

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAHASISWA TENTANG ZAKAT MELALUI MODEL ROLE PLAY DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Muhammad Hilmy
muhammadhilmy@poliwangi.ac.id
Politeknik Negeri Banyuwangi, Indonesia

Received : 22 Juli 2025.

Accepted: 29 Juli 2025.

Published: 29 Juli 2025

Abstract: *This classroom-based research aims to improve student learning outcomes in the Islamic Religious Education (PAI) course, specifically in the topic of zakat, through the application of the role-play learning model. The study was conducted in five first-semester classes of the Agribusiness Study Program at Banyuwangi state polytechnic, involving a total of 126 students. The research adopts a classroom action research (CAR) approach carried out in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection phases. The role-play themes assigned to student groups included: the wisdom of zakat, how to calculate zakat, and the consequences of neglecting zakat obligations. Data were collected through pretest and posttest assessments, as well as documentation of class activities. The results showed a significant increase in the average student scores from 54.81 in the pretest, to 73.45 after the first cycle, and 86.76 after the second cycle. These findings suggest that the role-play method is effective in deepening conceptual understanding, encouraging active participation, and contextualizing the practice of zakat for vocational-level students.*

Keywords: *Role Play; Zakat; Learning Outcomes, Classroom Action Research.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya pada materi zakat melalui penerapan model pembelajaran role play. Subjek penelitian adalah mahasiswa Politeknik Negeri Banyuwangi semester 1 Program Studi Agribisnis dari lima kelas (1A–1E) dengan jumlah total 126 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tema role play yang digunakan dalam pembelajaran meliputi hikmah zakat, cara menghitung zakat, dan dampak tidak membayar zakat. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 54,81 pada pretest menjadi 73,45 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 86,76 pada siklus II. Model role play terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep zakat secara menyeluruh, serta mendorong partisipasi aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Role play; Zakat; Hasil belajar; Penelitian tindakan kelas.*



A. PENDAHULUAN

1. Konteks Penelitian

Pendidikan Agama Islam (PAI) di perguruan tinggi bukan hanya bertujuan untuk mentransmisikan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keislaman yang aplikatif dalam kehidupan mahasiswa. Salah satu topik krusial dalam pembelajaran PAI adalah zakat, karena menyentuh aspek spiritual, sosial, dan ekonomi secara langsung. Namun demikian, metode pembelajaran yang digunakan sering kali belum mampu menghidupkan semangat mahasiswa dalam memahami makna zakat secara mendalam.

Selama ini, pembelajaran zakat di kelas kerap disampaikan secara konvensional melalui ceramah yang bersifat satu arah. Penelitian yang dilakukan oleh Sihabudin menunjukkan bahwa metode ceramah membuat mahasiswa kesulitan memahami konsep-konsep penting dalam zakat seperti *nishab*, *haul*, hingga proses perhitungannya secara konkret.¹ Hal ini menunjukkan bahwa metode ceramah cenderung menempatkan mahasiswa sebagai pendengar pasif, bukan pelaku aktif dalam proses belajar.

Dalam konteks pendidikan tinggi, beberapa penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif seperti *role play* memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Sebuah meta-analisis oleh Xinjian Fu terhadap 821 mahasiswa perguruan tinggi menunjukkan bahwa penggunaan metode *role play* menghasilkan peningkatan signifikan pada domain keterampilan, dibandingkan dengan kelompok yang belajar menggunakan metode konvensional.² Di bidang pendidikan kesehatan, Narayanan menemukan bahwa *scenario-based role play* efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri, empati, dan kemampuan kerja tim mahasiswa kedokteran, yang sulit dicapai melalui kuliah biasa.³

Penelitian ini dilakukan di Politeknik Negeri Banyuwangi, sebuah institusi pendidikan tinggi vokasi yang mengedepankan pendekatan berbasis praktik (*practice-oriented learning*) dibanding teori semata. Mahasiswa diarahkan untuk memahami dan menerapkan pengetahuan secara kontekstual, termasuk dalam mata kuliah umum seperti Pendidikan Agama Islam. Dalam hal ini, penggunaan metode

¹ Sihabudin and others, 'Upaya Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Materi Zakat Dengan Metode Demonstrasi', *Dirasah*, 8.1 (2025), 99–108
<<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/view/1664>>.

