

Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh

Mohammad Syahrul Amin, Syamsul Rijal

Universitas Islam Madura, Indonesia

e-mail: m.syahrul.amin@uim.ac.id

Abstract: *Fiqh learning at Islamic junior secondary schools (Madrasah Tsanawiyah) requires both conceptual mastery and practical skill, so a lecture centered approach is often insufficient to encourage active student participation. This study aims to describe the effectiveness of implementing the role playing learning model in improving student learning outcomes in Fiqh subject, while also identifying the supporting and inhibiting factors of its implementation. The study employed a qualitative approach with a phenomenological design to explore the subjective experiences of teachers and students regarding the role playing process in the classroom. The research subjects consisted of the Fiqh teacher, the school principal, and students of Madrasah Tsanawiyah Nasyrul Ulum Bagandan, Pamekasan. Data were collected through participatory observation, unstructured interviews, and documentation studies, then analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, with data validity examined through source and method triangulation. The findings indicate that the application of role playing simultaneously improved learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor domains, as students were directly involved in visualizing the material on worship and social transactions. Nevertheless, approximately twenty percent of students still showed passive attitudes and low confidence during the early implementation stage, requiring teacher demonstration and a more even distribution of roles. This study recommends that teachers design inclusive scenarios, allocate time proportionally, and combine role playing with peer mentoring to maximize learning achievement for all students.*

Keywords: Learning model, role playing, learning outcomes, fiqh, phenomenology

Abstrak: *Pembelajaran Fiqh di Madrasah Tsanawiyah menuntut penguasaan konsep sekaligus keterampilan praktik, sehingga pendekatan yang berpusat pada ceramah sering kali tidak memadai untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan efektivitas penerapan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh, sekaligus mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat pelaksanaannya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi untuk menggali pengalaman subjektif guru dan siswa terhadap proses bermain peran di dalam kelas. Subjek penelitian meliputi guru mata pelajaran Fiqh, kepala madrasah, dan siswa Madrasah Tsanawiyah Nasyrul Ulum Bagandan, Pamekasan. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara tidak terstruktur, dan studi dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan, dengan keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan role playing mampu meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan, karena siswa terlibat langsung dalam memvisualisasikan materi ibadah dan muamalah. Meskipun demikian, sekitar dua puluh persen siswa masih menunjukkan sikap pasif dan kurang percaya diri pada tahap awal pelaksanaan, yang memerlukan demonstrasi guru dan pembagian peran yang lebih merata. Penelitian ini merekomendasikan agar guru menyusun*

skenario yang inklusif, mengalokasikan waktu secara proporsional, dan memadukan role playing dengan pendampingan sebaya guna memaksimalkan capaian belajar seluruh siswa.

Kata kunci: Model pembelajaran, role playing, hasil belajar, fikih, fenomenologi

Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang dirancang untuk membimbing peserta didik mengembangkan potensi fisik, intelektual, dan spiritual mereka menuju kedewasaan serta kesiapan menjalani kehidupan secara mandiri di tengah masyarakat (Abd Rahman et al., 2022). Proses ini tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan keterampilan yang bermakna bagi kehidupan peserta didik, baik pada masa kini maupun masa mendatang. Kualitas pendidikan pada akhirnya sangat ditentukan oleh kualitas interaksi pembelajaran di dalam kelas, yang menuntut kerja sama erat antara pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Gustiana, 2022). Hasil belajar yang dicapai peserta didik juga dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan serta karakteristik gaya belajar yang berkembang selama proses pembelajaran berlangsung (Maruwae, 2022).

Di lingkungan Madrasah Tsanawiyah, Fikih merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam yang mengatur hukum ibadah, muamalah, dan hubungan manusia dengan lingkungannya (Mansir & Purnomo, 2020). Kedudukan Fikih dalam struktur keilmuan Islam sangat penting sebab memuat seperangkat aturan dan tata nilai yang menjadi pedoman hidup umat Islam sehari-hari (Sugianto, 2020). Pembelajaran Fikih idealnya tidak berhenti pada pemahaman tekstual, melainkan harus disertai praktik nyata agar siswa mampu menginternalisasi nilai syariat dalam perilaku sehari-hari. Karakteristik materi yang demikian menuntut model pembelajaran yang memberi ruang bagi siswa untuk mempraktikkan langsung tata cara ibadah maupun simulasi muamalah, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru (Amin & Sumendap, 2022). Selain itu, pemanfaatan berbagai model dan media pembelajaran yang sesuai juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mu'in, 2024).

