5 MI Islamiyah Soso.

2. Sumber Data

Sumber data ialah menjelaskan darimana atau darisiapakah suatu data dalam penelitian didapatkan. Dalam penelitian kualitatif bisa berupa deskripsi atau penjelasan, sehingga prosesnya adalah mengumpulkan data berupa kata-kata yang tidak mengandung unsur angka dalam analisisnya. Berikut sumber data penelitian kualitatif:

⁴⁹ *Ibid...*, hlm. 136.

- a) Data Primer, Data ini diperoleh langsung dari sumber asli atau informan yang telah ditetapkan tanpa perantara.
- b) Data Sekunder, Data ini berfungsi sebagai pelengkap, dapat berupa dokumen atau arsip yang mendukung informasi dari data primer.

E. Teknik Pengumpulan Data

Setelah mengetahui jenis dan sumber data penelitian, langkah selanjutnya adalah melaksanakan teknik pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan teknik pendekatan secara langsung pada siswa dengan cara membuat sebuah drama dengan memainkan peran dan tugas sebagai pelaksana haji, kemudian peneliti membuat sebuah pokok hasil pengamatan atas drama atau praktikum haji. Pengumpulan data dapat dilakukan melalui tiga cara yaitu:

1. Wawancara, dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan seputar implementasi metode *role-playing* dan dampaknya pada keaktifan belajar siswa kepada seluruh key informan dan informan pendukung.
2. Observasi, dilakukan dengan cara pengamatan langsung oleh peneliti dalam proses pembelajarannya.
3. Dokumentasi, Data ini mendukung wawancara dan observasi agar hasilnya tetap sesuai dengan fokus penelitian.

F. Analisis Data

Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data. Dalam penelitian ini, proses analisis sudah dimulai sejak pengumpulan data dan berlanjut setelahnya. Hasil wawancara serta catatan lapangan

disusun dalam bentuk tulisan atau tabel berdasarkan kategori yang telah ditetapkan, kemudian dianalisis secara mendalam untuk memperoleh kesimpulan yang relevan. Menurut Miles & Huberman, proses analisis dilakukan melalui tahapan berikut:⁵⁰

1. Reduksi data, merupakan tahap pilah-pilih data sesuai dengan kebutuhan penelitian. Reduksi data ini dilakukan dengan menghimpun seluruh data yang diperoleh, lalu menyortir, memilih, dan menyesuaikan data yang paling relevan dengan konteks penelitian agar analisis lebih terfokus dan mendalam.
2. Penyajian Data, data yang telah direduksi, kemudian data di sajikan atau di intepretasikan dalam bentuk kata-kata atau kalimat-kalimat deskriptif agar memungkinkan untuk diambil sebuah kesimpulan.
3. Penarikan Kesimpulan, tahap ini merupakan tahap akhir dalam proses analisis data, di mana kesimpulan diperoleh berdasarkan data yang telah diseleksi, dianalisis, dan dideskripsikan sebelumnya.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Data yang terkumpul sbelumnya, tentunya perlu dilaksanakan pengecekan terlebih dahulu yang tujuannya adalah untuk mengetahui orisinalitas dan validitas data yang diperoleh dari masing-masing sumber. Beberapa langkah yang dilaksanakan untuk pengecekan keabsahan data dapat dilaksanakan dengan:⁵¹

⁵⁰ *Ibid...*, hlm 190.

⁵¹ Moleong, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 248.

1. Perpanjangan Penelitian

Teknik ini digunakan ketika peneliti merasa adanya kejanggalan atas hasil yang diperoleh atau data yang didapat masih kurang. Perpanjangan penelitian menjadi salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan penyesuaian data yang diperoleh tersebut.

2. Triangulasi

Triangulasi adalah cara untuk memeriksa keakuratan data dengan membandingkannya dari berbagai sumber, sehingga hasilnya lebih valid dan terpercaya. Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan memeriksa informasi dari berbagai sumber. Misalnya, setelah mewawancarai guru, peneliti juga mewawancarai kepala sekolah untuk memastikan kesesuaian dan keakuratan data. Selanjutnya, informasi dari kepala sekolah akan dikonfirmasi melalui observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Hal ini bertujuan untuk memastikan keakuratan dan kebenaran data yang diperoleh.

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah tahapan sistematis yang harus dilalui dalam pelaksanaan penelitian, mulai dari perencanaan hingga pelaporan hasil. Prosedur ini bertujuan untuk memastikan penelitian berjalan dengan baik, logis, dan dapat dipertanggungjawabkan.

1. Tahap Pra-Studi di Lapangan, pada tahap ini peneliti melakukan persiapan administratif, seperti berikut ini:
 - a) Membuat konsep rancangan penelitian

- b) Menentukan lokasi penelitian
 - c) Melakukan Observasi kondisi lapangan
 - d) Menentukan Sumber informasi
 - e) Mengurus administratif
 - f) Mempersiapkan instrument penelitian
 - g) Persiapan etika
2. Tahapan di Lapangan, Peneliti hadir langsung di kelas 5 MI Islamiyah Soso untuk melaksanakan pengumpulan data. Tahapan ini mencakup:
- a) Observasi: Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran sebelum dan saat metode *role-playing* diterapkan, mencatat interaksi siswa, tingkat partisipasi, dan dinamika kelas.
 - b) Implementasi Metode: Peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menerapkan metode *role-playing* sesuai dengan materi Fiqih yang diajarkan.
 - c) Wawancara dan Dokumentasi: Peneliti melakukan wawancara dengan guru, siswa, dan kepala sekolah untuk mendalami pengalaman dan persepsi mereka terhadap metode ini, serta mengumpulkan data pendukung berupa foto atau video.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Sejarah MI Islamiyah Soso



Gambar 4.1, Logo MI Islamiyah Soso
Gandusari Blitar

MI Islamiyah Soso merupakan Lembaga Pendidikan Ma'arif NU yang telah berdiri sejak tahun 1954. Madrasah ini terhidung telah berdiri selama 70 tahun sejak awal berdirinya. MI Islamiyah Soso terletak di Jalan Madrasah Desa Soso, RT.1, RW. 3 Kecamatan Gandusari, Kabupaten Blitar. Madrasah ini berdiri secara resmi tepat pada tanggal 1 April 1960 dengan nomor SK pendirian K/9/-VII/7479 dan merupakan lembaga pendidikan yang berdiri dibawah naungan Kemeterian Agama Republik Indonesia. Madrasah ini juga telah meraih predikat resmi di tingkat B yang diperoleh terhitung sejak tanggal 2 Juli 2019. Pada awal berdirinya sekolah ini hanya berada dalam satu lokasi dengan kelas yang terbatas, akan tetapi seiring perkembangannya madrasah ini berhasil mengembangkan pembangunan 4 gedung pembelajaran.

2. Visi, Misi, Dasar dan Tujuan MI Islamiyah Soso

a. Visi dan Misi

Madrasah ini berprinsi bahwa akhlak berada diatas segalanya. Oleh karena itu madrasah ini bergerak dengan berlandaskan visi madrasah dalam mewujudkan generasi bangsa yang berakhlaqul karimah, cerdas, terampil, kreatif, inovatif, mandiri, dan Berprestasi. Proses pencapaian visi ini didukung oleh beberapa misi diantaranya:

- 1) Menanamkan nilai-nilai budi pekerti yang luhur, disiplin, bertanggung jawab dan taat beribadah.
- 2) Mengembangkan kemampuan kemampuan dasar intelektual siswa dengan membentuk kelompok presentasi, diskusi, dan berorganisasi.
- 3) Membentuk siswa berkepribadian matang, mandiri, dan mampu mengembangkan potensi minat bakat dengan kreatif dan inovatif.
- 4) Mewujudkan proses pendidikan yang menghasilkan lulusan berprestasi di bidang akademik dan non akademik.

Dari visi dan misi tersebut terdapat beberapa program nyata yang menjadi proses tindak lanjut dari perumusannya. Untuk mewujudkan generasi berakhlakul karimah madrasah ini memiliki berbagai program pendukung diantaranya dengan pembiasaan sholat dhuha, BTQ, dan yang paling menarik yaitu pembiasaan membaca kitab pegon berjudul Ngudi Susilo yang membahas mengenai akhlak. MI Islamiyah Soso telah menerapkan kurikulum merdeka. Penerapn

kurikulum nasional pada madrasah ini telah disesuaikan dengan peraturan pemerintah. Selain itu madrasah ini sangat menunjang perkembangan minat dan bakat siswa melalui ekstrakurikuler. Beberapa ekstrakurikuler diantaranya hadroh, pencak silat, pramuka, menyanyi, paduan suara, tari, tahfidz, dan olahraga. Melalui ekstrakurikuler tersebut madrasah banyak meraih prestasi di berbagai tingkatan mulai dari kejuaraan menyanyi pada ajang Porseni tingkat kabupaten, hingga berhasil menembus tingkat provinsi pada Aksioma di cabang paduan suara. Selain prestasi non akademik, MI Islamiyah Soso juga telah mengembangkan berbagai prestasi akademik siswa melalui pembentukan tim olimpiade yang telah meraih prestasi pada ajang Kompetisi Nasional Indonesia Hebat MI Season 5 pada bulan Juni 2024.

Pengelolaan sarana dan prasarana dilakukan mulai dari pengadaan, pemeliharaan dan pengembangan. Ketersediaan sarana prasarana di MI Islamiyah Soso dapat dikatakan cukup lengkap dengan tersedianya ruang-ruang belajar yang nyaman, ruang guru, UKS, perpustakaan, koperasi, kantin, mushola, dan lab komputer yang diselesaikan pada tahun ini untuk menunjang pembelajaran siswa, serta memfasilitasi siswa dalam ujian berbasis komputer.

b. Dasar dan Tujuan

1) Dasar

- a) Kegiatan berdasarkan PP terkait Pendidikan dasar
- b) Berazaskan Pancasila dan UUD 1945

2) Tujuan

a) Menciptakan madrasah sebagai wadah atau media pendidikan dan sebagai sentral menimba ilmu keagama'an dan berkesinambungan agar tercipta generasi penerus yang professional dan tepat guna.

b) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menerapkan nilai keislaman dengan pendekatan teratur dalam pemantapan akidah

3. Nilai-Nilai Yang di Kembangkan

a. Belajar sepanjang hayat (long life education)

Sikap menghargai pencapaian ilmu yang mendorong siswa untuk menguasai apa yang dipelajari dan terus meningkatkan potensi siswa sepanjang hayatnya untuk meraih prestasi

b. Pribadi yang utuh (insane kamil)

Menanamkan nilai nilai kepribadian bagi siswa untuk senantiasa mengenal dirinya sebagai generasi yang harus mempersiapkan diri secara mental melalui penempa'an akhlakul karimah sebagai bekal siswa untuk menjadi pribadi yang berkualitas

c. Amar ma'ruf nahi munkar

Menanamkan kepada siswa untuk senantiasa berbuat kebaikan dan menjadikan dirinya insane yang bermanfaat bagi setiap orang di sekitarnya ,dan mengajarkan kepada siswa untuk menolak nilai nilai yang dapat menjerumuskannya kedalam jurang yang dapat merendahkan nilai nilai kehidupan.