² Xinjian Fu and Qinbing Li, 'Effectiveness of Role-Play Method: A Meta-Analysis', *International Journal of Instruction*, 18.1 (2025), 309–24
<<https://doi.org/10.29333/iji.2025.18117a>>.

³ Rajesh Kumar Sneha Ambwani, Arup Kumar Misra, 'Prucalopride: A Recently Approved Drug by the Food and Drug Administration for Chronic Idiopathic Constipation', *International Journal of Applied and Basic Medical Research*, 2019.November (2017), 193–95
<<https://doi.org/10.4103/ijabmr.IJABMR>>.

role play sangat relevan karena mampu menyajikan konsep zakat dalam bentuk pengalaman sosial yang bisa disimulasikan dan didiskusikan secara aktif. Mahasiswa tidak hanya mempelajari teori zakat, tetapi juga merasakannya secara langsung melalui simulasi peran sebagai *muzakki*, *amil*, maupun *mustahik*.

Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran *reflective teaching*, di mana dosen secara sadar merancang dan mengevaluasi pembelajaran berdasarkan pengalaman dan umpan balik nyata di kelas. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikemas secara lebih modern dengan mengacu pada praktik berbasis bukti (*evidence-based practice*)⁴.

Penelitian ini dilaksanakan pada lima kelas Program Studi Agribisnis di Politeknik Negeri Banyuwangi, dengan fokus pada tiga tema pokok dalam materi zakat: *hikmah zakat*, *cara menghitung zakat*, dan *dampak tidak membayar zakat*. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana metode *role play* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran zakat pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam.

2. Kajian Pustaka

Zakat adalah salah satu rukun Islam yang memiliki kedudukan sangat penting dalam sistem kehidupan umat Muslim, karena mencakup dimensi spiritual, sosial, dan ekonomi. Dalam konteks pendidikan, materi zakat menjadi bagian integral dari pembelajaran fikih dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI), baik di sekolah menengah maupun perguruan tinggi. Zakat tidak hanya dipahami sebagai kewajiban individu, tetapi juga sebagai sistem sosial yang menyentuh berbagai aspek kehidupan masyarakat.

Menurut Nurrahman, zakat berfungsi sebagai instrumen pemberdayaan ekonomi umat yang mendukung tercapainya keadilan sosial melalui mekanisme distribusi kekayaan secara merata.⁵ Dalam perspektif fikih, zakat memiliki kaidah-kaidah yang mengatur syarat, jenis, perhitungan, dan sasaran penerima yang harus dipahami secara benar agar pelaksanaannya tepat sasaran.⁶ Oleh karena itu, pengajaran zakat tidak dapat dilepaskan dari aspek normatif yaitu dalil dan hukum, serta aspek aplikatif yakni perhitungan, pengelolaan, dan distribusi.

⁴ Anne Burns, *Doing Action Research in English Language Teaching: A Guide for Practitioners* (London: Routledge, 2010).

⁵ M. W. Nurrahman, 'The Role of Zakat in Empowering the Economic Welfare of the Muslim Community: Fiqh Perspectives and Implementation in Indonesia', *NIZAM International Journal of Islamic Studies*, 2.1 (2024), 11–18.

⁶ Muhammad bin Idris Asy-Syafi'i, *Al-Umm*, ed. by Rif'at Fawzi 'Abdul Muttalib (Mansurah: Dar al-Wafa', 2001).

Sayangnya, dalam praktik pembelajaran, materi zakat kerap diajarkan secara tekstual dengan penekanan pada hafalan dan definisi, tanpa disertai pendekatan kontekstual yang menyentuh kehidupan nyata mahasiswa. Padahal, zakat merupakan ibadah sosial yang sangat memungkinkan untuk dikemas dalam bentuk pembelajaran aktif berbasis simulasi dan praktik lapangan. Misalnya, dalam konteks mahasiswa vokasi seperti di Politeknik Negeri Banyuwangi, pendekatan seperti ini menjadi sangat relevan karena selaras dengan orientasi kurikulum yang menekankan *learning by doing*.