Kenyataan di lapangan menunjukkan gambaran yang berbeda dari harapan tersebut. Observasi awal di Madrasah Tsanawiyah Nasyrul Ulum Bagandan, Pamekasan, mengungkapkan bahwa pembelajaran Fikih masih didominasi metode ceramah yang menempatkan guru sebagai pusat kegiatan belajar. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya keaktifan siswa, ditandai dengan lambannya respons siswa saat guru mengajukan pertanyaan serta kecenderungan siswa bersikap pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Ketidaksesuaian metode dengan karakteristik materi maupun karakteristik peserta didik pada gilirannya menghambat pencapaian hasil belajar yang komprehensif, baik pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Untuk merespons persoalan tersebut, guru Fikih di madrasah ini mulai menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe role playing atau bermain peran. Model ini menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar dengan memberi kesempatan untuk mengeksplorasi perilaku tokoh, memahami perasaan dan sikap, serta melatih strategi pemecahan masalah melalui pengalaman langsung (Rao & Stupans, 2012). Bermain peran memungkinkan siswa tidak hanya menerima pengetahuan dari guru, tetapi juga saling bertukar pemahaman dengan sesama siswa melalui dialog dan improvisasi peran yang mereka mainkan. Sejumlah kajian terdahulu memperkuat asumsi tersebut. Sebuah meta analisis internasional terhadap dua belas artikel dengan lebih dari sembilan ratus partisipan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran memberikan pengaruh positif yang signifikan dibandingkan kelompok kontrol,

dengan dampak paling besar pada ranah keterampilan siswa (Fu & Li, 2025). Pada konteks pembelajaran keagamaan, Ansori (2018) melaporkan peningkatan prestasi belajar Akidah Akhlak yang signifikan melalui penerapan role play, sementara Naldi et al. (2024) menemukan bahwa model ini efektif meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Temuan tersebut juga diperkuat oleh penelitian Magfira (2025) dan Ummu Zakiyyatul Miskiyyah (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model role playing pada mata pelajaran Fikih memberikan dampak positif terhadap minat belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sekalipun demikian, penerapan role playing pada pembelajaran Fikih bukan tanpa tantangan. Temuan awal di lapangan mengindikasikan bahwa sekitar dua puluh persen siswa masih menunjukkan sikap pasif, pemalu, atau kurang berkontribusi secara merata ketika model ini pertama kali diterapkan, sementara siswa yang lebih dominan cenderung mengambil alih jalannya permainan peran. Dinamika psikologis semacam ini penting untuk dipahami secara mendalam, sebab keberhasilan sebuah model pembelajaran tidak semata ditentukan oleh desain instruksionalnya, melainkan juga oleh bagaimana siswa memaknai dan mengalami proses tersebut secara subjektif (Hamzah, 2021).

Penelitian sebelumnya yang memanfaatkan penggunaan role playing berbantuan media video terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional (Wulandari et al., 2021). Berbagai bukti empiris ini secara konsisten mengarah pada kesimpulan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam memerankan tokoh atau situasi tertentu memberi pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan sekadar mendengarkan penjelasan guru secara pasif.