4. Struktur Organisasi

Berikut adalah susunan organisasi MI Islamiyah Soso yang mencakup mulai dari kepala sekolah sampai dengan pembimbing ekstra kulikuler:

Tabel 4.1
Struktur Organisasi MI Islamiyah Soso

Jabatan	Nama Anggota
Kepala Madrasah	Ulfatul Lathifah,S.Si
Bendahara	Nurul Arifin,S.Pd.
Waka Kurikulum	Dina Mufitasari,S.Pd.I
Waka Kesiswaan	Ali Utsman,S.Pd.I
Waka Sarpras	Saiq Anwar
Wali Kelas 1 A	Anis Majuroh,S.Pd.I
Wali Kelas 1 B	Tri Utami,S.Pd.I
Wali Kelas 2	Shendy Ardyana,S.Pd
Wali Kelas 3 A	Siti Nur Hasanah,S.Pd.
Wali Kelas 3 B	Ema Dlaudatul Wahyutin,S
Wali Kelas Iv A	Nurul Hakimah,S.Pd
Wali Kelas Iv B	Ilham Maulana, S.Pd.
Wali Kelas V	Dina Mufitasari,S.Pd.I
Wali Kelas Vi A	Lia Nalatina Nada, Sh
Wali Kelas Vi B	Ali Usman,S.Pd.I
Ekstra Kuliluker Tahfidz	Robi'ah Al Adawiyah
Staff Administrasi	Siti Nur Hasanah,S.Pd.
Ekstra Kuliluker Paduan Suara	Ulfatul Lathifah,S.Si
Ekstra Kuliluker Hadrah	M.Ro'ikh Madain
Ekstra Kuliluker Tari	Nyi Ketut Ayu, S.Pd
Ektra Kuliluker Olahraga	Arif Mintoo

5. Kegiatan Ekstrakurikuler

Dalam rangka menunjang mutu dan kualitas siswa serta mengembangkan potensi ketrampilannya kami mengembangkan beberapa kegiatan ekstra sebagai berikut

- a. Pramuka
- b. Ketrampilan Komputer
- c. Ekstra Keagama'an (Tartil/Qiro'atil Qur'an)
- d. Ekstra pramuka
- e. Ekstra Paduan suara
- f. Ekstra Seni Bela Diri
- g. Ekstra Tahdidz al'quan

6. Fasilitas Pendidikan

Untuk menunjang kinerja dan pelayanan terhadap kebutuhan peserta didik MI Islamiyah Soso yang berdiri diatas tanah Waqof seluas 1,496,9125 M² yang berlokasi di Jl. Madrasah kami memiliki fasilitas sebagai berikut:

- a. Fasilitas Gedung
 - 1) Ruang Kantor
 - 2) Ruang Belajar/Kelas
 - 3) Laboratorium Komputer
 - 4) Pelaksanaan administrasi sekolah dengan system komputerisasi
- b. Sarana Olahraga
 - 1) Sepak Bola
 - 2) Badminton

B. Hasil Penelitian

1. Perencanaan Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Di Kelas V MI Islamiyah Soso

Perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal yang sangat penting dalam pelaksanaan metode simulasi role-playing, khususnya pada materi haji. Pada tahap ini, guru menyusun skenario yang jelas dan menyiapkan berbagai aspek pendukung agar proses pembelajaran berjalan efektif dan siswa dapat memahami materi dengan baik.

Guru fiqih merancang skenario simulasi manasik haji secara sederhana dan sistematis sesuai dengan tahapan ibadah haji yang harus dipelajari siswa. Dalam perencanaan tersebut, guru membagi peran kepada siswa, seperti jamaah haji, petugas, dan pembimbing, agar setiap siswa memiliki tugas yang jelas selama simulasi. Selain itu, guru menyiapkan alat peraga berupa miniatur Ka'bah, tanda sofa-marwah, serta pakaian putih sebagai simbol ihram untuk memperkuat pemahaman siswa secara visual. Sebelum simulasi dimulai, guru juga memberikan briefing mengenai urutan dan tata cara manasik haji, sehingga siswa siap mengikuti kegiatan dengan baik.

"Saya merancang skenario sederhana. Anak-anak saya kelompokkan, lalu saya beri peran seperti jamaah haji, pembimbing, dan petugas. Kami siapkan alat sederhana seperti Ka'bah mini dari bangku yang

dihias, tanda Sofa-Marwah, juga pakaian putih untuk simbol ihram.”

[IM.RM.1]⁵²

Pernyataan tersebut menunjukkan cara kreatif dalam mengenalkan ibadah haji kepada anak-anak. Dengan membagi peran seperti jamaah, pembimbing, dan petugas, serta menggunakan alat sederhana seperti Ka'bah mini dan pakaian ihram, pembelajaran jadi lebih nyata dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih mudah memahami makna haji lewat pengalaman langsung.

Selain itu, sekolah memberikan dukungan penuh terhadap penerapan metode pembelajaran inovatif seperti simulasi role-playing ini. Dukungan tersebut meliputi penyediaan ruang kelas yang lebih luas dan perlengkapan atau alat praktik yang dibutuhkan selama kegiatan berlangsung. Sekolah juga memberikan kebebasan kepada guru untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mendukung metode aktif dan kreatif, tanpa terlalu terikat pada buku teks konvensional. Lebih jauh, sekolah berencana mengadakan pelatihan khusus bagi guru-guru lain agar metode pembelajaran aktif seperti role-playing dapat diterapkan secara lebih luas di berbagai mata pelajaran, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Sebagaimana pendapat dari kepala sekaolah sebagai berikut:

⁵² Wawancara dengan Maulana selaku guru Fiqih kelas V MI Islamiyah Soso pada 22 April 2025 pkl. 10.00 WIB

"Alhamdulillah, pihak sekolah mendukung penuh inovasi pembelajaran seperti ini. Kami selalu mendorong guru untuk menggunakan metode aktif, kreatif, dan menyenangkan." [UL.RM.1]⁵³

Pihak sekolah juga menganggap bawasanya merode inovatif layaknya role-playing ini memiliki peran penting untuk meningkatkan kemampuan siswa dari segala aspek, termasuk keaktifan belajar

"Metode inovatif seperti role-playing itu penting untuk diterapkan, terutama dalam mata pelajaran fiqih. Anak-anak cepat bosan kalau hanya teori atau ceramah saja. Dengan role-playing, mereka langsung praktek, sehingga lebih mudah memahami materi." [UL.RM.1.02]⁵⁴

Lebih jelasnya metode inovatif seperti role-playing sangat penting diterapkan dalam pembelajaran fiqih. Menurutnya, anak-anak cenderung cepat merasa bosan jika pembelajaran hanya disampaikan melalui ceramah atau teori semata. Dalam wawancaranya, ia menekankan bahwa dengan menggunakan metode role-playing, siswa dapat langsung mempraktikkan materi yang dipelajari. Hal ini dinilai lebih efektif karena anak-anak menjadi lebih aktif, terlibat secara langsung, dan lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, pendekatan ini juga membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan bagi peserta didik.

Siswa juga merasakan manfaat dari perencanaan yang matang tersebut. Mereka mendapatkan peran yang jelas sesuai dengan pembagian yang telah disusun oleh guru, sehingga setiap siswa tahu tugas dan tanggung jawabnya dalam simulasi. Selain itu, siswa juga menerima

⁵³ Wawancara dengan Latifah selaku kepala sekolah MI Islamiyah Soso pada 22 April 2025 pkl. 13.00 WIB.

⁵⁴ *Ibid...*, Pkl. 13.00 WIB

pengarahan atau briefing sebelum kegiatan dimulai, yang membantu mereka memahami urutan tahapan manasik haji secara menyeluruh.

"saya menjadi Jamaah haji, ikut bareng teman-teman keliling Ka'bah dan ke Sofa Marwah." [AS.RM.1.02]⁵⁵

Berdasarkan pernyataan siswa Putri, menekankan bahwasanya dia mendapatkan peran sebagai jamaah haji, hal ini menunjukkan bahwasanya terdapat persiapan berupa penentuan peran oleh guru fiqih dan briefing sebelum proses pelaksanaan role-playing. Dengan demikian, siswa dapat mengikuti simulasi dengan percaya diri dan memahami proses ibadah haji secara lebih baik melalui pengalaman langsung.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, pada guru dan siswa menunjukkan kesesuaian dan keseresian masing-masing pendapatnya mengenai perencanaan yang baik dalam kegiatan simulasi manasik haji. Guru secara runtut dan cermat merancang skenario dan membagi peran pada siswa sesuai dengan tahapan ibadah haji yang harus dipelajari serta disesuaikan dengan karakter masing-masing siswa. Hal ini sejalan dengan pengakuan siswa yang menyatakan bahwa mereka mendapatkan peran yang jelas dan menerima briefing yang memadai sehingga mampu memahami urutan pelaksanaan manasik secara keseluruhan.

Begitu pula data yang diperoleh melalui pengamatan peneliti pada pendapat kepala sekolah dengan siswa menunjukkan keselarasan dalam hal dukungan perencanaan. Kepala sekolah menegaskan bahwa sekolah memberikan dukungan penuh terhadap inovasi metode pembelajaran,

⁵⁵ Wawancara dengan Putri salah satu siswa MI Islamiyah Soso pada 23 April 2025 pk1. 10.00 WIB.

termasuk memberikan kebebasan kepada guru untuk menyusun RPP dan memilih media pembelajaran yang sesuai. Sementara itu, siswa mengaku mendapatkan fasilitasi dan pengarahan yang cukup selama proses persiapan simulasi, yang semakin memperkuat efektivitas pelaksanaan metode pembelajaran ini.

2. Pelaksanaan Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Di Kelas V MI Islamiyah Soso

Pelaksanaan metode role-playing dalam pembelajaran Fiqih memegang peranan penting untuk memastikan siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mempraktikkannya secara nyata. Subbab ini bertujuan menggambarkan secara rinci jalannya kegiatan manasik haji di kelas V MI Islamiyah Soso, mulai dari penyampaian materi hingga tahap simulasi, sehingga pembaca dapat melihat bagaimana teori diintegrasikan dengan pengalaman belajar langsung.

Proses pelaksanaan diawali dengan penjelasan teori oleh guru tentang rukun dan syarat wajib Haji, yang mencakup niat, thawaf, sa'i, wukuf, dan melempar jumrah. Setelah pemahaman dasar terbangun, siswa diarahkan untuk mempraktikkan tahapan-tahapan tersebut secara berurutan: pertama melakukan niat ihram, kemudian simulasi thawaf mengelilingi miniatur Ka'bah, dilanjutkan sa'i antara sofa dan Marwah, praktik wukuf di "Padang Arafah" buatan, dan diakhiri dengan pelemparan jumrah kecil. Sepanjang kegiatan, guru membimbing setiap tahapan

dengan detail dan runtut-memberi contoh gerakan, mengoreksi kesalahan siswa, serta menjelaskan makna spiritual di balik setiap ritual-sehingga suasana belajar menjadi interaktif dan mendalam.

"Pertama dijelaskan teorinya, lalu mulai praktek. Mereka saya arahkan mulai dari niat, thawaf, sa'i, sampai melempar jumrah. Saya bimbing secara perlahan karena ada yang baru pertama kali praktik seperti ini." [IM.RM.2]⁵⁶

Proses pelaksanaan dilaksanakan sesuai dengan RPP yang dirancang sebelum proses pembelajaran yaitu dengan memberikan materi terkait komponen-komponen penting dalam ibadah haji. Kemudian siswa melakukan peran sesuai dengan perencanaan peran awal dan tentunya sesuai dengan kaidah-kaidah yang ada dalam ibadah haji

Hal ini selaras dengan pendapat salah satu informan yang menyatakan bahwa proses pelaksanaan dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan penjelasan guru terkait ibadah haji

"ikut bareng teman-teman keliling Ka'bah dan ke Sofa Marwah."
[AS.RM.1.02]⁵⁷

Permainan peran dilaksanakan sesuai arahan guru yang menjadikan RPP dan proses role-playing sebagai rujukan dalam pelaksanaannya sehingga siswa dapat belajar peran yang dalam konteks ini adalah manasik haji. Sebagaimana penjelasan siswa Putri, ia mendapatkan peran sebagai

⁵⁶ Wawancara dengan Maulana selaku guru Fiqih kelas V MI Islamiyah Soso pada 22 April pkl. 10.00 WIB

⁵⁷ Wawancara dengan Putri salah satu siswa MI Islamiyah Soso pada 23 April 2025 pkl. 10.00 WIB.

jamaah haji yang melaksanakan rukun haji yaitu tawaf dan sa'i. Hal ini menunjukkan bahwa proses role-play dilaksanakan dengan baik.