Lebih lanjut, Hartono menjelaskan bahwa pendidikan zakat saat ini harus diarahkan pada penguatan literasi dan pemahaman aplikatif melalui inovasi model pembelajaran yang mendorong peserta didik memahami konsep zakat sebagai solusi problem sosial umat.⁷ Ini menegaskan bahwa pembelajaran zakat tidak cukup hanya disampaikan melalui ceramah dan pengulangan konsep, tetapi juga perlu diformulasikan dalam bentuk pembelajaran partisipatif dan berbasis nilai-nilai keumatan.

Dalam pendidikan tinggi, khususnya di lingkungan vokasi seperti Politeknik Negeri Banyuwangi yang menekankan *learning by doing*, metode pembelajaran tidak cukup hanya mengedepankan aspek kognitif. Pembelajaran idealnya mencakup pemahaman nilai-nilai sosial dan kemampuan berinteraksi serta merefleksikan pengalaman. Salah satu pendekatan yang efektif untuk mencapai tujuan ini adalah melalui *role play*, di mana mahasiswa secara aktif memainkan peran dalam situasi simulatif yang relevan dengan materi.

Morry Van Ments dalam buku *The Effective Use of Role-play* menjelaskan bahwa *role play* adalah teknik yang fleksibel namun kuat untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Mahasiswa akan berpikir dan bereaksi secara spontan sesuai peran yang mereka mainkan, yang mendorong refleksi mendalam dan pemahaman pragmatis terhadap konsep yang diajarkan.⁸ Joyce dan Weil dalam bukunya *Models of Teaching* memperkuat hal ini, dengan menegaskan bahwa *role play* adalah bagian dari model pengajaran sosial yang menumbuhkan pengambilan keputusan, kerjasama kelompok, dan kesadaran nilai-nilai sosial.⁹ Heathcote dan Bolton, melalui pendekatan *mantle of the expert*, menggambarkan bagaimana *role*

⁷ Haryani Santo Hartono, 'The Strategies of Enhancing Zakat Education in Indonesia', *Adzkiya: Jurnal Hukum Dan Ekonomi Syariah*, 11.2 (2023), 54 <<https://doi.org/10.32332/adzkiya.v11i2.7199>>.

⁸ Morry Van Ments, *The Effective Use of Role-play: Practical Techniques for Improving Learning* (London: Kogan Page, 1999).

⁹ Bruce R. Joyce and Marsha Weil, *Models of Teaching* (Boston: Allyn & Bacon, 2018).

play memungkinkan mahasiswa merasa sebagai ahli dalam konteks tertentu, sehingga keterlibatan mental dan emosional menjadi lebih tinggi.¹⁰

Ketika diterapkan pada materi zakat dalam Pendidikan Agama Islam, metode ini membuka ruang bagi mahasiswa untuk tidak hanya mempelajari aturan teknis seperti nishab atau perhitungan zakat, tetapi juga untuk menjadikan simulasi sebagai media untuk memahami implikasi sosial dan spiritualnya. Melalui peran sebagai muzakki, amil, atau mustahik dalam skenario distribusi zakat, mahasiswa mengalami secara langsung bagaimana nilai keadilan sosial berperan dalam kehidupan masyarakat.

