

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN FIQIH MATERI JUAL BELI KELAS X MAS JAM'ITYAH  
MAHMUDIYAH**

**Siti Maryam<sup>1</sup>, Ahmad Fuadi<sup>2</sup>, Endah Retno Suci<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Agama Islam, Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email : sitiaryamm95@gmail.com<sup>1</sup>, ahmadfuadi311989@gmail.com<sup>2</sup>, endahretnosuci87@gmail.com<sup>2</sup>

**Abstract :**

*This research was motivated by the low learning outcomes of students in the Fiqh subject, particularly on the topic of buying and selling, in Grade X at MAS Jam'iyah Mahmudiyah. The teaching and learning process implemented by the teacher was still conventional in nature. The teacher tended to use lecture and memorization methods centered on the teacher (teacher-centered learning), while students acted merely as passive listeners. Such a learning model provided limited opportunities for students to think critically, interact, and independently construct meaning from the material being studied. As a result, the learning atmosphere became monotonous and less engaging, leading to a decline in students' achievement. This study aimed to describe the implementation of the role-playing learning model and to examine its effectiveness in improving students' learning outcomes in the Fiqh subject. The research method used was Classroom Action Research (CAR), applying the role-playing learning model conducted in two cycles at a senior high school in Tanjung Pura. The research subjects were 34 students of Grade X. The results showed that the percentage of learning mastery in the pre-cycle was only 30.3%. In Cycle I, the percentage of mastery increased to 45.5%. In Cycle II, it further increased to 87.9%. Therefore, it can be concluded that there was a significant improvement in the learning outcomes of Grade X students through the implementation of the role-playing learning model in the Fiqh subject at MAS Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura.*

**Keywords :** *Learning outcomes, Role-playing model*

**Abstrak :**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih materi jual beli di kelas X MAS Jam'iyah Mahmudiyah. Proses pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan hafalan yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Model pembelajaran seperti ini kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis, berinteraksi, dan menemukan sendiri makna dari materi yang dipelajari. Akibatnya, suasana belajar menjadi monoton dan membosankan, sehingga hasil belajar siswa menurun. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi dan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* yang dilaksanakan dalam dua siklus di salah satu sekolah menengah atas di Tanjung Pura. Subjek penelitian adalah siswa kelas X sebanyak 34 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase pada pra siklus hanya 30,3%. Pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan sebesar 45,5%. Sedangkan pada siklus II diperoleh persentase 87,9%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang baik dalam hasil belajar siswa kelas X dengan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Fiqih di MAS Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura.

**Kata Kunci :** *Hasil belajar, Role playing*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, sehingga mampu menghadapi tantangan kehidupan di masa kini dan masa yang akan datang (Sagala, 2017). Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu dirancang secara sistematis, terarah, dan bermakna agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian dan moral peserta didik. Melalui pembelajaran PAI, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran penting dalam PAI adalah Fiqih, yang membahas tentang hukum-hukum syariat Islam yang berkaitan dengan perbuatan manusia (Zuhairini, dkk., 2015).

Fiqih merupakan mata pelajaran yang menuntut pemahaman konseptual sekaligus kemampuan aplikatif. Salah satu ruang lingkup Fiqih adalah fiqih muamalah, yang mengatur hubungan antar manusia dalam bidang sosial dan ekonomi. Materi fiqih muamalah, khususnya jual beli, sangat relevan dengan kehidupan peserta didik karena berkaitan langsung dengan aktivitas ekonomi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Materi jual beli tidak hanya menuntut siswa untuk mengetahui pengertian, rukun, dan syarat jual beli, tetapi juga memahami praktik jual beli yang sesuai dan tidak sesuai dengan ajaran Islam. Oleh karena itu, pembelajaran materi jual beli seharusnya disampaikan melalui pendekatan yang kontekstual dan melibatkan siswa secara aktif agar pembelajaran menjadi lebih bermakna (Rusman, 2018).

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran fiqih di berbagai lembaga pendidikan Islam, termasuk di Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Jam'iyah Mahmudiyah, masih menghadapi sejumlah tantangan serius. Berdasarkan observasi dan hasil penelitian sebelumnya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep fiqih secara menyeluruh.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih, khususnya pada materi jual beli dapat dilihat dari hasil evaluasi dan ujian yang menunjukkan nilai yang kurang memuaskan. Penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dasar mengenai fiqih, yang seharusnya mereka kuasai.

Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar tersebut adalah karena proses pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan hafalan yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Model pembelajaran seperti ini kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis, berinteraksi, dan menemukan sendiri makna dari materi yang dipelajari. Akibatnya, suasana belajar menjadi monoton dan membosankan, sehingga motivasi belajar siswa menurun.

