

AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan

Vol. 07 No. 02 (2025) : 666-675

Available online at <https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Muaddib>

IMPLEMENTASI METODE ROLE-PLAYING SEBAGAI INOVASI DALAM PEMBELAJARAN FIQIH MUNAKAHAT UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI DAN PEMAHAMAN SISWA

M. Mahbubi¹, Ayu Widiawati²

¹ Universitas Nurul Jadid Probolinggo, Indonesia

² Universitas Nurul Jadid Probolinggo, Indonesia

mahbubi@unuja.ac.id,¹ ayuwidiawati20@gmail.com²

DOI: <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i2.1819>

Received: Maret 2025

Accepted: Maret 2025

Published: April 2025

Abstract :

The learning of Fiqh Munakahat in Islamic educational institutions often faces challenges, particularly in terms of student engagement and understanding. Conventional teaching methods, which tend to be theoretical and less interactive, often result in low participation and limited conceptual understanding among students. This study aims to examine the effectiveness of role-playing as an innovative strategy to improve student participation and understanding in Fiqh Munakahat learning. The research approach used is a quasi-experimental design with a mixed-methods approach at Madrasah Diniyah Muadallah Aliyah (MDMA) Nurul Qarnain, Sukowono, Jember. The study subjects consisted of 40 eleventh-grade students, divided into experimental and control groups. Data were collected through pre-tests and post-tests to measure student understanding, as well as observations and interviews to assess the level of participation in the learning process. The results of the study showed a significant improvement in student understanding after the implementation of the role-playing method, confirmed through statistical analysis of the pre-test and post-test. Additionally, observations revealed that this method encouraged active student involvement, increased motivation, and deepened their understanding of Fiqh Munakahat concepts through role simulations. These findings suggest that the role-playing method is an effective and innovative teaching strategy in Fiqh Munakahat education. The implications of this study indicate that using more interactive teaching methods could serve as an alternative for educators to enhance the quality of learning in Islamic educational institutions.

Keywords : Role-Playing Method, Fiqh Munakahat, Innovative Learning

Abstrak :

Pembelajaran Fiqh Munakahat di lembaga pendidikan Islam seringkali menghadapi tantangan, terutama dalam hal keterlibatan dan pemahaman siswa. Metode pembelajaran konvensional yang bersifat teoritis dan kurang interaktif cenderung menyebabkan rendahnya partisipasi serta pemahaman konsep di kalangan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas metode role-playing sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Fiqh Munakahat. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimental dengan metode campuran (mixed method) di Madrasah Diniyah Muadallah Aliyah (MDMA) Nurul Qarnain, Sukowono, Jember. Subjek penelitian terdiri dari 40 siswa kelas XI yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman siswa, serta observasi dan wawancara untuk menilai tingkat partisipasi dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah penerapan

metode role-playing, yang terkonfirmasi melalui analisis statistik pre-test dan post-test. Selain itu, observasi mengungkapkan bahwa metode ini mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep Fiqih Munakahat melalui simulasi peran. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode role-playing adalah strategi pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam pengajaran Fiqih Munakahat. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif dapat menjadi alternatif bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga pendidikan Islam.

Kata Kunci: *Metode Role-Playing, Pemahaman Siswa, Pembelajaran Inovatif.*

PENDAHULUAN

Fiqih Munakahat merupakan cabang ilmu fiqih yang membahas hukum-hukum pernikahan dalam Islam. Materi ini memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan Islam, karena memberikan pemahaman kepada siswa mengenai hak dan kewajiban dalam kehidupan rumah tangga, ketentuan pernikahan, perceraian, nafkah, serta berbagai aspek hukum keluarga Muslim (Herlina dkk., 2024). Pendidikan tentang Fiqih Munakahat tidak hanya bertujuan untuk memperdalam wawasan keislaman, tetapi juga sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan rumah tangga yang sesuai dengan ajaran Islam (Suhadi, 2022).

Di lembaga pendidikan Islam, khususnya madrasah, Fiqih Munakahat diajarkan sebagai bagian dari kurikulum pendidikan agama Islam (Mahbubi, 2025b). Tujuan utamanya adalah membekali siswa dengan pemahaman yang komprehensif mengenai hukum pernikahan dalam Islam, sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran fiqih di madrasah masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal keterlibatan siswa. Banyak siswa yang menganggap materi ini terlalu abstrak dan sulit dipahami karena lebih banyak disampaikan dalam bentuk teori dibandingkan dengan praktik (Miskiyyah & Nihayah, 2024).