Sepanjang pelaksanaan, guru memegang peran sentral sebagai fasilitator dan pembimbing. Ia tidak hanya menjelaskan teori secara perlahan dan terstruktur, tetapi juga aktif mendampingi siswa dalam setiap tahapan praktik.

Saya bimbing secara perlahan karena ada yang baru pertama kali praktik seperti ini." [IM.RM.2]⁵⁸

Guru memberikan arahan yang jelas, terutama kepada siswa yang belum pernah terlibat dalam kegiatan role-playing sebelumnya. Ketika menemui siswa yang tampak bingung atau malu, guru segera memberikan contoh dan motivasi agar mereka lebih percaya diri dan mampu menjalankan perannya dengan baik.

Respon siswa terhadap pelaksanaan kegiatan ini sangat positif, mereka menunjukkan antusiasme tinggi sejak awal, dan suasana kelas pun menjadi lebih hidup serta interaktif. Hal ini sesuai dengan pernyataan informan kunci yaitu guru fiqih sebagai berikut:

"Sangat aktif. Mereka lebih berani, banyak yang bertanya soal tahapan haji. Suasana kelas jadi lebih hidup, nggak pasif seperti biasanya saat fiqih." [IM.RM.2.3]⁵⁹

Senada dengan pernyataan guru fiqih di atas, dua siswa yaitu Zahra dan Pratama yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode

⁵⁸ Wawancara dengan Maulana selaku guru Fiqih kelas V MI Islamiyah Soso pada 22 April pkl. 10.00 WIB

⁵⁹ *Ibid...*, pkl. 10.00 WIB

role-playing juga memiliki anggapan yang mendukung pernyataan guru fiqih tersebut.

"Iya banget. Pingin ada pelajaran lain yang kayak gini juga."

[AP.RM.3.2]⁶⁰

"Iya, lebih cepet paham daripada cuma disuruh hafalan."

[FP.RM.3.2]⁶¹

Banyak siswa yang aktif bertanya untuk memastikan langkah-langkah manasik yang mereka lakukan sudah benar, serta berpartisipasi penuh dalam kegiatan. Bahkan, terlihat adanya perubahan kepercayaan diri pada beberapa siswa yang sebelumnya pasif, menjadi lebih berani tampil dan menjalankan peran mereka di hadapan teman-teman. Hal ini menandakan keberhasilan metode role-playing dalam mendorong keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif.

Namun demikian, pelaksanaan simulasi manasik haji melalui metode role-playing tidak sepenuhnya berjalan tanpa kendala. Beberapa siswa yang terlalu antusias terkadang lupa urutan langkah-langkah ibadah, seperti mendahulukan thawaf sebelum niat atau melewatkan tahapan sa'i.

"Kadang anak-anak terlalu bersemangat sampai lupa urutannya. Ada juga yang malu-malu buat tampil. Tapi saya biasanya arahkan dengan humor ringan supaya mereka tetap mau ikut." **[IM.RM.2.2]**⁶²

"Iya, awalnya malu, tapi karena temen-temen juga semangat, aku jadi berani." **[AP.RM.3]**⁶³

⁶⁰ Wawancara dengan Zahra salah satu siswa MI Islamiyah Soso pada 23 April 2025 pkl. 10.00 WIB

⁶¹ Wawancara dengan Pratama salah satu siswa MI Islamiyah Soso pada 23 April 2025 pkl. 10.00 WIB

⁶² Wawancara dengan Maulana selaku guru Fiqih kelas V MI Islamiyah Soso pada 22 April pkl. 10.00 WIB

⁶³ Wawancara dengan Zahra salah satu siswa MI Islamiyah Soso pada 23 April 2025 pkl. 10.00 WIB

Menurut guru fiqih yaitu Maulana, sebagian anak terlalu antusias hingga tidak mengikuti alur dengan benar, sementara yang lain justru tampak ragu atau malu untuk berperan. Selain demikian masih ada beberapa siswa yang merasa malu untuk tampil di depan teman-teman saat memerankan peran tertentu. Menghadapi kondisi ini, informan memilih pendekatan yang lebih santai, yaitu dengan menyisipkan humor agar anak-anak merasa lebih nyaman. Cara ini dinilai efektif untuk menjaga keterlibatan siswa tanpa menurunkan semangat mereka dalam mengikuti kegiatan.

Pelaksanaan ini mendapatkan banyak respon positif dari siswa yang menyatakan bahwa terdapat kegiatan yang beda dari biasanya, sehingga mereka merasa lebih bergairah dalam proses pembelajaran

“Awalnya bingung, tapi lama-lama jadi seru. Apalagi pas disuruh muter Ka'bah. lebih cepet paham daripada cuma disuruh hafalan, biasanya aku diem aja, sekarang jadi ikut ngomong juga”
[FP.RM.2]⁶⁴

“Biasanya fiqih diem aja, sekarang bisa jalan-jalan dan main peran. Iya banget. Pingin ada pelajaran lain yang kayak gini juga”
[AP.RM.1]⁶⁵

Kegiatan ini dipandang sangat berkesan dan mendalam bagi siswa. Mereka menyatakan bahwa proses seperti tawaf mengelilingi miniatur Ka'bah, melempar jumrah dengan kerikil replika, serta wukuf di area yang disimulasikan, terasa nyata seolah sedang menjalani ibadah yang

⁶⁴ Wawancara dengan Pratama salah satu siswa MI Islamiyah Soso pada 23 April 2025 pkl. 10.00 WIB

⁶⁵ Wawancara dengan Zahra salah satu siswa MI Islamiyah Soso pada 23 April 2025 pkl. 10.00 WIB

sesungguhnya. Mereka juga merasa bahwa pembelajaran fiqih kali ini jauh lebih menyenangkan dibandingkan biasanya karena tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga bisa mengalami langsung prosesnya. Hal ini menunjukkan bahwa metode role-playing tidak hanya membantu pemahaman, tetapi juga mampu mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran fiqih menjadi sesuatu yang menarik dan mudah dicerna.

Berdasarkan hasil analisis peneliti, beberapa sumber menunjukkan adanya konsistensi informasi antara guru dan siswa terkait pelaksanaan kegiatan. Baik guru maupun siswa sama-sama menggambarkan alur role-playing manasik haji yang disusun secara terstruktur dan dilaksanakan dengan menarik. Guru memberikan bimbingan dan arahan di setiap tahapan ibadah, sementara siswa mengikuti dengan antusias dan memahami perannya masing-masing. Selain itu, kepala sekolah dan siswa juga sepakat bahwa dukungan fasilitas serta metode pembelajaran yang inovatif sangat berperan dalam keberhasilan kegiatan. Kemudahan akses ruang praktik, kebebasan guru dalam berinovasi, serta keterlibatan siswa menjadi faktor penting yang membuat kegiatan berjalan efektif dan bermanfaat.

Dukungan temuan tersebut semakin diperkuat melalui hasil triangulasi teknik. Wawancara dengan guru dan siswa mengungkapkan bahwa proses pembimbingan dilakukan dengan cermat, dan siswa menunjukkan partisipasi aktif selama kegiatan. Hasil observasi memperlihatkan bahwa siswa tidak hanya memahami peran, tetapi juga menjalankannya dengan baik, sehingga suasana kelas menjadi interaktif dan dinamis. Dokumentasi kegiatan, seperti foto dan video selama

simulasi, memperkuat bukti bahwa pelaksanaan role-playing berlangsung lancar, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fiqih khususnya ibadah haji.

Secara keseluruhan, pelaksanaan role-playing berlangsung dengan baik dan penuh gairah. Guru berperan sebagai pendamping yang membimbing setiap langkah, sementara siswa terlibat aktif sebagai pelaku utama dalam proses belajar. Setiap tahapan kegiatan berjalan sesuai rencana, dan suasana kelas terasa hidup karena antusiasme anak-anak yang tinggi. Simulasi manasik haji ini tidak hanya membantu siswa memahami materi fiqih secara nyata, tetapi juga memberi mereka pengalaman belajar yang menyenangkan dan membekas. Dengan cara ini, pembelajaran terasa lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

3. Hasil Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Di Kelas V MI Islamiyah Soso

Dalam setiap implementasi metode pembelajaran inovatif, hasil atau evaluasi menjadi tahapan penting untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai serta bagaimana dampaknya terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Evaluasi dilakukan dari berbagai perspektif, mencakup perubahan yang terjadi pada siswa, refleksi dari guru pengampu, serta monitoring dan supervisi dari pihak sekolah terhadap pelaksanaan pembelajaran.

Dari sisi sekolah, evaluasi dilakukan secara rutin melalui supervisi kelas untuk memastikan pelaksanaan metode berjalan sesuai rencana dan

mencapai sasaran pembelajaran. Kepala sekolah dan tim supervisi tidak hanya mengamati jalannya kegiatan, tetapi juga memberikan penilaian terhadap keaktifan siswa serta efektivitas metode yang digunakan. Selain itu, guru diminta untuk membuat laporan refleksi setelah menerapkan metode baru, sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan dokumentasi praktik baik di sekolah. Evaluasi ini memperlihatkan komitmen sekolah dalam mendukung pembelajaran yang inovatif sekaligus terukur.

"Tentu ada. Kami melakukan supervisi kelas secara rutin. Dalam supervisi itu, kami menilai bagaimana guru mengelola pembelajaran, apakah siswa aktif, apakah tujuan pembelajaran tercapai. Guru juga kami minta membuat laporan refleksi sederhana setelah mencoba metode baru, untuk mengevaluasi efektivitasnya." [UL.RM.3]⁶⁶

Pihak sekolah telah secara konsisten melakukan supervisi kelas untuk memastikan kualitas pembelajaran tetap terjaga. Melalui supervisi ini, guru dievaluasi dalam hal pengelolaan kelas, keterlibatan siswa, serta pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari sisi guru, evaluasi terhadap siswa menunjukkan dampak positif yang signifikan. Guru mencatat adanya peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, termasuk keberanian mereka dalam mengajukan pertanyaan dan berdiskusi. Selain itu, siswa tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat maupun menjalankan perannya dalam simulasi, yang menunjukkan pemahaman mereka terhadap rukun dan tahapan ibadah haji menjadi lebih cepat dan mendalam. Evaluasi dilakukan melalui

⁶⁶ Wawancara dengan Latifah selaku kepala sekolah MI Islamiyah Soso pada 22 April 2025 pkl. 13.00 WIB.

pengamatan langsung saat praktik berlangsung serta melalui sesi tanya jawab setelah kegiatan, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjelaskan kembali tahapan ibadah dengan runtut.

"Evaluasi saya lakukan lewat observasi praktek siswa dan tanya jawab setelah simulasi. Saya cek siapa yang sudah paham tahapan-tahapan haji dengan benar." [IM.RM.3]⁶⁷

Selain itu hasil wawancara tersebut menunjukkan adanya harapan dari pihak terkait agar fasilitas dalam pelaksanaan praktik keagamaan dapat ditingkatkan. Usulan seperti penyediaan pakaian ihram asli untuk anak-anak dan ruang praktik yang lebih luas mencerminkan keinginan agar kegiatan tersebut dapat berlangsung dengan suasana yang lebih nyata dan mendekati kondisi sebenarnya, sehingga pengalaman belajar siswa menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Sementara itu, dari sisi siswa sendiri, tanggapan terhadap evaluasi juga menunjukkan hasil yang menggembirakan. Mereka merasa pembelajaran dengan praktik langsung seperti role-playing membuat materi lebih mudah dipahami dan tidak terasa membosankan. Kegiatan ini dianggap menyenangkan karena memberi mereka pengalaman nyata dalam mempraktikkan ibadah, yang biasanya hanya dijelaskan secara teori. Semangat belajar pun meningkat karena metode ini dinilai lebih menarik dan interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional.