Salah satu metode pembelajaran yang dinilai relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *Role Playing* (bermain peran). Metode *Role Playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan situasi tertentu sehingga mereka dapat memahami materi secara kontekstual dan aplikatif. Menurut Joyce & Weil, *Role Playing* merupakan model pembelajaran sosial yang memungkinkan siswa mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah melalui dramatisasi situasi kehidupan nyata. (Joyce & Weil, 2021)

Dalam konteks materi jual beli, metode *Role Playing* sangat relevan karena siswa dapat memerankan penjual, pembeli, saksi, maupun pihak yang melakukan transaksi tidak sah. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu membedakan praktik jual beli yang sah dan tidak sah menurut hukum Islam.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah bentuk penelitian reflektif yang melibatkan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Tujuan PTK adalah untuk memperbaiki mutu dan praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru, meningkatkan kinerja pembelajaran, menemukan solusi atas masalah pembelajaran yang terjadi di kelas agar pembelajaran menjadi lebih bermutu, serta menumbuhkan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini mengikuti 2 siklus, sebelum dilaksanakan siklus 1 maka peneliti terlebih dahulu melakukan tahap pra siklus. Pada tahap ini, peneliti yang sekaligus sebagai guru Fiqih belum menerapkan model pembelajaran *role playing*, namun peneliti akan memberikan *pre test* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas X. Penelitian ini mengikuti 2 siklus dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan kegiatan, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berikut adalah model yang digunakan dalam penelitian ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih materi jual beli melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melaksanakan pra siklus untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa.

### 1. Pra Siklus

Pada tahap pra siklus, pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa masih rendah.

**Tabel 1. Persentase Ketuntasan Klasikal Pada Pra Siklus**

| No     | Kriteria Ketuntasan Klasikal | Tingkat Ketuntasan | Banyak Siswa | Jumlah Persentase |
|--------|------------------------------|--------------------|--------------|-------------------|
| 1      | Nilai $\geq 75$              | Tuntas             | 10           | 30,3%             |
| 2      | Nilai $\leq 75$              | Tidak Tuntas       | 23           | 69,7%             |
| Jumlah |                              |                    | 33           | 100%              |

Berdasarkan hasil tes awal (pra-siklus), diperoleh data bahwa dari 33 siswa yang mengikuti evaluasi, hanya 10 siswa (30,3%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 23 siswa (69,7%) belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan klasikal yang ditetapkan adalah 85%, sehingga kondisi ini menunjukkan perlunya tindakan perbaikan pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh:

- Kurangnya variasi model pembelajaran
- Minimnya keterlibatan aktif siswa
- Materi jual beli yang bersifat aplikatif tidak dipraktikkan secara langsung
- Rendahnya motivasi dan keberanian siswa dalam bertanya maupun menjawab

### 2. Siklus I

Pada siklus I, peneliti mulai menerapkan model pembelajaran *role playing* dalam materi jual beli. Tahapan pelaksanaan meliputi:

- Guru menjelaskan konsep dasar jual beli (pengertian, rukun, syarat, dan macam-macam jual beli).
- Siswa dibagi dalam beberapa kelompok.
- Setiap kelompok diberikan skenario transaksi jual beli.
- Siswa memerankan peran sebagai penjual, pembeli, dan saksi.
- Dilakukan diskusi dan refleksi setelah permainan peran.

**Tabel 2. Persentase Ketuntasan Klasikal Pada Siklus I**

| No            | Kriteria Ketuntasan Klasikal | Tingkat Ketuntasan | Banyak Siswa | Jumlah Persentase |
|---------------|------------------------------|--------------------|--------------|-------------------|
| 1             | Nilai $\geq 75$              | Tuntas             | 15           | 45,5%             |
| 2             | Nilai $\leq 75$              | Tidak Tuntas       | 18           | 54,5%             |
| <b>Jumlah</b> |                              |                    | <b>33</b>    | <b>100%</b>       |

Hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 45,5%. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan pra-siklus, hasil ini belum mencapai target ketuntasan klasikal (85%)

Hasil observasi menunjukkan:

- Siswa mulai aktif, namun masih ada yang malu dan kurang percaya diri.
- Pengelolaan waktu belum optimal.
- Sebagian siswa masih belum memahami skenario secara mendalam.

Refleksi pada siklus I menghasilkan beberapa perbaikan untuk siklus II, yaitu

- Memberikan contoh peragaan terlebih dahulu oleh guru.
- Memperjelas instruksi dan skenario peran.
- Memberikan motivasi dan penguatan kepada siswa yang kurang percaya diri.**

Peningkatan ini menunjukkan bahwa *role playing* mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Secara teoretis, peningkatan ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks penelitian ini, siswa tidak lagi sekadar menerima informasi, tetapi membangun pemahaman melalui simulasi transaksi jual beli.

Selain itu, menurut Lev Vygotsky, interaksi sosial memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif. *Role playing* memberikan ruang bagi siswa untuk berdiskusi, bernegosiasi, dan berkolaborasi sehingga mempercepat proses internalisasi konsep.