Implementasi *role play* ini mengikuti sebuah alur yang terstruktur agar proses pembelajaran menjadi maksimal. Langkah-langkah utama dimulai dari penentuan tema dan tujuan pembelajaran, pembagian kelompok berdasarkan peran, penyusunan naskah simulatif yang mengandung isu-isu zakat, pelaksanaan permainan peran di kelas, dan diakhiri dengan diskusi reflektif. Desain seperti ini memungkinkan integrasi antara pemikiran, tindakan, dan evaluasi dari pengalaman belajar secara utuh.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

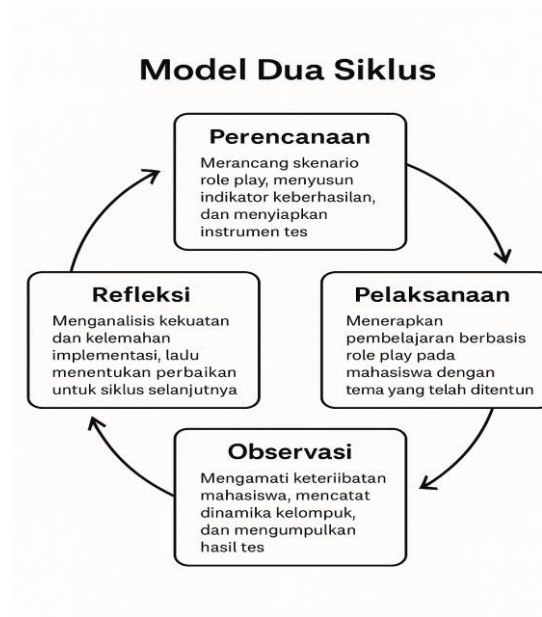
Penelitian ini menggunakan pendekatan *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini bertujuan untuk memperbaiki praktik pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, diamati, dan direfleksikan secara sistematis. PTK dipilih karena memberikan kesempatan bagi dosen untuk bertindak sebagai peneliti dalam konteks kelasnya sendiri, serta memungkinkan adanya modifikasi strategi pembelajaran berdasarkan data nyata di lapangan.¹¹

2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan mengikuti model dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, alur siklus bisa dilihat pada gambar berikut:

¹⁰ Dorothy Heathcote and Gavin Bolton, *Drama for Learning: Dorothy Heathcote's Mantle of the Expert Approach to Education* (Portsmouth: NH: Heinemann, 1995).

¹¹ Craig A. Mertler, *Action Research: Improving Schools and Empowering Educators*, 7th edn (Thousand Oaks: SAGE Publications, 2024).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas¹²

3. Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Politeknik Negeri Banyuwangi pada mahasiswa semester 1 Program Studi Agribisnis. Jumlah subjek sebanyak 126 orang yang terbagi dalam lima kelas: 1A (26 mahasiswa), 1B (24), 1C (26), 1D (25), dan 1E (25).

4. Instrumen Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, dokumentasi, dan observasi. Tes diberikan sebelum dan sesudah tindakan untuk mengukur penguasaan materi zakat. Dokumentasi mencakup foto kegiatan, naskah *role play*, dan lembar kerja mahasiswa. Observasi dilakukan untuk mencatat partisipasi mahasiswa selama pembelajaran. Kombinasi ketiga teknik ini sesuai dengan panduan Sugiyono dalam menjaga kekayaan dan keabsahan data dalam penelitian tindakan kelas.¹³

5. Analisis Data

Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif menghitung rata-rata nilai pretest dan posttest serta persentase peningkatan hasil belajar. Analisis kualitatif menelaah observasi dan refleksi untuk melihat perubahan sikap dan pemahaman mahasiswa. Creswell menekankan pentingnya menggabungkan

¹² Sara Efrat Efron and Ruth Ravid, *Action Research in Education: A Practical Guide*, 2nd edn (New York: Guilford Press, 2019).

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021).

statistik deskriptif dan narasi interpretatif agar hasil penelitian bersifat komprehensif.¹⁴

6. Uji Validitas

Validitas data dijaga melalui triangulasi teknik dengan membandingkan hasil tes, observasi, dan dokumentasi. Penelitian juga menerapkan prinsip etika seperti persetujuan sukarela (informed consent) dan kerahasiaan data. Mertens menekankan bahwa penghormatan terhadap partisipan dan etika penelitian sangat penting, terutama di lingkungan perguruan tinggi.¹⁵

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal Mahasiswa

Sebelum diterapkannya metode *role play*, pembelajaran zakat dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI) dilakukan secara konvensional melalui ceramah. Mahasiswa menerima informasi secara satu arah dari dosen tanpa interaksi yang bermakna atau kontekstualisasi ke dalam kehidupan sehari-hari. Metode ceramah ini memang lazim digunakan dalam kelas besar karena efisien secara waktu, tetapi sering kali gagal memberikan pengalaman belajar yang mendalam, terutama untuk materi seperti zakat yang membutuhkan pemahaman praktis dan kesadaran sosial.