⁶⁷ Wawancara dengan Maulana selaku guru Fiqih kelas V MI Islamiyah Soso pada 22 April pkl. 10.00 WIB

"Lebih paham pak. Aku sekarang bisa nyebutin semua urutannya. Iya, soalnya kalau cuma baca di buku ngantuk. Tapi kalau gini jadi semangat." [AS.RM.3.2]⁶⁸

"Iya, biasanya aku diem aja, sekarang jadi ikut ngomong juga. Iya, lebih cepet paham daripada cuma disuruh hafalan." [FP.RM.3.02]⁶⁹

"Lebih gampang ngingetnya. Soalnya bukan cuma dengerin, tapi ngalamin langsung. Iya banget. Pingin ada pelajaran lain yang kayak gini juga." [AP.RM.3.3]⁷⁰

Sebagai tindak lanjut dari hasil evaluasi, baik guru maupun pihak sekolah telah merumuskan rencana pengembangan ke depan guna menyempurnakan metode pembelajaran role-playing ini. Dari sisi guru, disarankan agar fasilitas pendukung lebih dilengkapi, seperti penyediaan pakaian ihram khusus untuk anak-anak dan pemanfaatan ruang praktik yang lebih luas agar simulasi berjalan lebih maksimal dan nyaman bagi seluruh siswa.

"Kalau bisa, fasilitas dibuat lebih lengkap lagi, seperti pakaian ihram asli anak-anak dan ruang yang lebih luas supaya praktiknya lebih terasa nyata" [IM.RM.3.03]⁷¹

Sementara itu, pihak sekolah merespons positif dengan merencanakan pelatihan internal bagi para guru lintas mata pelajaran. Tujuannya adalah agar metode aktif dan menyenangkan seperti role-playing ini tidak hanya diterapkan pada mata pelajaran fikih, tetapi juga

⁶⁸ Wawancara dengan Zahra salah satu siswa MI Islamiyah Soso pada 23 April 2025 pkl. 10.00 WIB

⁶⁹ Wawancara dengan Pratama salah satu siswa MI Islamiyah Soso pada 23 April 2025 pkl. 10.00 WIB

⁷⁰ Wawancara dengan Putri salah satu siswa MI Islamiyah Soso pada 23 April 2025 pkl. 10.00 WIB.

⁷¹ Wawancara dengan Maulana selaku guru Fiqih kelas V MI Islamiyah Soso pada 22 April pkl. 10.00 WIB

bisa diadaptasi pada pelajaran lain seperti SKI, Aqidah Akhlak, hingga Bahasa Indonesia untuk mendukung pembelajaran yang lebih hidup dan kontekstual. Upaya ini mencerminkan komitmen sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, adaptif, dan berpihak pada pengalaman belajar siswa.

"InsyaAllah ada. Kami berencana mengadakan pelatihan kecil antar guru. Tujuannya agar metode pembelajaran aktif seperti role-playing bisa diterapkan juga di mata pelajaran lain, seperti SKI, Aqidah Akhlak, atau bahkan Bahasa Indonesia untuk latihan drama sederhana." [UL.RM.3.02]⁷²

Selain demikian, salah seorang siswa juga memiliki anggapan yang sama dengan kepala sekolah terkait haraon adanya matapelajaran lain menerapkan model pembelajaran yang sama dengan matapelajaran fiqih ini yaitu menggunakan metode role-playing dalam proses pembelajaran.

"Iya banget. Pingin ada pelajaran lain yang kayak gini juga." [AP.RM.3.02]⁷³

Berdasarkan hasil wawancara dari berbagai sumber, ditemukan adanya konsistensi informasi antara guru dan siswa terkait pelaksanaan evaluasi. Baik guru maupun siswa sama-sama menekankan bahwa metode role-playing memberikan dampak positif, terutama dalam hal peningkatan keaktifan, pemahaman materi, dan perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran fikih. Kepala sekolah pun mendukung penilaian ini, dengan menyatakan bahwa pendekatan inovatif seperti role-playing layak untuk

⁷² Wawancara dengan Latifah selaku kepala sekolah MI Islamiyah Soso pada 22 April 2025 pkl. 13.00 WIB.

⁷³ Wawancara dengan Zahra salah satu siswa MI Islamiyah Soso pada 23 April 2025 pkl. 10.00 WIB

dipertahankan dan dikembangkan karena mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Sementara itu, seara lebih luas melalui teknik pengumpulan data juga memperkuat temuan tersebut. Dari wawancara, diketahui bahwa siswa merasa lebih aktif, percaya diri, dan evaluasi terhadap mereka umumnya dilakukan secara lisan melalui tanya jawab dan diskusi. Observasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu mempraktikkan rukun haji dengan baik, tetapi juga dapat melakukan refleksi sederhana atas kegiatan yang mereka jalani, walaupun belum terlalu mendalam. Dokumentasi berupa laporan praktik, foto kegiatan, dan catatan diskusi siswa menjadi bukti konkret bahwa proses evaluasi berjalan aktif dan responsif. Keseluruhan hasil ini menunjukkan bahwa evaluasi terhadap implementasi role-playing telah dilakukan secara komprehensif dan mendukung penguatan proses belajar mengajar yang lebih efektif.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perencanaan Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Di Kelas V MI Islamiyah Soso

Berdasarkan hasil penelitian, perencanaan penerapan metode role-playing dalam pembelajaran fiqih, khususnya pada materi haji, menunjukkan perencanaan yang matang dan sistematis dari guru fiqih kelas V MI Islamiyah Soso. Hal ini selaras dengan prinsip dasar pembelajaran aktif, di mana proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi melibatkan siswa secara langsung dalam memahami materi.⁷⁴

Guru fiqih tidak hanya merancang skenario pembelajaran sesuai dengan tahapan ibadah haji, tetapi juga membagi peran secara detail dan menyediakan alat peraga seperti miniatur Ka'bah dan pakaian putih sebagai simbol ihram. Upaya ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pada keterlibatan langsung siswa dalam membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman konkret.

Dukungan sekolah yang memberikan ruang lebih luas, kelonggaran dalam penyusunan RPP, serta rencana pelatihan guru lain juga menunjukkan adanya sinergi antara guru dan pihak sekolah dalam menciptakan suasana belajar yang inovatif dan menyenangkan. Ini mencerminkan bahwa

⁷⁴ Uno and Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan Pailkem : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik.*(Jakarta: 2017, Bumi Aksara), hlm. 77

perencanaan yang baik tidak hanya berasal dari inisiatif guru, tetapi juga membutuhkan dukungan kelembagaan agar pembelajaran berlangsung optimal.

Perencanaan yang telah dilaksanakan oleh guru serta pihak sekolah telah dilaksanakan dengan sistematis guna mencapai hasil yang baik serta kelancaran dalam proses pelaksanaannya, hal ini sesuai dengan teori dari Sucahyowati yang menyatakan bahwa perencanaan yang baik harus dilaksanakn matang-matang dengan tahapan-tahapan berikut ini: a) menetapkan tujuan; (b) memprediksi kondisi atau kejadian yang mungkin terjadi di masa depan; (c) merancang strategi yang jelas dan konkret; (d) menyusun program; (e) merencanakan anggaran; (f) menyusun prosedur kerja yang efektif dan merumuskan kebijakan.⁷⁵

Proses perencanaan ini juga telah memenuhi prosedur atau tahapan yang harus dilakukan ketika melaksanakan metode role-playing yaitu pada tahap persiapan yang didalamnya guru memberikan materi dan arahan terkait role-playing, kemudian tahap pemilihan partisipan dengan cara menunjuk tugas dan peran masing-masig siswa yang telah dibagi dalam kelompok, dan tahap penataan lokasi yang kaitanya adalah mempersiapkan segala fasilitas yang diperlukan untukkegiatan manasik haji.⁷⁶

Interpretasi dari wawancara siswa dan kepala sekolah menunjukkan adanya keselarasan antara perencanaan guru dan pengalaman siswa di lapangan. Siswa merasa memiliki peran yang jelas dan terbantu dengan

⁷⁵ S.P.M.S. Hari Sucahyowati, *PENGANTAR MANAJEMEN: Sebuah Pengantar* (Wilis, 2017), <https://books.google.co.id/books?id=gt9mDgAAQBAJ.>, hlm.14-15.

⁷⁶ Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui."

briefing sebelum simulasi, yang menunjukkan bahwa proses perencanaan mampu menciptakan kejelasan, kesiapan, dan keterlibatan aktif siswa. Hal ini menguatkan bahwa perencanaan yang terstruktur dan didukung secara institusional sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penerapan metode role playing.

Guru fiqih melaksanakan perencanaan pembelajaran dengan sistematis dan runtut karena ingin memudahkan dan memperjelas proses pelaksanaan metode role-playing berupa manasik haji. Hal ini sejalan dengan pendapat Terry yang menyatakan perencanaan dengan proses menentukan tugas yang harus dilaksanakan oleh suatu kelompok guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Perencanaan juga mencakup proses pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan dan memilih berbagai opsi tindakan yang dapat dilakukan.⁷⁷

Hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, selain diperkuat dengan teori dari masing-masing komponen, juga didukung oleh hasil penelitian dari Waris, yang menyatakan bahwa pada proses pembelajaran aktif dengan menggunakan role-playing, tahap persiapan harus dilaksanakan dengan baik sistematis dan terstruktur. Hal ini akan memudahkan siswa dalam memahami dan mendalami peran dalam pembelajaran menggunakan metode role-playing.⁷⁸

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perencanaan yang matang, partisipatif, dan didukung oleh lingkungan sekolah merupakan faktor penting

⁷⁷ Nurdiana and Prayoga, "Fungsi-Fungsi Manajemen Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Di Madrasah."

⁷⁸ Waris, "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Samarinda."

yang mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis simulasi seperti role-playing. Perencanaan sebagai media untuk menentukan keputusan, dengan terwujudnya perencanaan yang baik, sistematis, runtut dan jelas, proses pelaksanaan metode role-playing dalam bentuk manasik haji dapat berjalan dengan baik

B. Pelaksanaan Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Di Kelas V MI Islamiyah Soso

Berdasarkan hasil penelitian, perencanaan penerapan metode role-playing dalam pembelajaran fiqih, khususnya pada materi haji, menunjukkan perencanaan yang matang dan sistematis dari guru fiqih kelas V MI Islamiyah Soso. Hal ini selaras dengan prinsip dasar pembelajaran aktif, di mana proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi melibatkan siswa secara langsung dalam memahami materi.⁷⁹

Guru fiqih tidak hanya merancang skenario pembelajaran sesuai dengan tahapan ibadah haji, tetapi juga membagi peran secara detail dan menyediakan alat peraga seperti miniatur Ka'bah dan pakaian putih sebagai simbol ihram. Upaya ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pada keterlibatan langsung siswa dalam membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman konkret.

Dukungan sekolah yang memberikan ruang lebih luas, kelonggaran dalam penyusunan RPP, serta rencana pelatihan guru lain juga menunjukkan

⁷⁹ Uno and Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan Pailkem : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik.*(Jakarta: 2017, Bumi Aksara), hlm. 77

adanya sinergi antara guru dan pihak sekolah dalam menciptakan suasana belajar yang inovatif dan menyenangkan. Ini mencerminkan bahwa perencanaan yang baik tidak hanya berasal dari inisiatif guru, tetapi juga membutuhkan dukungan kelembagaan agar pembelajaran berlangsung optimal.