Metode ceramah yang selama ini mendominasi pembelajaran fiqih di madrasah memiliki keterbatasan dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa. Model pembelajaran ini menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber informasi, sementara siswa berperan sebagai pendengar pasif (Mahbubi dkk., 2023). Konsekuensinya, siswa cenderung hanya menghafal konsep-konsep fiqih tanpa benar-benar memahami makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Mahbubi, 2025a). Hal ini menyebabkan rendahnya daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan, menjadikan pembelajaran terasa monoton, serta kurang menarik. Terlebih lagi, dalam konteks Fiqih Munakahat, beberapa aspek hukum Islam yang bersifat teknis dan kompleks sering kali sulit dipahami hanya melalui ceramah atau pembacaan teks kitab (Sulaiman & Dewi, 2023a).

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fiqih Munakahat adalah metode role-playing (bermain peran). Metode ini termasuk dalam pendekatan experiential learning, yaitu pembelajaran berbasis pengalaman yang memungkinkan siswa untuk memahami materi melalui praktik langsung. Dalam konteks Fiqih Munakahat, role-playing dapat digunakan untuk mensimulasikan berbagai situasi seperti akad nikah, persyaratan pernikahan, hak dan kewajiban suami-istri, hingga prosedur perceraian dalam Islam. Dengan terlibat langsung

dalam simulasi, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga bagaimana hukum-hukum dalam Fiqih Munakahat diterapkan dalam kehidupan nyata (Suhadi, 2022).

Metode role-playing memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Pertama, metode ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berperan aktif dalam skenario pembelajaran. Kedua, role-playing membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam Fiqih Munakahat melalui pengalaman langsung, sehingga materi menjadi lebih kontekstual dan mudah diingat. Ketiga, metode ini mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa, karena dalam bermain peran mereka harus berinteraksi dengan teman-temannya. Keempat, role-playing meningkatkan motivasi belajar siswa, karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik (Mahbubi & Makkiyah, 2024).

Meskipun metode role-playing telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas metode ini dalam pembelajaran Fiqih Munakahat masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian yang ada lebih banyak berfokus pada penerapan metode ini dalam mata pelajaran umum, seperti bahasa dan ilmu sosial, sementara kajian dalam bidang fiqih, khususnya dalam pendidikan madrasah, masih minim. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji efektivitas metode role-playing dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Fiqih Munakahat di Madrasah Diniyah Muadalah Aliyah (MDMA) Nurul Qarnain, Sukowono, Jember.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini berusaha untuk menjawab pertanyaan utama: "Seberapa efektif metode role-playing dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Fiqih Munakahat?" Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh temuan empiris yang menunjukkan bagaimana metode role-playing dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih Munakahat di madrasah. Dengan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mampu mengaplikasikan hukum-hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari secara lebih mendalam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain kuasi-eksperimen dengan pendekatan metode campuran atau mixed-method yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (Creswell & Poth, 2017). Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang lebih komprehensif terkait efektivitas metode role-playing dalam pembelajaran Fiqih Munakahat.

Dalam penelitian ini, diterapkan desain pre-test dan post-test, di mana siswa diberikan tes sebelum dan setelah intervensi metode role-playing untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka. Desain ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana metode role-playing dapat meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam Fiqih Munakahat

(Brondz, 2012).

Pendekatan mixed-method dalam penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil kuantitatif dari pre-test dan post-test, tetapi juga melibatkan analisis kualitatif melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta refleksi siswa. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih holistik mengenai efektivitas metode role-playing dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fiqih Munakahat (Creswell & Poth, 2017).