Namun demikian, masih terdapat kesenjangan literatur pada analisis kualitatif fenomenologis yang menelusuri secara langsung pengalaman subjektif siswa dan guru selama proses bermain peran berlangsung, khususnya pada konteks pembelajaran Fikih di wilayah Pamekasan. Sebagian besar penelitian terdahulu cenderung berfokus pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif melalui desain penelitian tindakan kelas, sehingga dinamika psikologis siswa, seperti kecemasan tampil di depan umum atau proses negosiasi peran antarsiswa, belum banyak terungkap secara mendalam. Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan fenomenologi yang berupaya memahami makna di balik pengalaman partisipan, bukan sekadar mengukur capaian nilai secara kuantitatif semata, sehingga diharapkan dapat melengkapi peta pengetahuan mengenai penerapan role playing pada pembelajaran keagamaan di madrasah.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis penerapan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah Nasyrul Ulum Bagandan, Pamekasan, serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi celah kajian (research gap) terkait implementasi model role playing dalam pembelajaran Fikih, yang selama ini lebih banyak dikaji melalui pendekatan kuantitatif dengan fokus pada peningkatan hasil belajar, khususnya melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menawarkan perspektif baru dengan menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mengungkap pengalaman subjektif guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika penerapan role playing, faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat pelaksanaannya, serta proses internalisasi pengalaman belajar yang membentuk keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Fikih.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi. Pendekatan kualitatif dipilih karena bertujuan memperoleh pemahaman secara mendalam mengenai penerapan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran Fikih berdasarkan pengalaman nyata para partisipan. Sementara itu, desain fenomenologi digunakan untuk mengungkap makna pengalaman guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga fenomena yang diteliti dapat dipahami sebagaimana dialami secara langsung oleh subjek penelitian (Nasir et al., 2023).

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Nasyrul Ulum Bagandan, Kabupaten Pamekasan, Jawa Timur. Informan penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu berdasarkan keterlibatan langsung dalam penerapan model pembelajaran role playing. Informan terdiri atas kepala madrasah, guru mata pelajaran Fikih, dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model tersebut. Pemilihan informan dilakukan agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan pengalaman dan kondisi nyata di lapangan. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama (human instrument) yang secara langsung mengumpulkan, menginterpretasikan, dan menganalisis data.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran, aktivitas guru, serta respons peserta didik selama kegiatan role playing berlangsung. Wawancara tidak terstruktur digunakan untuk menggali persepsi kepala madrasah, strategi guru, serta pengalaman subjektif peserta didik secara lebih mendalam tanpa dibatasi oleh pertanyaan yang bersifat kaku. Adapun dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, dokumen profil madrasah, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran sebagai data pendukung.

Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Fiantika et al., 2022). Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian, kemudian data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sehingga memudahkan proses interpretasi. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian melalui verifikasi terhadap temuan yang diperoleh.

Keabsahan data dijaga melalui perpanjangan keikutsertaan peneliti di lapangan, ketekunan pengamatan, serta triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala madrasah, guru Fikih, dan peserta didik, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan mencocokkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi (Alfansyur & Rachmawati, 2019). Penelitian ini juga memperhatikan prinsip-prinsip etika penelitian dengan terlebih dahulu memperoleh izin dari pihak madrasah, meminta persetujuan setiap informan untuk berpartisipasi secara sukarela, menjaga kerahasiaan identitas informan, serta menggunakan seluruh data yang diperoleh hanya untuk kepentingan akademik. Karena menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi, penelitian ini tidak menerapkan analisis statistik. Hasil penelitian diinterpretasikan berdasarkan makna pengalaman para partisipan terhadap penerapan model pembelajaran role playing. Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup penelitian yang hanya dilakukan di satu madrasah sehingga hasil penelitian lebih bersifat kontekstual dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara luas, meskipun kredibilitas temuan telah diupayakan melalui berbagai teknik pemeriksaan keabsahan data.

Hasil dan Pembahasan

Efektivitas Role Playing terhadap Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik

Pemilihan dan penerapan model pembelajaran memegang peranan krusial dalam menentukan keberhasilan transfer pengetahuan (Harefa et al., 2023), terutama pada mata pelajaran Fikih yang mengatur tata cara ibadah dan muamalah secara rinci. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan role playing mengubah paradigma kelas dari pendekatan yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Pada tahap sebelum penerapan, siswa cenderung kesulitan menangkap abstraksi hukum syariat sehingga pembelajaran berjalan pasif dan hasil belajar relatif stagnan. Setelah diterapkan langkah langkah sistematis role playing, mulai dari pemanasan, pemilihan pemain, penataan ruang kelas, hingga pementasan dan evaluasi bersama, siswa mulai terdorong untuk memvisualisasikan materi Fikih ke dalam situasi kehidupan nyata.