Perencanaan yang telah dilaksanakan oleh guru serta pihak sekolah telah dilaksanakan dengan sistematis guna mencapai hasil yang baik serta kelancaran dalam proses pelaksanaannya, hal ini sesuai dengan teori dari Sucahyowati yang menyatakan bahwa perencanaan yang baik harus dilaksanakan matang-matang dengan tahapan-tahapan berikut ini: a) menetapkan tujuan; (b) memprediksi kondisi atau kejadian yang mungkin terjadi di masa depan; (c) merancang strategi yang jelas dan konkret; (d) menyusun program; (e) merencanakan anggaran; (f) menyusun prosedur kerja yang efektif dan merumuskan kebijakan.⁸⁰

Proses perencanaan ini juga telah memenuhi prosedur atau tahapan yang harus dilakukan ketika melaksanakan metode role-playing yaitu pada tahap persiapan yang didalamnya guru memberikan materi dan arahan terkait role-playing, kemudian tahap pemilihan partisipan dengan cara menunjuk tugas dan peran masing-masing siswa yang telah dibagi dalam kelompok, dan tahap penataan lokasi yang kaitanya adalah mempersiapkan segala fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan manasik haji.⁸¹

⁸⁰ S.P.M.S. Hari Sucahyowati, *PENGANTAR MANAJEMEN: Sebuah Pengantar* (Wilis, 2017), <https://books.google.co.id/books?id=gt9mDgAAQBAJ.>, hlm.14-15.

⁸¹ Tarigan, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui."

Interpretasi dari wawancara siswa dan kepala sekolah menunjukkan adanya keselarasan antara perencanaan guru dan pengalaman siswa di lapangan. Siswa merasa memiliki peran yang jelas dan terbantu dengan briefing sebelum simulasi, yang menunjukkan bahwa proses perencanaan mampu menciptakan kejelasan, kesiapan, dan keterlibatan aktif siswa. Hal ini menguatkan bahwa perencanaan yang terstruktur dan didukung secara institusional sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penerapan metode role playing.

Guru fiqih melaksanakan perencanaan pembelajaran dengan sistematis dan runtut karena ingin memudahkan dan memperjelas proses pelaksanaan metode role-playing berupa manasik haji. Hal ini sejalan dengan pendapat Terry yang menyatakan perencanaan dengan proses menentukan tugas yang harus dilaksanakan oleh suatu kelompok guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Perencanaan juga mencakup proses pengambilan keputusan dengan mempertimbangkan dan memilih berbagai opsi tindakan yang dapat dilakukan.⁸²

Hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, selain diperkuat dengan teori dari masing-masing komponen, juga didukung oleh hasil penelitian dari Waris, yang menyatakan bahwa pada proses pembelajaran aktif dengan menggunakan role-playing, tahap persiapan harus dilaksanakan dengan baik sistematis dan terstruktur. Hal ini akan memudahkan siswa dalam

⁸² Nurdiana and Prayoga, "Fungsi-Fungsi Manajemen Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Di Madrasah."

memahami dan mendalami peran dalam pembelajaran menggunakan metode role-playing.⁸³

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perencanaan yang matang, partisipatif, dan didukung oleh lingkungan sekolah merupakan faktor penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran berbasis simulasi seperti role-playing. Perencanaan sebagai media untuk menentukan keputusan, dengan terwujudnya perencanaan yang baik, sistematis, runtut dan jelas, proses pelaksanaan metode role-playing dalam bentuk manasik haji dapat berjalan dengan baik

C. Hasil Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fiqih Di Kelas V MI Islamiyah Soso

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, penerapan metode role-playing dalam pembelajaran fikih di kelas V MI Islamiyah Soso menunjukkan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar yang bermakna.⁸⁴

Dari sisi guru, peningkatan keaktifan siswa ditunjukkan melalui keberanian bertanya, berdiskusi, dan kemampuan menyampaikan pendapat saat simulasi. Hal ini memperkuat peran guru sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri dan

⁸³ Waris, "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Samarinda."

⁸⁴ Uno and Mohamad, *Belajar Dengan Pendekatan Pailkem : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik.*(Jakarta: 2017, Bumi Aksara), hlm. 70

kolaboratif. Senada dengan pendapat sadirman bahwa keaktifan belajar dapat dilihat dari aspek *visual* yang berhubungan dengan bagaimana siswa mengamati dan memperhatikan penjelasan dari guru dan mengaplikasikannya pada saat kegiatan manasik haji, dengan pelaksanaan yang baik dan lancar yang bermula dari perencanaan awal, maka keaktifan siswa melalui *visual activities* telah terpenuhi. Selanjutnya aspek *oral activities* dilakukan dengan baik pada saat siswa bertanya, menanggapi pembelajaran awal hingga pelafalan bacaan yang harus dilakukan pada saat manasik haji. Kemudian *listening activities* pada saat proses pembelajaran siswa mampu mengetahui dan memahami arahan pada saat pembelajaran maupun .⁸⁵

Hasil peningkatan keaktifan siswa atas penelitian ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan Suyadi yang menyatakan bahwa keaktifan siswa dapat diketahui dengan adanya aktifitas interaktif antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa lainya melalui aktif bertanya, menjawab pertanyaan, mau bekerjasama dan menjalankan tugas yang diberikan dengan penuh tanggung jawab.⁸⁶

Evaluasi melalui observasi dan tanya jawab memberikan gambaran nyata bahwa siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami konsep dan tahapan ibadah secara kontekstual. Realisasi evaluasi yang dilakukan berdasarkan hasil pelaksanaan ini sesuai dengan anggapan Hasibuan yang menyatakan evaluasi dari suatu program atau kebijakan, secara otomatis

⁸⁵ Tazminar Tazminar, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples," *Jupendas: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2015). *Jupendas: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2015).

⁸⁶ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2013), hlm. 36-37

pemangku kebijakan atau dalam konteks ini adalah guru maupun tendik dalam institusi pendidikan telah mengetahui hasil yang dicapai atas penerapan kebijakan yang telah dirancang.⁸⁷

Dukungan pihak sekolah melalui supervisi rutin dan permintaan laporan refleksi guru mencerminkan komitmen institusi dalam memastikan implementasi metode pembelajaran berjalan sesuai rencana. Hal ini menunjukkan peran serta aktif sekolah dalam pengambilan keputusan pendidikan demi peningkatan mutu pembelajaran.

Dari perspektif siswa, tanggapan positif terhadap metode role-playing menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri, serta membuat materi lebih mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini berhasil menciptakan pembelajaran aktif (*active learning*) dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*) sesuai dengan anggapan suyadi yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif disyaratkan adanya adanya aktifitas-aktifitas pembelajaran yang berpusat pada siswa.⁸⁸

Permintaan siswa untuk menerapkan metode yang sama pada mata pelajaran lain menunjukkan bahwa role playing memiliki potensi besar untuk diadaptasi secara lintas kurikulum. Hal ini senada dengan tanggapan kepala sekolah yang mengindikasikan rencana pelatihan guru lintas mata pelajaran untuk mengembangkan metode serupa.

⁸⁷ Tazminar, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples." *Jupendas: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2015).

⁸⁸ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2013), hlm. 30

Hasil penelitian ini senada dengan penelitian dari Azmi⁸⁹, serta Sulaiman dan Dewi⁹⁰, yang menyatakan bahwa metode *role-playing* dapat secara aktif meningkatkan efektifitas, pemahaman dan juga hasil belajar siswa. hal ini secara tidak langsung telah bersinggungan dengan keaktifan belajar siswa yangmana perlu adanya keaktifan siswa yang baik untuk mendaptkan penilaian psikomotorik yaitu berupa tindakan dan kognitif berupa hasil belajar.

Kemudian penilitian ini juga searah dengan hasil penelitian dari Waris⁹¹ dan Husnaeni et.al.,⁹² yang menyatakan bahwa metode *rolep-laying* secara efektif dan signifikan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penggunaan metode ini mengharuskan siswa memahami dan mendalami peran yang kemudian diimplementasikan berupa tindakan dan komunikasi yang baik selama proses pembelajarn. Sehingga siswa dituntut untuk lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran fikih memberikan kontribusi yang nyata terhadap peningkatan keaktifan dan pemahaman siswa, serta didukung oleh lingkungan sekolah yang kondusif dan terbuka terhadap inovasi pembelajaran. Temuan ini memperkuat pentingnya pendekatan pembelajaran yang interaktif dan bermakna dalam pendidikan dasar, khususnya pada pembelajaran keagamaan.

⁸⁹ Azmi, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Ibadah Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VII.1 Di MTSN 10 Bireuen Tahun Ajaran 2023/2024."

⁹⁰ Ayuni Hidayah, Hambali, and Hasan, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Xii Ipa 4 Pada Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Role Playing Sman 3 Pangkep."

⁹¹ Waris, "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Samarinda."

⁹² Ade Husnaeni, Sayekti, and Mufida, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di TPA Hidayatul Mubtadi'ien."

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Perencanaan penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran fiqih di kelas V MI Islamiyah Soso dilakukan secara matang, sistematis, dan kolaboratif antara guru dan pihak sekolah. Perencanaan mencakup penyusunan skenario, pembagian peran, serta penyediaan alat peraga yang relevan, yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi haji. Keterlibatan siswa yang tinggi serta dukungan institusional menunjukkan bahwa perencanaan yang terstruktur sangat berperan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui metode *role-playing*.
2. Pelaksanaan metode *role-playing* dalam pembelajaran fiqih di kelas V MI Islamiyah Soso efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Melalui simulasi praktik ibadah haji, siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keaktifan siswa terlihat dari antusiasme, keberanian tampil, serta partisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Peran guru sebagai fasilitator juga berkontribusi besar dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga metode ini mampu membangun pemahaman sekaligus karakter siswa dalam konteks pembelajaran fiqih.
3. Hasil penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran Fiqih di kelas V MI Islamiyah Soso terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Siswa menjadi lebih berani bertanya, berdiskusi, dan mengekspresikan pendapat selama proses pembelajaran, serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi melalui

kegiatan simulasi. Dukungan guru dan lingkungan sekolah yang kondusif turut memperkuat keberhasilan metode ini, yang tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong pembelajaran yang aktif dan bermakna.

B. Saran

1. Bagi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai arsip perbendaharaan perpustakaan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan konteks model pembelajaran aktif berupa metode *role-playing* yang kaitanya dengan penerapannya guna meningkatkan keaktifan belajar.

2. Bagi MI Islamiyah Soso

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berarti dalam pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran Fiqih di MI Islamiyah Soso. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih di sekolah, yang pada gilirannya dapat berdampak positif pada prestasi akademik siswa.

3. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan alternatif metode pembelajaran yang mampu memacu keaktifan siswa dalam mata pelajaran Fiqih. Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengaplikasikan metode *role-playing*, sekaligus memotivasi mereka untuk lebih kreatif dan inovatif

dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran Fiqih di kelas.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut di bidang pendidikan dengan fokus pada penerapan metode pembelajaran aktif dan inovatif seperti *role-playing*. Penelitian dapat diperluas pada berbagai mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta dilakukan evaluasi yang lebih mendalam terhadap efektivitas metode ini dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Husnaeni, Sishka Putri Sayekti, and Hyifa Mufida. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di TPA Hidayatul Mubtadi'ien." *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam* 3, no. 02 (2023): 132–40. <https://doi.org/10.47435/al-ilm.v3i02.2128>.
- Ahmadi, Abu, and Widodo Supriyono. *Psikologi Belajar*, 2004.
- Ayuni Hidayah, Nurul, Hilmi Hambali, and Hasan Hasan. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Xii Ipa 4 Pada Pelajaran Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Role Playing Sman 3 Pangkep." *Guru Pencerah Semesta* 1, no. 2 (2023): 203–14. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.868>.
- Azmi, Laila. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Ibadah Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VII.1 Di MTSN 10 Bireuen Tahun Ajaran 2023/2024." *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development* 5, no. 4 (2023): 261–65. <https://doi.org/10.38035/rrj.v5i4.774>.
- Darmadi. *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Direktur Jendral PHU. *Tuntunan Manasik Haji Dan Umrah Kementerian Agama RI. Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Haji Dan Umrah*, 2019. <http://haji.kemenag.go.id>.
- Djamarah, Saiful Bahri. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Hamdayana, Jumanta. *Model Dan Metode Pembelajaran Kreatif Dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- Hari Sucahyowati, S.P.M.S. *PENGANTAR MANAJEMEN: Sebuah Pengantar*. Wilis, 2017. <https://books.google.co.id/books?id=gt9mDgAAQBAJ>.
- Hasibuan, Malayu S.P. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. 9th ed. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007.
- Hati, K, Z Zamakhsyari, and ... "Manajemen Pembinaan Keagamaan Santri Panti Al-Jam'iyatul Wasliyah Pulo Brayan." ... *Pendidikan Dan Ilmu ...* II, no. 02 (2017): 226–50. <http://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/sabilarrasyad/article/view/136>.
- Hermawan, Alif. "Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Dengan Metode Halaqah Pada Siswa Kelas IV Madin Al-Islam Gandukepuh." IAIN Ponorogo, 2018.
- Imron, Ali. *KEBIJAKAN PENDIDIKAN DI INDONESIA Proses, Produk Dan Masa Depan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Irham, Muhammad, Novan Ardy Wiyani, and Rose Kusumaning Ratri. *Sikologi Pendidikan : Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta:

- Ar-Ruzz Media, 2014.
- Kemenag. "Quran Kemenag," n.d. <https://quran.kemenag.go.id/>.
- Made Yoga Putra, Nigraha & Hwihanus. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *Universitas Negeri Gorontalo* 13, no. 3 (2018): 1576–80.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2018.
- Mukhtar, Bahtiar, and Abd Rahman. *Implementasi Kebijakan Pemerintah Tentang Pendidikan Al-Qur'an Di Kecamatan Soreng Kota Parepare, 2022*. [https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/3747/2/BUKU IMPLEMENTASI.pdf](https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/3747/2/BUKU_IMPLEMENTASI.pdf).
- Nurdiana, Mia, and Ari Prayoga. "Fungsi-Fungsi Manajemen Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Di Madrasah." *Madrasa* 1 (2018): 9–15. <https://doi.org/10.32940/mjiem.v1i0.2>.
- Prasetyo, Arif Rahman. "Implementation of Character Education Policy in MTs Muhammadiyah Al Manar Demak Regency Arif Rahman Prasetyo." *Tribakti: Jurnal Pemikiran Keislaman* 31, no. 1 (2020): 83–102.
- Suci Wulandari, Salman Daffa Nur Azizi, and Rifqi Thariq Hidayat. "Paradigma Ibadah Haji Dan Umroh Ditinjau Berdasarkan Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif Di Indonesia." *Komparatif: Jurnal Perbandingan Hukum Dan Pemikiran Islam* 3, no. 2 (2024): 171–88. <https://doi.org/10.15642/komparatif.v3i2.2137>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 21st ed. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sukandar, Ahmad, Ahmad Tafsir, and Mohamad Adam Rusmana. "Manajemen Pendidikan Akhlak Siswa SD Negeri Cingcin 02 Soreang." *Jurnal Sosial Teknologi* 2, no. 8 (2022): 691–99.
- Sulaiman, H, and L A Dewi. "Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan" *Masagi*, no. c (2022): 1–7. <https://doi.org/10.37968/masagi.v1i2.152>.
- Tarigan, Arleni. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui." *Primary* 5, no. 3 (2016): 102–12.
- Tazminar, Tazminar. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Examples Non Examples." *Jupendas: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2015).
- Waris, Abdul. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Samarinda." *Jurnal Pendidikan* I, no. 1 (2019): 1–8.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Pra Penelitian (Survey)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1062/Un.03.1/TL.00.1/03/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

20 Maret 2025

Kepada

Yth. Kepala MI Islamiyah Soso
di
Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Aqwa Kaukaba
NIM : 210101110109
Tahun Akademik : Genap - 2024/2025

Judul Proposal : **Implementasi Metode Role-Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih Materi Haji di Kelas V MI Islamiyah Soso**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



an Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1078/Un.03.1/TL.00.1/03/2025 21 Maret 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MI Islamiyah Soso
di
Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Aqwa Kaukaba
NIM : 210101110109
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2024/2025
Judul Skripsi : **Implementasi Metode Role-Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih Materi Haji di Kelas V MI Islamiyah Soso**
Lama Penelitian : **Maret 2025** sampai dengan **Mei 2025** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PAI
2. Arsip

Lampiran 3 Keterangan Izin Penelitian dari MI Islamiyah Soso



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
BADAN HUKUM PERKUMPULAN NAHDLATUL ULAMA'
(SK KEMENKUM HAM AHU-119.AH.01.08 TAHUN 2013)
BADAN PELAKSANA PENYELENGGARA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MI ISLAMIAH SOSO
Alamat Jl. Madrasah Rt 01 Rw 03 Soso-Gandusari Blitar, 66187. E-mail:miislamiyah_soso@yahoo.co.id

KEPALA MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAMIAH SOSO
KECAMATAN GANDUSARI KABUPATEN BLITAR

SURAT KETERANGAN
NOMOR : I.01.001/DIV-ADM/MIS/I/2024

Nama : Ulfatul Lathifah, S.Si
Jabatan : Kepala Madrasah MI Islamiyah Soso
Alamat Sekolah : Jl. Madrasah, RT 01/ RW 02, Dsn. Soso, Kec. Gandusari
Kab. Blitar

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Aqwa Kaukaba
NIM : 210101110109
Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian di MI Islamiyah Soso guna memperoleh data sebagai bahan penyusunan skripsi dengan judul "*Implementasi Metode Role-Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih di Kelas V MI Islamiyah Soso*".

Demikian surat keterangan ini disampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 5 Juni 2025
Kepala MI Islamiyah Soso



ULFATUL LATHIFAH, S.Si

Lampiran 4 Lembar Observasi

Lembar Observasi

No.	Subjek Penelitian	Aspek	Indikator Pengamatan	Deskripsi Observasi
1	Guru Fiqih	Perencanaan Pembelajaran	Guru merancang materi, metode, media, dan tujuan pembelajaran secara sistematis sesuai topik Haji	Guru terlihat menyusun RPP dengan mencantumkan tujuan, metode ceramah, diskusi, serta media seperti poster dan video Haji
2	Guru Fiqih	Strategi Penyampaian Materi	Guru menyampaikan materi Haji dengan pendekatan kontekstual dan penggunaan media	Guru menggunakan analogi kehidupan sehari-hari untuk menjelaskan tahapan Haji dan menayangkan video dokumenter perjalanan Haji
3	Guru Fiqih	Penguatan Nilai-Nilai Ibadah	Guru mengintegrasikan nilai spiritual dan ibadah dalam penjelasan tentang Haji	Guru menekankan nilai kesabaran dan keikhlasan dalam ibadah Haji sebagai pembentukan karakter siswa
4	Siswa	Partisipasi Belajar	Siswa terlibat aktif dalam tanya jawab, diskusi, dan latihan praktik	Sebagian siswa antusias bertanya dan berdiskusi tentang perbedaan antara rukun dan wajib Haji, serta berlatih manasik dengan serius
5	Siswa	Pemahaman Konseptual	Siswa mampu menjelaskan syarat, rukun, dan wajib Haji dengan benar	Banyak siswa dapat menyebutkan urutan rukun Haji, namun masih ada yang tertukar antara wajib dan sunnah Haji
6	Siswa	Kedisiplinan dan Antusiasme dalam Praktik Manasik	Siswa mengikuti simulasi manasik Haji sesuai instruksi dengan tertib dan antusias	Mayoritas siswa menjalankan praktik thawaf dan sai dengan tertib, beberapa masih

No.	Subjek Penelitian	Aspek	Indikator Pengamatan	Deskripsi Observasi
				perlu dibimbing lebih lanjut
7	Kepala Madrasah	Kebijakan dan Dukungan Lembaga	Kepala madrasah menunjukkan dukungan terhadap program Haji melalui fasilitas dan integrasi program Kemenag	Kepala madrasah menyediakan fasilitas manasik, serta menunjukkan dokumen kerja sama dan panduan dari Kementerian Agama

Lampiran 6, Hasil Observasi

**IMPLEMENTASI METODE ROLE-PLAYING DALAM
MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN FIQIH MATERI HAJI**

Observer : Aqwa Kaukaba
 Hari/Tanggal : Rabu, 30 April 2025
 Waktu : 2x35 menit
 Kelas/Mata Pelajaran : V/Fiqih – Materi Haji

No	Kom. Implementasi	Indikator	Catatan
A. Perencanaan			
1	Tujuan pembelajaran dirancang dengan jelas dan relevan	Guru menyiapkan RPP dan media sesuai metode role-playing	Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan RPP yang mencantumkan metode role-playing untuk materi haji. Guru juga menjelaskan manfaat metode ini kepada siswa.
2	Skenario dan peran disusun dengan rinci	Ada pembagian peran, urutan kegiatan, dan alur manasik	Guru telah menyusun pembagian peran dengan jelas, siswa menerima peran seperti jamaah haji, petugas, dan pembimbing manasik.
3	Media/alat bantu mendukung role-playing	Misalnya miniatur Ka'bah, kostum, atribut	Media berupa miniatur Ka'bah dan poster manasik disiapkan.
B. Pelaksanaan Pembelajaran			
4	Guru menjelaskan skenario role-playing dengan jelas	Siswa memahami alur dan perannya	Guru menjelaskan alur role-playing secara runut dan menarik, siswa tampak memahami peran masing-masing.
5	Siswa memerankan peran sesuai instruksi	Terlibat aktif, memahami peran, percaya diri	Sebagian besar siswa aktif menjalankan perannya, mereka tampak percaya diri dan mengikuti instruksi guru.
6	Guru memfasilitasi dan membimbing proses	Memberi pengarahan, klarifikasi, dan motivasi	Guru membimbing setiap sesi dengan aktif, memberikan contoh saat

No	Kom. Implementasi	Indikator	Catatan
			siswa kurang paham dan memberi motivasi.
C. Evaluasi dan Refleksi			
7	Guru melakukan evaluasi pasca-role-playing	Menyampaikan poin penting dan memberikan umpan balik	Evaluasi dilakukan secara lisan setelah kegiatan, namun belum mencakup refleksi mendalam atau umpan balik individu.
8	Siswa diajak merefleksikan proses belajar	Menyampaikan perasaan, pemahaman, atau pertanyaan	Beberapa siswa mampu mengungkapkan pendapat dan pengalaman mereka setelah bermain peran.
D. Keaktifan Belajar Siswa			
9	Keaktifan visual	Siswa menyimak skenario, peran, dan teman bermain peran	Siswa fokus memperhatikan temannya yang sedang berperan dan menyimak skenario dengan baik.
10	Keaktifan lisan	Siswa berbicara dalam peran atau saat diskusi	Sebagian siswa aktif berbicara saat berperan, tetapi masih ada yang ragu atau malu saat giliran berbicara.
11	Keaktifan psikomotor	Siswa melakukan gerakan sesuai manasik	Siswa melakukan gerakan sesuai peran manasik dengan cukup percaya diri dan tepat.
12	Keaktifan emosional	Siswa antusias, menunjukkan semangat	Antusiasme siswa tinggi, mereka tampak senang mengikuti kegiatan, bahkan yang biasanya pasif pun ikut berperan.
13	Keaktifan kognitif	Siswa memahami isi peran dan konsep ibadah haji	Siswa memahami konsep dasar ibadah haji, tetapi belum semuanya dapat menjelaskan secara runtut.

Lampiran 7, Hasil Wawancara

Identitas Narasumber:

Nama : Ulfa Latifah, S.Si.