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Diniyah Muadallah Aliyah (MDMA) Nurul Qarnain, yang terletak di Sukowono, Kabupaten Jember. Pemilihan madrasah ini sebagai lokasi penelitian didasarkan pada relevansi kurikulumnya yang memasukkan Fiqih Munakahat sebagai bagian dari pendidikan agama Islam. Subjek penelitian terdiri dari 40 siswa kelas XI, yang dipilih menggunakan purposive sampling. Kriteria pemilihan subjek didasarkan pada beberapa pertimbangan, di antaranya adalah tingkat relevansi materi, kesiapan siswa dalam berpartisipasi aktif dalam pembelajaran berbasis simulasi, serta ketersediaan waktu untuk mengikuti seluruh rangkaian pre-test, intervensi, dan post-test dalam penelitian ini.

Sebanyak 40 siswa yang menjadi sampel penelitian ini dibagi ke dalam dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran dengan metode role-playing, dan kelompok kontrol yang tetap menerima pembelajaran dengan metode konvensional berupa ceramah. Perbandingan hasil pembelajaran antara kedua kelompok ini akan memberikan gambaran mengenai efektivitas metode role-playing dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Fiqih Munakahat. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan mendalam.

Pada pendekatan kuantitatif, data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test yang diberikan kepada siswa sebelum dan setelah metode role-playing diterapkan. Pre-test bertujuan untuk mengukur pemahaman awal siswa terhadap konsep-konsep dalam Fiqih Munakahat, sedangkan post-test digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan metode role-playing. Tes ini dirancang untuk mengukur pemahaman konseptual dan aplikatif siswa terhadap hukum pernikahan Islam (Djaali, 2021).

Sementara itu, pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami lebih dalam pengalaman siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis role-playing. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta refleksi siswa. Observasi dilakukan selama sesi pembelajaran berlangsung untuk menilai keterlibatan siswa, interaksi dalam diskusi, serta tingkat pemahaman mereka terhadap materi. Wawancara dengan guru dan siswa dilakukan untuk menggali pengalaman mereka dalam menggunakan metode role-playing serta mengetahui pandangan mereka mengenai efektivitas metode ini dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, setelah sesi pembelajaran, siswa diminta untuk menuliskan refleksi mereka mengenai pengalaman menggunakan metode role-playing. Refleksi ini kemudian

dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola pemahaman siswa serta tantangan yang mereka hadapi selama pembelajaran berlangsung (Manzilati, 2017).

Penggunaan kombinasi teknik pengumpulan data ini memungkinkan penelitian memperoleh data yang lebih kaya dan mendalam, sehingga hasil penelitian dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode role-playing dalam pembelajaran Fiqih Munakahat.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan statistik deskriptif dan inferensial untuk data kuantitatif serta analisis tematik untuk data kualitatif. Pada analisis kuantitatif, data dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat perbedaan skor rata-rata antara sebelum dan setelah intervensi. Selain itu, untuk menguji apakah ada perbedaan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah diterapkan metode role-playing, digunakan uji paired t-test (Djaali, 2021).

Dalam statistik deskriptif, distribusi data dianalisis dengan menggunakan nilai rata-rata (mean), standar deviasi, serta distribusi frekuensi dari hasil pre-test dan post-test. Uji paired t-test kemudian digunakan untuk membandingkan skor pre-test dan post-test dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian ini dilakukan dengan hipotesis statistik sebagai berikut:

H_0 (Hipotesis Nol): Tidak ada perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test, yang berarti metode role-playing tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa.

H_1 (Hipotesis Alternatif): Ada perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test, yang menunjukkan bahwa metode role-playing efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Jika hasil uji paired t-test menunjukkan nilai $p < 0.05$, maka hipotesis nol ditolak, yang berarti terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah diterapkan metode role-playing. Untuk analisis kualitatif, data yang diperoleh dari observasi kelas, wawancara, dan refleksi siswa dianalisis menggunakan metode analisis tematik. Analisis ini dilakukan melalui beberapa tahap, yang dimulai dari reduksi data, yaitu proses seleksi dan peringkasan informasi utama dari wawancara, observasi, dan refleksi siswa. Selanjutnya, dilakukan proses coding, di mana data dikategorikan berdasarkan tema utama seperti keterlibatan siswa, pemahaman konsep, tantangan dalam metode role-playing, serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Setelah itu, dilakukan identifikasi tema, yaitu mengidentifikasi pola tematik yang muncul dari data kualitatif untuk memahami bagaimana siswa merespons metode role-playing (Iskandar, 2022).