Pada ranah kognitif, siswa mengalami peningkatan pemahaman analitis ketika mereka dituntut mengevaluasi dan merespons situasi yang diperankan oleh teman sekelasnya. Proses berpikir semacam ini melibatkan bukan hanya hafalan, tetapi juga kemampuan mengaitkan konsep hukum Fikih dengan konteks sosial yang disimulasikan. Pada ranah afektif, kegiatan bermain peran melatih kerja sama dan komunikasi antarsiswa, sekaligus membentuk sikap belajar yang lebih positif. Siswa yang semula pasif terpancing untuk berempati terhadap peran yang dimainkan rekannya, sehingga tumbuh kepekaan sosial yang relevan dengan nilai muamalah dalam Fikih. Pada ranah psikomotorik, keterampilan praktis siswa meningkat karena mereka langsung memperagakan materi, misalnya tata cara shalat berjamaah atau simulasi transaksi jual beli, sehingga ketangkasan dan kebiasaan motorik mereka menjadi lebih terlatih.

Temuan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, yang menegaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan belajar, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang menyusun skenario dan memandu refleksi, bukan sekadar penyampai informasi (Dennick, 2016). Konsep taksonomi ranah hasil belajar yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik memberikan kerangka yang relevan untuk memahami mengapa role playing dapat memberi dampak yang komprehensif, sebab aktivitas bermain peran secara alami melibatkan ketiga ranah tersebut secara simultan (Afif Marta et al., 2024). Hal ini pula yang membedakan role playing dari metode ceramah konvensional yang cenderung hanya menyentuh ranah kognitif secara dominan.

Hasil serupa juga ditemukan pada konteks materi Fikih lainnya. Sebuah kajian tentang penerapan role playing berbasis simulasi pada materi zakat fitrah di Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif karena dapat berperan sebagai pemberi zakat, penerima zakat, maupun pengelola zakat, sehingga mereka tidak hanya memahami teori tetapi juga merasakan langsung praktiknya (Arifin et al., 2025). Demikian pula penelitian pada materi Pendidikan Agama Islam kelas VIII menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan metode konvensional (Keis et al., 2025). Konsistensi temuan lintas jenjang dan materi ini memperkuat argumen bahwa efektivitas role playing bukan kebetulan situasional, melainkan pola yang cukup stabil ketika model ini diterapkan secara sistematis pada pembelajaran keagamaan.

Perbandingan dengan konteks mata pelajaran keagamaan lainnya turut memperkuat temuan ini. Ansori (2018) misalnya mencatat peningkatan prestasi belajar Akidah Akhlak yang cukup tinggi setelah penerapan role play, sementara Naldi et al. (2024) menegaskan bahwa model ini efektif meningkatkan fokus peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, tidak terbatas pada Fikih semata. Pola yang sama juga tampak pada penelitian Rao dan Stupans (2012) di

jenjang pendidikan tinggi, yang menemukan bahwa bermain peran mampu menyentuh ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif secara bersamaan ketika dirancang dengan skenario yang mendekati situasi kehidupan nyata. Kesamaan pola pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, menunjukkan bahwa prinsip dasar keberhasilan role playing, yaitu keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman yang autentik, bersifat lintas konteks dan tidak terbatas pada karakteristik usia peserta didik tertentu.

Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Role Playing

Hasil wawancara dengan guru dan kepala madrasah menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mendukung keberhasilan penerapan role playing. Faktor tersebut meliputi antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, penggunaan skenario yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari masyarakat, serta dukungan kepala madrasah terhadap inovasi pembelajaran. Ketiga faktor tersebut mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih aktif sehingga peserta didik lebih percaya diri dalam berdiskusi maupun memainkan peran yang diberikan guru.