Setelah proses ceramah berlangsung selama dua pertemuan, mahasiswa diberi pretest untuk mengukur penguasaan awal terhadap materi. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata nilai hanya mencapai 54,81 dan sebagian besar mahasiswa tidak mampu menjelaskan konsep dasar zakat seperti *nishab*, *haul*, dan kategori mustahik. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan ceramah kurang efektif untuk mendorong pemahaman yang substantif.

2. Perkembangan Pada Siklus I dan II

Sebagai respons terhadap rendahnya capaian awal, dilakukan intervensi melalui metode *role play* yang diterapkan dalam dua siklus. Pada siklus I, mahasiswa dibagi dalam kelompok dan masing-masing mendapat satu dari tiga tema: (1) Hikmah zakat, (2) Cara menghitung zakat, dan (3) Dampak tidak membayar zakat. Namun, pendekatan ini dikenalkan secara spontan pada hari yang sama ketika pelaksanaan, sehingga mahasiswa belum memiliki cukup waktu untuk menyusun naskah atau memahami perannya secara optimal. Banyak mahasiswa yang hanya membaca teks dari telepon genggam dan belum sepenuhnya menghayati perannya. Meskipun begitu, terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 73,45. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif meskipun terbatas tetap memberikan berpengaruh positif. Dokumentasi siklus I bisa dilihat pada gambar berikut:

¹⁴ John W. Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (Boston: Pearson, 2015).

¹⁵ Donna M. Mertens, *Research and Evaluation in Education and Psychology: Integrating Diversity with Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods*, 5th edn (Thousand Oaks: SAGE Publications, 2020).



Gambar 2. Penampilan *Role Play* Siklus I

Refleksi dari siklus I menunjukkan bahwa kurangnya waktu persiapan menjadi kendala utama. Oleh karena itu, pada siklus II, mahasiswa diminta untuk menyiapkan naskah minimal satu hari sebelumnya, menulisnya secara manual, dan diwajibkan menghafalnya. Pada tahap ini, mahasiswa tampil lebih percaya diri dan mampu mengkomunikasikan pesan keagamaan dengan lebih meyakinkan. Peran yang dimainkan pun menjadi lebih ekspresif dan dialog berlangsung lebih natural. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan internalisasi materi yang lebih mendalam. Selain itu, antusiasme mahasiswa juga meningkat karena mereka merasa lebih siap dan terlibat. Interaksi antarkelompok tampak lebih hidup dan mencerminkan pemahaman yang lebih baik terhadap substansi zakat. Dokumentasi siklus II bisa dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Dokumentasi Siklus II

Dampak dari pelaksanaan siklus II adalah hasil belajar meningkat secara signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 86,76. Berikut adalah rekapitulasi nilai rata-rata per kelas pada setiap tahapan:

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Mahasiswa pada Setiap Tahapan

Kelas	Pretest	Siklus I	Siklus II
1A	55,73	75,12	88
1B	54,21	72,88	86,5
1C	54,81	73,35	86,23
1D	54,8	72,96	86,52
1E	54,48	72,96	86,56
Rata-rata	54,81	73,45	86,76

3. Analisis Hasil

Penerapan metode *role play* dalam dua siklus pembelajaran menunjukkan peningkatan hasil belajar mahasiswa yang sangat signifikan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Pada tahap awal, hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata hanya 56,4, yang menandakan rendahnya pemahaman mahasiswa terhadap konsep zakat setelah menerima materi melalui ceramah. Namun setelah penerapan *role play* pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 73,45, dan akhirnya mencapai 86,76 pada siklus II. Peningkatan total sebesar 31,95 poin dari pretest ke siklus II menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang dialami mahasiswa menjadi jauh lebih efektif dan bermakna.