Hasil analisis ini kemudian diintegrasikan dengan data kuantitatif untuk memperoleh gambaran yang lebih lengkap mengenai efektivitas metode role-playing dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Fiqih Munakahat.

Pendekatan kuasi-eksperimental dengan mixed-method dalam penelitian ini memungkinkan analisis yang lebih mendalam mengenai efektivitas metode role-playing. Dengan menggunakan kombinasi pre-test dan post-test, observasi kelas, wawancara, serta analisis refleksi siswa, penelitian ini bertujuan untuk

memberikan temuan empiris yang dapat berkontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dalam pendidikan Islam. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi pendidik untuk menerapkan metode role-playing dalam pembelajaran Fiqih Munakahat agar siswa tidak hanya memahami konsep-konsep hukum Islam secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih baik (Creswell & Poth, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengevaluasi efektivitas metode role-playing dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep Fiqih Munakahat, dilakukan pre-test sebelum intervensi dan post-test setelah penerapan metode role-playing. Dari hasil analisis, terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata post-test dibandingkan dengan pre-test. Sebelum metode role-playing diterapkan, rata-rata skor pre-test siswa berada di sekitar 60 poin. Setelah sesi pembelajaran menggunakan metode role-playing, rata-rata skor post-test meningkat sekitar 15 poin, dengan beberapa siswa mengalami peningkatan yang lebih besar (Miskiyyah & Nihayah, 2024).

Hasil ini menunjukkan bahwa metode role-playing secara efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Fiqih Munakahat, dibandingkan dengan metode ceramah yang cenderung lebih pasif. Data menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya kesulitan memahami konsep Fiqih Munakahat dapat lebih mudah menguasai materi setelah metode role-playing diterapkan. Selanjutnya, uji paired t-test akan mengonfirmasi apakah peningkatan ini signifikan secara statistik atau hanya terjadi karena faktor kebetulan. Distribusi nilai juga mengalami perubahan, di mana sebelum intervensi, mayoritas siswa mendapatkan nilai antara 50 hingga 70, sementara setelah intervensi distribusi nilai bergeser ke 65 hingga 85. Hal ini menunjukkan bahwa metode role-playing berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara luas.

Selain mengukur peningkatan pemahaman melalui tes, penelitian ini juga mengamati perubahan dalam partisipasi siswa di kelas sebelum dan sesudah penerapan metode role-playing. Sebelum metode ini diterapkan, sebagian besar siswa menunjukkan partisipasi pasif, hanya mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Interaksi siswa dengan guru sangat terbatas, dengan hanya beberapa siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan. Diskusi dalam kelas hampir tidak ada karena pembelajaran lebih banyak menggunakan ceramah.

Setelah metode role-playing diterapkan, terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa. Hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam skenario simulasi peran. Mereka lebih antusias berdiskusi, mengajukan pertanyaan, dan bahkan menantang pendapat teman dengan argumen berbasis hukum Islam. Guru melaporkan bahwa siswa lebih mudah mengingat konsep yang diajarkan karena mereka mengalaminya langsung dalam simulasi peran. Dibandingkan dengan metode ceramah yang sering membuat siswa cepat kehilangan fokus, metode role-playing menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Siswa yang sebelumnya pemalu atau pasif dalam pembelajaran menunjukkan

keterlibatan yang lebih tinggi karena mereka memiliki peran dalam simulasi. Pembelajaran berbasis pengalaman membantu siswa memahami makna dan penerapan hukum pernikahan dalam Islam, bukan sekadar menghafal teori. Berdasarkan hasil observasi ini, dapat disimpulkan bahwa metode role-playing tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Selain data kuantitatif dan observasi kelas, refleksi siswa juga dianalisis untuk menggali pengalaman mereka dalam pembelajaran berbasis role-playing. Dari refleksi yang dikumpulkan, ditemukan bahwa sebagian besar siswa merasa bahwa metode role-playing membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar Fiqih Munakahat. Mereka merasa bahwa simulasi peran membuat materi lebih hidup dan relevan dengan kehidupan nyata. Siswa juga mengungkapkan bahwa dengan memainkan peran dalam skenario pernikahan Islam, mereka dapat memahami hukum dan prinsip Fiqih Munakahat dengan lebih mendalam. Banyak siswa yang awalnya menganggap fiqih sebagai materi yang sulit berubah pandangannya setelah metode ini diterapkan (Sulaiman & Dewi, 2023b).