Di sisi lain, penelitian juga menemukan beberapa hambatan dalam penerapan model role playing. Sebagian peserta didik masih menunjukkan sikap pemalu dan kurang percaya diri ketika diminta tampil di depan kelas sehingga keterlibatan mereka belum optimal. Selain itu, pelaksanaan role playing memerlukan waktu yang relatif panjang karena setiap tahap harus dilakukan secara sistematis, mulai dari penyusunan skenario hingga refleksi pembelajaran. Hambatan lainnya adalah kondisi kelas yang kurang kondusif apabila jumlah peserta didik terlalu banyak atau ruang belajar terbatas.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa efektivitas role playing dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Fu dan Li (2025) yang menjelaskan bahwa keberhasilan role playing dipengaruhi oleh kondisi peserta didik dan konteks pelaksanaannya. Oleh karena itu, guru perlu memberikan pendampingan, pembagian peran yang seimbang, serta menciptakan suasana belajar yang mendukung agar seluruh peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi.

Faktor Penghambat dan Tantangan Pelaksanaan

Meskipun terbukti efektif, penerapan role playing di lapangan juga mengungkap sejumlah tantangan yang perlu mendapat perhatian. Tantangan pertama adalah adanya sekitar dua puluh persen siswa yang menunjukkan kecenderungan pasif, pemalu, atau kurang berkontribusi secara merata pada tahap awal penerapan model ini. Siswa yang dominan cenderung mengambil alih jalannya permainan peran, sementara siswa yang introver merasa tertekan atau cemas ketika harus tampil di hadapan teman temannya. Kondisi ini menegaskan bahwa efektivitas sebuah model pembelajaran tidak bersifat seragam bagi seluruh siswa, melainkan sangat dipengaruhi oleh karakteristik kepribadian masing masing individu.

Tantangan kedua berkaitan dengan pengelolaan waktu. Pelaksanaan role playing memerlukan waktu yang relatif panjang, mulai dari tahap persiapan skenario, pembagian peran, latihan singkat, pementasan, hingga evaluasi dan refleksi bersama. Dalam struktur jam pelajaran Fikih yang terbatas, guru sering kali harus melakukan penyesuaian agar seluruh tahapan dapat terlaksana tanpa mengorbankan kedalaman materi yang disampaikan. Tantangan ketiga adalah ketergantungan model ini pada suasana kelas. Apabila kondisi kelas tidak kondusif, misalnya karena jumlah siswa yang terlalu banyak atau keterbatasan ruang gerak, maka alur permainan peran dapat keluar dari jalur yang direncanakan sehingga tujuan pembelajaran menjadi sulit tercapai secara optimal.

Temuan mengenai hambatan psikologis siswa introver ini sejalan dengan hasil meta analisis yang menunjukkan bahwa dampak role playing terhadap hasil belajar dapat bervariasi tergantung pada karakteristik peserta dan konteks pelaksanaannya, sehingga faktor moderasi seperti tingkat kepercayaan diri awal siswa perlu diperhitungkan dalam merancang skenario pembelajaran (Fu & Li, 2025). Guru dituntut untuk membuat aturan yang tegas serta memberikan demonstrasi konkret sebelum peran dibagikan, guna memastikan seluruh siswa memahami dan mampu menjalankan perannya masing masing tanpa merasa terbebani secara berlebihan.

Implikasi Teoretis dan Praktis bagi Pembelajaran Fikih

Temuan penelitian ini memberikan sejumlah implikasi bagi pengembangan pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah. Secara teoretis, hasil ini menegaskan bahwa metode pembelajaran interaktif seperti role playing membutuhkan intervensi diferensial yang memperhatikan keragaman karakteristik siswa, bukan pendekatan yang bersifat seragam bagi seluruh kelas. Prinsip ini relevan dengan pandangan bahwa keberhasilan sebuah model pembelajaran sangat bergantung pada kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik, termasuk kepribadian, minat, dan latar belakang mereka masing masing.