Jabatan : Kepala Sekolah MI Islamiyah Soso

Tanggal : 22 April 2025

Tempat : Kantor MI Islamiyah Soso

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Apakah sekolah mendukung guru menggunakan metode pembelajaran aktif seperti role-playing?	"Alhamdulillah, pihak sekolah mendukung penuh inovasi pembelajaran seperti ini. Kami selalu mendorong guru untuk menggunakan metode aktif, kreatif, dan menyenangkan."	UL.RM.1
2	Bagaimana pandangan Ibu tentang pentingnya metode inovatif seperti role-playing dalam pembelajaran fiqih?	"Menurut saya, metode inovatif seperti role-playing itu penting untuk diterapkan, terutama dalam mata pelajaran fiqih. Anak-anak cepat bosan kalau hanya teori atau ceramah saja. Dengan role-playing, mereka langsung praktek, sehingga lebih mudah memahami materi. Khususnya untuk materi seperti haji yang memang harus dipahami langkah-langkahnya, praktek ini lebih membekas di ingatan mereka."	UL.RM.1.2
3	Apa saja bentuk dukungan yang diberikan sekolah untuk menunjang penerapan metode pembelajaran inovatif seperti ini?	"Kami mendukung dengan berbagai cara. Di antaranya dengan mempersilakan penggunaan ruang kelas yang lebih luas, menyediakan tempat yang diperlukan selama simulasi, serta memberikan kesempatan guru berinovasi tanpa terlalu kaku terikat buku teks. Guru juga kami bebaskan untuk mengembangkan RPP yang mendukung metode inovatif."	UL.RM.2
4	Apakah ada evaluasi atau monitoring dari pihak sekolah terhadap implementasi metode pembelajaran aktif seperti role-playing?	"Tentu ada. Kami melakukan supervisi kelas secara rutin. Dalam supervisi itu, kami menilai bagaimana guru mengelola pembelajaran, apakah siswa aktif, apakah tujuan pembelajaran tercapai. Guru juga kami minta membuat	UL.RM.3

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
		laporan refleksi sederhana setelah mencoba metode baru, untuk mengevaluasi efektivitasnya."	
5	Apakah ada rencana pengembangan metode serupa ke kelas lain?	"InsyaAllah ada. Kami berencana mengadakan pelatihan kecil antar guru. Tujuannya agar metode pembelajaran aktif seperti role-playing bisa diterapkan juga di mata pelajaran lain, seperti SKI, Aqidah Akhlak, atau bahkan Bahasa Indonesia untuk latihan drama sederhana."	UL.RM.3.02

Nama :M. Ilham Maulana, S.Pd.

Jabatan : Guru Fiqih Kelas V

Tanggal : 22 April 2025

Tempat : Ruang Guru MI Islamiyah Soso

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Bagaimana perencanaan Bapak dalam menerapkan metode role-playing pada pembelajaran fiqih materi haji di kelas V?	"Saya merancang skenario sederhana. Anak-anak saya kelompokkan, lalu saya beri peran seperti jamaah haji, pembimbing, dan petugas. Saya sesuaikan juga dengan tahap-tahap ibadah haji yang mereka pelajari."	IM.RM.1
2	Persiapan apa saja yang dilakukan sebelum pelaksanaan?	"Kami siapkan alat sederhana seperti Ka'bah mini dari bangku yang dihias, tanda Sofa-Marwah, juga pakaian putih untuk simbol ihram. Anak-anak saya beri briefing dulu tentang urutan manasik haji."	IM.RM.1.02
3	Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan role-playing?	"Pertama dijelaskan teorinya, lalu mulai praktek. Mereka saya arahkan mulai dari niat, thawaf, sa'i, sampai melempar jumrah. Saya bimbing secara perlahan karena ada yang baru pertama kali praktik seperti ini."	IM.RM.2
4	Apa saja kendala yang ditemui selama penerapan metode role-playing?	"Kadang anak-anak terlalu bersemangat sampai lupa urutannya. Ada juga yang malu-malu buat tampil. Tapi saya biasanya arahkan dengan humor ringan supaya mereka tetap mau ikut."	IM.RM.2.02
5	Bagaimana keaktifan belajar siswa selama mengikuti pembelajaran role-playing?	"Sangat aktif. Mereka lebih berani, banyak yang bertanya soal tahapan haji. Suasana kelas jadi lebih hidup, nggak pasif seperti biasanya saat fiqih."	IM.RM.2.03

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
6	Apakah terdapat perubahan sikap atau keaktifan siswa sebelum dan sesudah penggunaan metode role-playing?	"Sebelum pakai role-playing, banyak siswa yang diam saja. Setelah role-playing, mereka jadi lebih percaya diri dan lebih cepat memahami materi fiqih, khususnya tentang rukun haji."	IM.RM.3.02
7	Bagaimana bentuk evaluasi yang dilakukan terhadap hasil pembelajaran fiqih menggunakan metode ini?	"Evaluasi saya lakukan lewat observasi praktek siswa dan tanya jawab setelah simulasi. Saya cek siapa yang sudah paham tahapan-tahapan haji dengan benar."	IM.RM.3
8	Apa saran dari Bapak untuk pengembangan metode role-playing ke depan?	"Kalau bisa, fasilitas dibuat lebih lengkap lagi, seperti pakaian ihram asli anak-anak dan ruang yang lebih luas supaya praktiknya lebih terasa nyata."	IM.RM.3.03

Wawancara Siswa 1

Nama: Aira Septia Aleysia Putri

Kelas: V

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti simulasi haji dengan bermain peran?	"Senang pak., Bisa muter Ka'bah, lari-lari kecil, lempar bola juga."	AS.RM.1
2	Kamu dapat peran sebagai apa dalam role-playing ini?	"saya menjadi Jamaah haji, ikut bareng teman-teman keliling Ka'bah dan ke Sofa Marwah."	AS.RM.1.02
3	Apa bagian paling seru menurutmu?	"Lempar jumrah. Soalnya bisa lempar kerikil. Lucu tapi juga dapet ilmunya."	AS.RM.2
4	Apakah kamu lebih semangat belajar fiqih dengan cara seperti ini?	"Iya, soalnya kalau cuma baca di buku ngantuk. Tapi kalau gini jadi semangat."	AS.RM.3
5	Kamu jadi lebih paham nggak soal rukun dan wajib haji?	"Lebih paham pak. Aku sekarang bisa nyebutin semua urutannya."	AS.RM.3.02

Wawancara Siswa 2

Nama: Agirlby Princcezo Zahra

Kelas: V

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Apa yang kamu rasakan waktu ikut bermain peran di pelajaran fiqih?	"Seru! Biasanya fiqih diem aja, sekarang bisa jalan-jalan dan main peran."	AP.RM.1
2	Kamu paling suka bagian apa?	"Wukuf di Arafah. Duduk bareng, doa rame-rame, kayak sungguhan."	AP.RM.2
3	Apakah kamu jadi lebih percaya diri waktu tampil?	"Iya, awalnya malu, tapi karena temen-temen juga semangat, aku jadi berani."	AP.RM.3
4	Apa kamu lebih semangat belajar fiqih dengan metode ini?	"Iya banget. Pingin ada pelajaran lain yang kayak gini juga."	AP.RM.3.02
5	Menurutmu belajar sambil praktek itu gimana?	Lebih gampang ngingetnya. Soalnya bukan cuma dengerin, tapi ngalamin langsung	AP.RM.3.03

Wawancara Siswa 3

Nama: Fandi Putra Pratama

Kelas: V

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Perasaanmu saat ikut role-playing haji gimana?	"Awalnya bingung, tapi lama-lama jadi seru. Apalagi pas disuruh muter Ka'bah."	FP.RM.2
2	Kamu ikut peran bagian apa?	"Jamaah juga. Tapi pas melempar jumrah, aku juga bantu temen yang bingung."	FP.RM.1
3	Bagian yang menurut kamu sulit apa?	"Pas ngitung berapa kali putaran tawaf. Kadang aku lupa udah berapa."	FP.RM.2.02
4	Belajar kayak gini bikin kamu paham?	"Iya, lebih cepet paham daripada cuma disuruh hafalan."	FP.RM.3
5	Kamu jadi lebih aktif nggak di kelas fiqih?	"Iya, biasanya aku diem aja, sekarang jadi ikut ngomong juga."	FP.RM.3.02

Lampiran 8, Triangulasi Sumber

Aspek	Guru PAI (Key Informan)	Siswa (Pendukung)	Dokumentasi
Perencanaan	Guru merancang skenario, membagi peran (jamaah, petugas), dan menyesuaikan dengan urutan ibadah haji.	Siswa menyebut mendapat peran, diberi briefing, dan paham urutan ibadah.	
Pelaksanaan	Dimulai dari penjelasan teori lalu praktek role-playing (thawaf, sa'i, lempar jumrah). Guru membimbing langsung.	Siswa merasa senang dan antusias saat simulasi. Merasa suasana lebih hidup. Ada yang awalnya malu tapi menjadi berani.	
Evaluasi	Evaluasi lewat observasi dan tanya jawab setelah simulasi. Terlihat peningkatan keaktifan dan pemahaman.	Siswa mengaku lebih paham rukun dan tahapan haji. Menyebut bisa mengingat lebih baik karena mengalami langsung, bukan sekadar teori.	

Aspek	Kepala Sekolah (Key Informan)	Siswa (Pendukung)	Dokumentasi
Perencanaan	Sekolah mendukung inovasi pembelajaran. Guru diberi kebebasan menyusun RPP dan menggunakan media/ruang	Siswa mengaku diberi pengarahan dan fasilitasi untuk pelaksanaan simulasi.	

Aspek	Kepala Sekolah (Key Informan)	Siswa (Pendukung)	Dokumentasi
	sesuai kebutuhan metode aktif.		
Pelaksanaan	Sekolah mendukung penyediaan ruang, alat, dan kebebasan metode.	Siswa merasa metode ini lebih menyenangkan, menyebut kegiatan seperti nyata (misalnya wukuf, melempar jumrah, tawaf).	
Evaluasi	Ada supervisi dan laporan refleksi dari guru untuk menilai efektivitas metode pembelajaran.	Siswa menyatakan lebih aktif dan paham setelah role-playing. Beberapa yang biasanya pasif menjadi berani tampil dan bertanya.	