Namun, hasil siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal 85%. Refleksi menunjukkan masih adanya kendala pada aspek percaya diri siswa dan pengelolaan waktu pembelajaran.

### 3. Siklus II

Pada siklus II, pembelajaran diperbaiki berdasarkan refleksi siklus I. Guru lebih memaksimalkan tahapan *role playing* sesuai teori yang dikemukakan oleh Joyce & Weil, yakni pemilihan peran, penyusunan skenario, pelaksanaan peran, diskusi, dan evaluasi. Perbaikan yang dilakukan meliputi:

- Skenario lebih kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa
- Pembagian peran lebih merata.
- Guru memberikan motivasi dan pembinaan sebelum tampil.

- d. Diskusi lebih terarah dan reflektif.

**Tabel 3. Persentase Ketuntasan Klasikal Siklus II**

| No            | Kriteria Ketuntasan Klasikal | Tingkat Ketuntasan | Banyak Siswa | Jumlah Persentase |
|---------------|------------------------------|--------------------|--------------|-------------------|
| 1             | Nilai $\geq 75$              | Tuntas             | 29           | 87,9%             |
| 2             | Nilai $\leq 75$              | Tidak Tuntas       | 4            | 12,1%             |
| <b>Jumlah</b> |                              |                    | <b>33</b>    | <b>100%</b>       |

Hasil evaluasi pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Persentase ketuntasan belajar mencapai 87,9%. Dengan demikian, target ketuntasan klasikal ( $\geq 85\%$ ) telah tercapai. Selain peningkatan nilai, terjadi peningkatan pada:

- Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab
- Kepercayaan diri saat tampil
- Kemampuan membedakan jual beli sah dan tidak sah
- Kerjasama dalam kelompok

Hal ini menunjukkan bahwa model *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan ini sejalan dengan teori model pembelajaran sosial yang dikembangkan oleh Bruce Joyce dan Marsha Weil dalam *Models of Teaching*, yang menjelaskan bahwa *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep, empati, dan keterampilan sosial melalui dramatisasi situasi nyata.

Dari perspektif taksonomi tujuan pendidikan, peningkatan hasil belajar tidak hanya terjadi pada ranah kognitif tingkat rendah (mengingat dan memahami), tetapi juga pada tingkat analisis dan evaluasi sebagaimana dikemukakan oleh Benjamin Bloom dalam teori Taksonomi Bloom. Siswa mampu membedakan transaksi yang sah dan tidak sah serta memberikan alasan hukumnya.

## KESIMPULAN

- Sebelum diterapkannya model pembelajaran inovatif bermain peran dan diskusi, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih materi jual beli masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil belajar siswa hanya sebesar 30,3%, nilai ini masih jauh dari target yang diharapkan. Rendahnya kemampuan tersebut disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang cenderung monoton, sehingga siswa kurang termotivasi dan belum terbiasa untuk mengemukakan pendapat maupun berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran.
- Penerapan model pembelajaran *Role playing* pada mata pelajaran Fiqih materi jual beli dilaksanakan berdasarkan modul ajar yang telah disusun Pembelajaran dilakukan melalui tahapan pemberian skenario jual beli, pembagian peran kepada siswa, pelaksanaan bermain peran, diskusi kelompok, serta penyampaian hasil diskusi di depan kelas. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk lebih aktif, berani berpendapat serta mampu mengaitkan konsep jual beli dalam Fiqih dengan praktik kehidupan sehari-hari. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa dari siklus I ke siklus II.
- Penerapan model pembelajaran *role playing* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAS Jam'iyah Mahmudiyah Tanjung Pura pada mata pelajaran Fiqih materi

jual beli. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada siklus I dan siklus II, baik dari hasil observasi aktivitas siswa, lembar kerja, maupun hasil tes evaluasi. Adapun penelitian pada siklus I diperoleh persentase hasil tes hasil belajar siswa hanya 45,5%. Pada siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dengan persentase sebesar 87,9%.

4. Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih materi jual beli kelas X MAS Jam'iyah Mahmudiyah dari persentase ketuntasan 30,3% berhasil meningkat menjadi 87,9%.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Terimakasih peneliti sampaikan kepada pihak Institut Jam'iyah Mahmudiyah Jam'iyah yang telah memberikan kesempatan peneliti melakukan penelitian ini serta terimakasih kepada pihak penerbit jurnal Milia Islamia yang telah menerbitkan jurnal penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2022). Penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar PAI di MA Negeri 2 Aceh. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 102–115.
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan metode pembelajaran kreatif dan berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Joyce, B., & Weil, M. (2021). *Models of teaching* (9th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Lestari, P. (2019). Penerapan model *role playing* dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 112–120.
- Pratama, R. (2023). Efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman konsep muamalah siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 75–89.
- Raco, J. R. (2016). *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Rahmanto. (2022). Analisis rendahnya hasil belajar fiqih siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 88–97.
- Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sa'ud. (2011). *Inovasi pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.