Secara praktis, temuan ini menyarankan agar guru Fikih mempersiapkan skenario yang lebih inklusif, misalnya dengan merotasi peran secara berkala agar setiap siswa mendapat kesempatan tampil dalam porsi yang setara, serta memberikan waktu adaptasi bagi siswa yang lebih pemalu sebelum diminta memerankan tokoh di hadapan kelas. Guru juga perlu mempertimbangkan pemanfaatan media pendukung, seperti gambar atau properti sederhana, yang terbukti dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diperankan. Selain itu, integrasi role playing dengan pendampingan sebaya dapat menjadi strategi tambahan untuk mengurangi dominasi siswa tertentu sekaligus membantu siswa yang kurang percaya diri agar tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pada tataran kelembagaan, madrasah perlu mempertimbangkan alokasi waktu pembelajaran Fikih yang lebih fleksibel, khususnya pada materi materi yang membutuhkan praktik langsung, sehingga guru memiliki keleluasaan menerapkan model role playing tanpa terburu buru menyelesaikan seluruh tahapan dalam satu pertemuan yang sama. Kebijakan kurikulum Pendidikan Agama Islam pada jenjang madrasah juga sejatinya telah memberikan ruang bagi pendekatan pembelajaran aktif semacam ini, sehingga tantangan yang muncul lebih banyak bersumber dari aspek teknis pelaksanaan di tingkat kelas dibandingkan dari kebijakan kurikulum itu sendiri.

Temuan ini juga relevan dikaitkan dengan upaya penguatan religiusitas siswa madrasah secara lebih luas, mengingat pembelajaran Fikih tidak hanya berorientasi pada penguasaan hukum syariat, tetapi juga pada penanaman kesadaran beragama yang aplikatif dalam kehidupan sehari hari (Mansir & Purnomo, 2020). Ketika siswa terbiasa mempraktikkan materi Fikih melalui simulasi peran yang realistis, pemahaman mereka terhadap nilai ibadah dan muamalah cenderung lebih melekat dibandingkan hanya menghafal dalil dan ketentuan hukum secara tekstual. Dengan demikian, penerapan role playing tidak semata berfungsi sebagai strategi peningkatan nilai akademik, melainkan juga sebagai sarana pembentukan karakter religius siswa yang lebih utuh, sejalan dengan tujuan pembelajaran Fikih di madrasah secara keseluruhan.

Kesimpulan

Bagian Penelitian ini berhasil mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas penerapan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan hasil belajar Fikih siswa di Madrasah Tsanawiyah Nasyrul Ulum Bagandan, Pamekasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan role playing efektif meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, model ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keberanian berkomunikasi, kerja sama, serta kemampuan peserta didik dalam mengaitkan konsep Fikih dengan situasi kehidupan sehari-hari. Keberhasilan penerapan role playing didukung oleh antusiasme peserta didik, penggunaan skenario pembelajaran yang kontekstual dengan budaya lokal, serta dukungan pihak madrasah terhadap inovasi pembelajaran. Di sisi lain, penelitian juga menemukan adanya hambatan berupa keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan karakteristik peserta didik, dan kesulitan mengelola partisipasi seluruh siswa secara merata.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa tujuan penelitian untuk mendeskripsikan efektivitas penerapan model role playing serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya telah tercapai. Hasil penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa pembelajaran Fikih akan lebih bermakna apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui aktivitas yang mendorong keterlibatan, kolaborasi, dan refleksi terhadap materi yang dipelajari.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran Fikih berbasis pembelajaran aktif, khususnya melalui pendekatan role playing yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan sikap dan keterampilan peserta didik secara terpadu. Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan pengelola madrasah dalam merancang pembelajaran yang lebih partisipatif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik sehingga proses pembelajaran Fikih menjadi lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan temuan penelitian, guru Fikih disarankan untuk merancang skenario role playing yang lebih inklusif, mengatur alokasi waktu pembelajaran secara proporsional, serta memberikan kesempatan yang seimbang kepada seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Pengelola madrasah juga diharapkan mendukung implementasi pembelajaran inovatif melalui penyediaan sarana, fleksibilitas waktu, dan penguatan kompetensi guru dalam menerapkan model pembelajaran aktif.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak madrasah dengan karakteristik yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas role playing dalam pembelajaran Fikih. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengkaji integrasi media digital, karakteristik peserta didik, atau faktor-faktor lain yang berpotensi memengaruhi keberhasilan penerapan model role playing pada berbagai konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Referensi