Lampiran 9, Triangulasi Teknik – Perencanaan

Metode	Deskripsi Kegiatan	Hasil Temuan	Bukti Pendukung
Wawancara	Wawancara dengan guru fiqih dan kepala sekolah terkait perencanaan role-playing pada materi haji	Guru menyusun skenario sederhana, membagi peran, menyiapkan media, dan melakukan briefing kepada siswa sebelum pelaksanaan	Transkrip wawancara M. Ilham Maulana dan Ulfa Latifah
Observasi	Observasi terhadap kesiapan guru dan perangkat pembelajaran sebelum pelaksanaan	Guru menyiapkan RPP, miniatur Ka'bah, atribut manasik, dan skenario kegiatan secara terstruktur	Lembar observasi komponen A poin 1–3
Dokumentasi	Dokumentasi RPP, foto media miniatur Ka'bah, dan skenario pembelajaran	Ada dokumen RPP yang mencantumkan metode role-playing, serta dokumentasi visual dari media praktik	

Triangulasi Teknik – Pelaksanaan

Metode	Deskripsi Kegiatan	Hasil Temuan	Bukti Pendukung
Wawancara	Wawancara guru fiqih dan siswa tentang pelaksanaan role-playing	Siswa antusias, guru membimbing setiap tahapan manasik mulai dari niat hingga melempar jumrah, suasana kelas menjadi lebih hidup	Transkrip wawancara guru dan siswa
Observasi	Observasi langsung selama simulasi manasik haji berlangsung	Siswa aktif memerankan perannya, guru membimbing proses dengan jelas dan runut, suasana kelas interaktif dan penuh semangat	Lembar observasi komponen B poin 4–6, dan D poin 9–12
Dokumentasi	Foto-foto kegiatan simulasi manasik haji dan rekaman video kegiatan	Terlihat siswa memerankan jamaah haji, melakukan tawaf, sa'i, melempar jumrah, dan mengenakan pakaian putih	

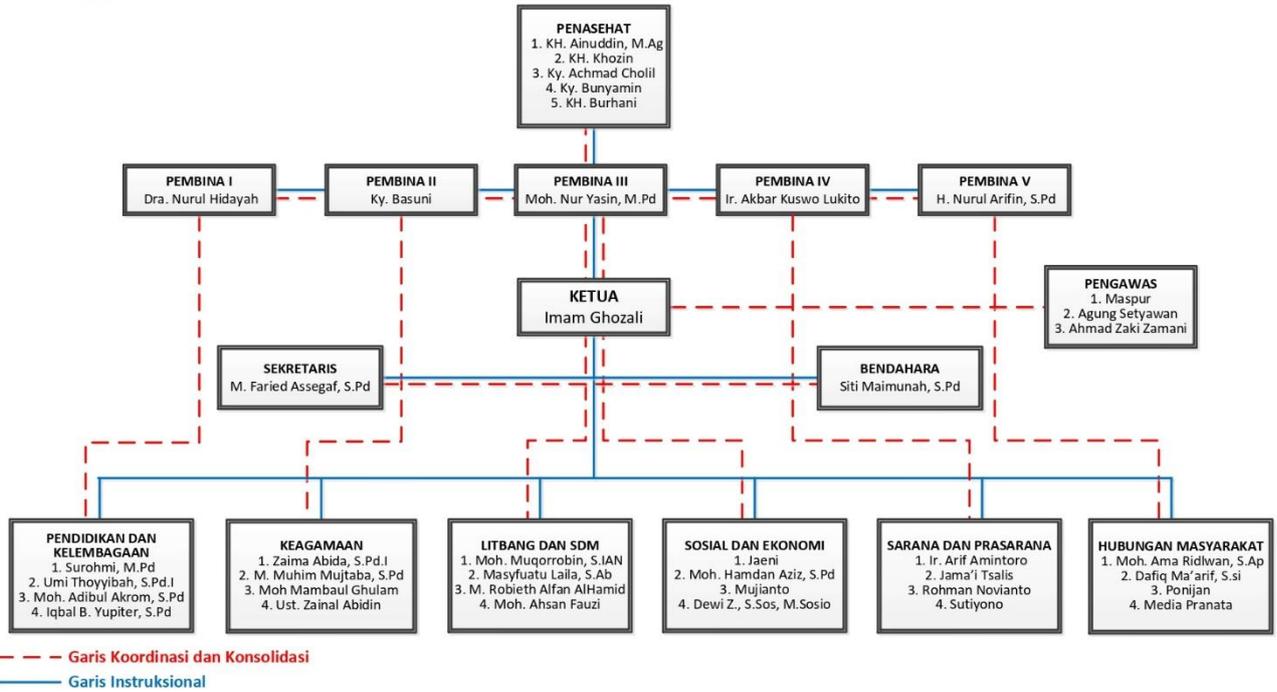
Tabel 3: Triangulasi Teknik – Evaluasi atau Hasil

Metode	Deskripsi Kegiatan	Hasil Temuan	Bukti Pendukung
Wawancara	Wawancara guru fiqih dan siswa terkait perubahan perilaku, evaluasi, dan hasil pembelajaran	Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan memahami tahapan ibadah haji. Evaluasi dilakukan melalui tanya jawab dan observasi praktik	Transkrip wawancara guru dan siswa
Observasi	Observasi terhadap refleksi dan evaluasi pasca-role-playing	Evaluasi dilakukan lisan, refleksi siswa belum mendalam, namun siswa mampu menyampaikan pendapat dan pengalaman selama kegiatan	Lembar observasi komponen C poin 7–8, D poin 13
Dokumentasi	Hasil kerja siswa, catatan observasi guru, dan dokumentasi lisan hasil diskusi	Catatan hasil diskusi menunjukkan siswa memahami rukun haji. Terdapat beberapa siswa yang mampu menjelaskan urutan dengan lancar	

Lampiran 10, Struktur Organisasi



STRUKTUR BP3M NU
(BADAN PENYELENGGARA PELAKSANAAN PENDIDIKAN MA'ARIF)
MI ISLAMİYAH SOSO
 Periode 2022 - 2028



Lampiran 11, RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Satuan Pendidikan : MI ISLAMIAH SOSO
Mata Pelajaran/Tema : Fikih
Kelas/Semester : V/Genap
Materi Pokok : Haji
Alokasi Waktu : 2 JP X 40 Menit

<p>A. Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menyebutkan rukun, wajib, dan larangan dalam ibadah haji dengan benar. 2. Siswa mampu mempraktikkan secara sederhana pelaksanaan ibadah haji (tawaf, sa'i, wukuf, tahallul) melalui simulasi. 3. Siswa menunjukkan sikap aktif, percaya diri, dan kerja sama dalam kegiatan simulasi. 	<p>G. Kegiatan Pembelajaran/Langkah- Langkah pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberi salam dan apersepsi b. Guru menjelaskan sekilas tujuan pembelajaran c. Guru membentuk kelompok (setiap 5-6 siswa).
<p>B. Kompetensi Dasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Memahami ketentuan ibadah haji dan umrah. 4.1 Mempraktikkan tata cara ibadah haji melalui simulasi sederhana. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Inti <ol style="list-style-type: none"> a. Setiap kelompok diberi peran. b. Guru menjelaskan alur simulasi: Ihram → Tawaf → Sa'i → Wukuf → Tahallul → Lempar Jumrah. c. Simulasi thawaf: mengelilingi "Ka'bah mini" dari meja dihias.
<p>C. Indikator</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.1.1 Menjelaskan pengertian haji. 3.1.2 Menyebutkan rukun, wajib, dan larangan haji. 4.1.1 Mempraktikkan thawaf, sa'i, wukuf, tahallul melalui simulasi sederhana. 4.1.2 Berani tampil dan berperan sesuai skenario yang ditentukan. 	<ol style="list-style-type: none"> d. Simulasi sa'i: berjalan bolak-balik (mini Safa-Marwah). e. Simulasi wukuf: berdiam dan membaca doa di titik Arafah. f. Simulasi tahallul: simbolis memotong sehelai rambut. g. Simulasi lempar jumrah: melempar bola kertas ke sasaran.
<p>D. Materi Esensi</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pengertian haji. b. Rukun Haji: Ihram, Wukuf, Thawaf, Sa'i, Tahallul, Tertib. c. Wajib Haji: Memulai ihram dari miqat, Mabit, Melontar jumrah, Tawaf Wada'. d. Larangan Ihram: memakai wangi-wangian, menikah, berburu, bertengkar, dll. 	<ol style="list-style-type: none"> h. Tanya jawab: "Apa yang kamu rasakan saat jadi jamaah?" i. Diskusi makna dan hikmah ibadah haji.
<p>E. Metode Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Metode Utama: Role-Playing (Bermain Peran). b. Metode Pendukung: Diskusi, Tanya Jawab 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Penutup <ol style="list-style-type: none"> a. Guru dan siswa menyimpulkan rukun dan wajib haji. b. Memberikan penguatan nilai ibadah haji (ketaatan, kesabaran, kerja sama). c. Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa. d. Doa penutup dan salam.
<p>F. Media/Sumber Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Siswa Fikih Kelas V MI. 2. Al-Quran Surat Ali Imran: 97. 3. Miniatur Ka'bah dari meja, pita jalur sa'i, bola kertas untuk jumrah. 	<p>H. Penilaian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian Sikap <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi keterlibatan siswa saat bermain peran. b. Aspek: Keaktifan, kerjasama, keberanian. 2. Penilaian Pengetahuan <ol style="list-style-type: none"> a. Tanya jawab lisan tentang rukun dan wajib haji. b. Tes formatif sederhana: sebutkan 3 rukun haji! 3. Penilaian Keterampilan <ol style="list-style-type: none"> a. Rubrik performa role-playing: b. Kelancaran melaksanakan tahapan haji c. Ketepatan urutan ibadah d. Kemampuan menjelaskan saat praktik

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Ulfa Latifah, S.Si

Selasa, 22 April 2025

Guru Fikih



Muhammad Ilham Maulana, S.Pd

Lampiran 12, Dokumentasi



Wawancara dengan Siswa Aira



Wawancara dan Observasi dengan Pihak Sekolah



Wawancara dengan Guru Fikih



Kondisi Kelas Pada Saat Role-playing Tawaf



Kondisi Kelas Saat Pembekalan



Proses Briefing Lapangan Oleh Guru Fiqih



Kondisi Keaktifan Kelas Setelah Implementasi Role Playing



Proses Rapat Evaluasi dan Perencanaan pembelajaran oleh dewan guru

Lampiran 13 Jurnal Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: http://www.uin-malang.ac.id Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 210101110109
Nama : AQWA KAU KABA
Fakultas : ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : IMPLEMENTASI METODE ROLE-PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN Fiqih Di MI ISLAMiyah SOSO

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	11 November 2024	Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag	Konsultasi Judul, Outline dan progres Bab 1 serta pengarahan penulisan sesuai alur dan kaidah kepenulisan FITK.	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	02 Desember 2024	Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag	Bimbingan progres Bab 1, pada rumusan masalah dan latar belakang, serta konsultasi bab 2 perbaikan kajian teoritis sesuai rumusan masalah	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	13 Februari 2025	Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag	Konsultasi bab 2, penjabaran kajian teori disesuaikan dengan rumusan masalah	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	18 Februari 2025	Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag	bimbingan bab 2 konsultasi kerangka berpikir	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	20 Februari 2025	Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag	bimbingan bab 1-3 keseluruhan, konsultasi alur dan instrumen penelitian	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	14 April 2025	Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag	Revisi setelah seminar proposal skripsi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	17 April 2025	Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag	Membenahi instrumen transkrip wawancara dan observasi serta menambahkan narasi kajian teori metode Role Playing	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	27 Mei 2025	Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag	Bimbingan BAB 4 paparan data dan hasil penelitian, pengembangan narasi dengan menambahkan isi observasi di bagian hasil penelitian	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	28 Mei 2025	Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag	bimbingan menambahkan indikator teori keaktifan belajar siswa pada kajian teori BAB 2	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	02 Juni 2025	Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag	Bimbingan BAB 4 menyesuaikan dan mengkaitkan indikator teori keaktifan belajar siswa	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	03 Juni 2025	Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag	Bimbingan BAB 4 dan 5 triangulasi data	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	04 Juni 2025	Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag	Bimbingan lampiran-lampiran skripsi	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
13	05 Juni 2025	Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag	skripsi acc oleh dosen pembimbing	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 5 Juni 2025

Dosen Pembimbing 1

Dr. H.MOH. PADIL,M.Ag

Kajur / Kaprodi,

Muhammad



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/07/2024

diberikan kepada:

Nama : Aqwa Kaukaba

NIM : 210101110109

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Karya Tulis : Implementasi Metode Role-Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqih Materi Haji di Kelas V MI Islamiyah Soso

Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 7 Juni 2025

Kepala,



Benny Afwadzi

Lampiran 15 Biodata Peneliti

Biodata Peneliti



Nama Lengkap : Aqwa Kaukaba

NIM : 210101110109

Tempat, tanggal lahir : Blitar, 02 Maret 2002

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Alamat Rumah : Dsn Soso, RT 01, RW 03, Desa Soso, Kec Gandusari,
Kab Blitar

Email : kabakaukaba@gmail.com

Riwayat Pendidikan : RA Perwanida Soso (2006-2008)

MI Islamiyah Soso (2009-2014)

MTsN 8 Blitar (2015-2017)

MAN 2 Blitar (2018-2021)