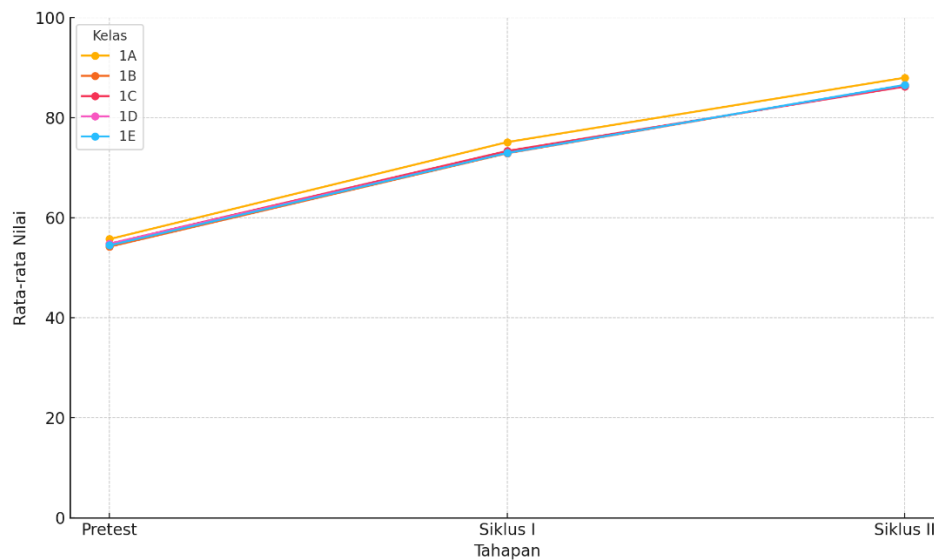
Peningkatan ini mencerminkan adanya perkembangan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik mahasiswa. Dari sisi kognitif, mahasiswa menjadi lebih memahami konsep zakat secara aplikatif. Jika sebelumnya mereka hanya menghafal istilah seperti *nishab* dan *haul*, maka melalui simulasi peran sebagai muzaki, amil, atau mustahik, mereka dapat mempraktikkan proses penghitungan dan pendistribusian zakat secara nyata. Hal ini membuat pemahaman menjadi lebih dalam karena terikat dengan pengalaman langsung.

Dari aspek afektif, keterlibatan mahasiswa dalam memerankan tokoh-tokoh yang berhubungan dengan zakat menumbuhkan empati sosial dan kesadaran terhadap peran zakat dalam menciptakan keadilan ekonomi. Beberapa mahasiswa yang memerankan mustahik bahkan menyampaikan bahwa mereka baru benar-benar memahami makna sosial zakat setelah memainkan peran tersebut. Penanaman nilai semacam ini sulit dicapai melalui ceramah biasa, tetapi menjadi sangat mungkin melalui metode *role play* karena mengaktifkan emosi dan imajinasi mahasiswa secara bersamaan.

Selain itu, mahasiswa juga memperoleh peningkatan dalam keterampilan komunikasi dan kerja sama. Mereka belajar menyusun skenario, berdiskusi dalam kelompok, dan tampil di depan kelas. Perkembangan ini sejalan dengan orientasi pendidikan vokasi seperti di Politeknik Negeri Banyuwangi yang mengutamakan keterampilan praktis. Kemampuan untuk mengkomunikasikan gagasan,

menyesuaikan peran, dan menyampaikan pesan secara lisan adalah bagian penting dari kompetensi yang diperlukan.

Peningkatan performa ini juga tampak merata di seluruh kelas. Grafik berikut memperlihatkan bahwa meskipun ada perbedaan capaian awal, semua kelas menunjukkan pola peningkatan yang konsisten dan signifikan dari pretest ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role play* bersifat inklusif dan adaptif untuk berbagai tingkat kemampuan mahasiswa.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Nilai Rata-Rata Mahasiswa

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis *role play* tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang utuh melalui keterlibatan emosional, sosial, dan praktis mahasiswa. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi zakat, serta relevan diterapkan dalam pendidikan vokasi yang menuntut integrasi antara teori dan praktik.