- Abd Rahman, N., Amirullah, & Nurhikmah. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–10. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Afif Marta, M., Purnomo, D., & Gusmamel, G. (2024). Konsep taksonomi Bloom dalam desain pembelajaran. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–246. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4572>

- Alfansyur, A., & Rachmawati, M. (2019). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber, dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 4(2), 146–150. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/historis/article/view/3432>
- Amin, M., & Sumendap, L. Y. S. (2022). 164 model pembelajaran kontemporer. LPPM Universitas Islam 45 Bekasi.
- Ansori, A. (2018). Inovasi pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan metode role play dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 53–63. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i1.757>
- Arifin, M. Z., Badruttamam, C. A., & Purwanto, F. (2025). Penerapan model pembelajaran role playing berbasis simulasi dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Fikih materi zakat fitrah di MI Tarbiyatul Islam Kraksaan Probolinggo. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 182–187. <https://doi.org/10.51878/elementary.v5i1.4666>
- Dennick, R. (2016). Constructivism: Reflections on twenty-five years teaching the constructivist approach in medical education. *International Journal of Medical Education*, 7, 200–205. <https://doi.org/10.5116/ijme.5763.de11>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Q. A., Sahabuddin, A. A., Adnyana, I. K. S., Irawan, D. J. P., Munsarif, M., & Ambarwati, K. (2022). Metodologi penelitian kualitatif. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Fu, X., & Li, Q. (2025). Effectiveness of role-play method: A meta-analysis. *International Journal of Instruction*, 18(1), 309–324. <https://doi.org/10.29333/iji.2025.18117a>
- Gustiana, R. (2022). Penerapan model pembelajaran think talk write untuk meningkatkan hasil belajar. CV Tatakata Grafika.
- Hamzah, B. U. (2021). Teori motivasi dan pengukurannya. Bumi Aksara.
- Harefa, D., Telaumbanua, K., & Zagoto, M. M. (2023). Teori belajar dan pembelajaran. CV Jejak.
- Keis, J., Jannah, S. M. I., & Salsabila, Z. P. (2025). Penggunaan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas VIII. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 17(1), 358–370. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3581>
- Magfira, I. M. (2025). Pengaruh metode role playing terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di MAN 1 Bandar Lampung (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung). UIN Raden Intan Repository. <http://repository.radenintan.ac.id>
- Mansir, F., & Purnomo, H. (2020). Urgensi pembelajaran Fikih dalam meningkatkan religiusitas siswa madrasah. *Al-Wijdan: Journal of Islamic Education Studies*, 5(2), 167–179. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v5i2.538>
- Maruwae, A. (2022). Telaah hasil belajar: Strategi pembelajaran dan gaya kognitif. Literasi Nusantara Abadi.
- Mu'in, A. (2024). Langkah tepat meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan video pembelajaran. Penerbit P4I.
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model pembelajaran role playing dalam meningkatkan fokus peserta didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Nasir, A., Nurjana, N., Shah, K., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Pendekatan fenomenologi dalam penelitian kualitatif. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(5), 4445–4451. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5224>
- Rao, D., & Stupans, I. (2012). Exploring the potential of role play in higher education: Development of a typology and teacher guidelines. *Innovations in Education and Teaching International*, 49(4), 427–436. <https://doi.org/10.1080/14703297.2012.728879>

- Sugianto, H. (2020). Inovasi pembelajaran PAI pada mata pelajaran Fikih. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 429–458. <https://doi.org/10.33650/pjp.v7i2.1340>
- Ummu Zakiyyatul Miskiyyah. (2024). Implementasi model pembelajaran role playing terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran Fiqih kelas IX di MTs Thoriqul Ulum Pacet (Skripsi, Universitas KH. Abdul Chalim). Universitas KH. Abdul Chalim Repository.
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran role playing berbantuan media video terhadap hasil belajar kognitif siswa SD. *Orbita: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283–288. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>