D. KESIMPULAN

Penerapan model *role play* dalam pembelajaran zakat pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Pendekatan ini memberikan ruang bagi mahasiswa untuk terlibat secara aktif, baik secara kognitif maupun afektif, melalui simulasi peran yang mencerminkan praktik zakat dalam kehidupan nyata. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan nilai rata-rata dari pretest ke siklus II, yang mencerminkan peningkatan pemahaman, partisipasi, dan keterampilan komunikasi mahasiswa.

Kondisi pembelajaran yang semula pasif dengan metode ceramah bertransformasi menjadi proses yang partisipatif dan reflektif berkat penggunaan

role play. Pengalaman langsung yang diperoleh mahasiswa selama kegiatan simulasi memperkuat internalisasi nilai-nilai keagamaan, sosial, dan praktis yang terkandung dalam materi zakat. Dengan demikian, metode *role play* sangat relevan untuk diterapkan di lingkungan pendidikan vokasi seperti Politeknik Negeri Banyuwangi yang menekankan pada pembelajaran berbasis praktik.

REFERENSI

- Asy-Syafi'i, Muhammad bin Idris, *Al-Umm*, ed. by Rif'at Fawzi 'Abdul Muttalib (Manshurah: Dar al-Wafa', 2001)
- Burns, Anne, *Doing Action Research in English Language Teaching: A Guide for Practitioners* (London: Routledge, 2010)
- Creswell, John W., *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (Boston: Pearson, 2015)
- Efron, Sara Efrat, and Ruth Ravid, *Action Research in Education: A Practical Guide*, 2nd edn (New York: Guilford Press, 2019)
- Fu, Xinjian, and Qinbing Li, 'Effectiveness of Role-Play Method: A Meta-Analysis', *International Journal of Instruction*, 18.1 (2025), 309–24 <<https://doi.org/10.29333/iji.2025.18117a>>
- Heathcote, Dorothy, and Gavin Bolton, *Drama for Learning: Dorothy Heathcote's Mantle of the Expert Approach to Education* (Portsmouth: NH: Heinemann, 1995)
- Joyce, Bruce R., and Marsha Weil, *Models of Teaching* (Boston: Allyn & Bacon, 2018)
- Ments, Morry Van, *The Effective Use of Role-play: Practical Techniques for Improving Learning* (London: Kogan Page, 1999)
- Mertens, Donna M., *Research and Evaluation in Education and Psychology: Integrating Diversity with Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods*, 5th edn (Thousand Oaks: SAGE Publications, 2020)
- Mertler, Craig A., *Action Research: Improving Schools and Empowering Educators*, 7th edn (Thousand Oaks: SAGE Publications, 2024)
- Nurrahman, M. W., 'The Role of Zakat in Empowering the Economic Welfare of the Muslim Community: Fiqh Perspectives and Implementation in Indonesia', *NIZAM International Journal of Islamic Studies*, 2.1 (2024), 11–18
- Santo Hartono, Haryani, 'The Strategies of Enhancing Zakat Education in Indonesia', *Adzkiya : Jurnal Hukum Dan Ekonomi Syariah*, 11.2 (2023), 54 <<https://doi.org/10.32332/adzkiya.v11i2.7199>>
- Sihabudin, Aminudin, Mochamad Asep Kuswara, and Muhamad Apit, 'Upaya Peningkatan Hasil Belajar Fiqh Materi Zakat Dengan Metode Demonstrasi', *Dirasah*, 8.1 (2025), 99–108

<<https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah/article/view/1664>>

Sneha Ambwani, Arup Kumar Misra, Rajesh Kumar, 'Prucalopride: A Recently Approved Drug by the Food and Drug Administration for Chronic Idiopathic Constipation', *International Journal of Applied and Basic Medical Research*, 2019.November (2017), 193–95 <<https://doi.org/10.4103/ijabmr.IJABMR>>

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021)