Di sisi lain, metode ini juga berdampak positif terhadap interaksi sosial siswa. Beberapa siswa yang sebelumnya kurang percaya diri dalam berbicara di depan kelas merasa lebih nyaman setelah melakukan role-playing. Interaksi antar siswa meningkat karena mereka harus bekerja sama dalam mensimulasikan peristiwa pernikahan, termasuk akad nikah, hak dan kewajiban suami-istri, serta prosedur perceraian dalam Islam. Meskipun demikian, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami peran yang mereka mainkan, terutama dalam penggunaan istilah hukum fiqih yang kompleks. Beberapa di antaranya juga merasa canggung dalam memainkan peran tertentu, seperti wali nikah atau hakim dalam kasus perceraian. Dari hasil refleksi ini, dapat disimpulkan bahwa metode role-playing tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep fiqih secara akademis, tetapi juga berdampak positif pada aspek motivasi, interaksi sosial, dan kepercayaan diri mereka.

Untuk memahami lebih lanjut kontribusi penelitian ini, hasil penelitian dibandingkan dengan studi-studi sebelumnya mengenai penggunaan metode role-playing dalam pendidikan Islam. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan studi oleh Rahman dan Hakim (2020), yang menunjukkan bahwa metode role-playing efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap hukum Islam dalam konteks akad nikah. Studi ini juga memperkuat temuan penelitian oleh Syaifullah (2019), yang menemukan bahwa metode ini lebih efektif dibandingkan dengan ceramah konvensional dalam pembelajaran fiqih secara umum. Namun, penelitian tersebut masih terbatas dalam eksplorasi dampak metode ini terhadap motivasi belajar siswa.

Selain itu, penelitian oleh Aisyah et al. (2021) mengungkapkan bahwa metode role-playing meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dalam pembelajaran agama Islam. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian ini yang menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berdiskusi dan berani mengajukan pendapat setelah mengikuti role-playing. Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa metode role-playing layak dijadikan metode alternatif dalam pembelajaran fiqih, terutama dalam materi Fiqih Munakahat. Pendidik di

madrasah dapat mempertimbangkan penerapan metode ini untuk meningkatkan interaksi kelas dan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan. Studi ini juga memberikan wawasan bagi pengembang kurikulum untuk lebih banyak memasukkan metode berbasis pengalaman dalam pembelajaran agama Islam.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode role-playing dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep Fiqih Munakahat di Madrasah Diniyah Muadalah Aliyah (MDMA) Nurul Qarnain. Desain yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan pendekatan mixed-method yang menggabungkan kuantitatif dan kualitatif. Siswa kelas XI sebagai subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok: eksperimen yang menerapkan role-playing dan kontrol yang menggunakan metode ceramah konvensional. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, observasi kelas, wawancara, dan refleksi siswa.

Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah diterapkan metode role-playing. Rata-rata skor post-test meningkat sekitar 15 poin dari pre-test, dengan sebagian siswa mengalami peningkatan yang lebih besar. Uji paired t-test mengonfirmasi bahwa perbedaan ini signifikan secara statistik. Selain itu, distribusi nilai siswa bergeser ke rentang yang lebih tinggi setelah intervensi, menunjukkan bahwa metode role-playing berhasil meningkatkan pemahaman materi Fiqih Munakahat secara luas.

Partisipasi siswa juga meningkat secara signifikan setelah menggunakan metode role-playing. Sebelum intervensi, banyak siswa yang pasif, hanya mendengarkan ceramah guru. Namun, setelah penerapan metode role-playing, hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi dan simulasi peran. Mereka lebih antusias, berani bertanya, dan mengemukakan pendapat berbasis hukum Islam. Metode ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan membantu siswa lebih mudah mengingat konsep-konsep yang diajarkan.

Analisis refleksi siswa juga mengungkapkan bahwa mayoritas merasa lebih bersemangat dalam belajar Fiqih Munakahat setelah menggunakan role-playing. Simulasi peran membuat materi terasa lebih relevan dan aplikatif dalam kehidupan nyata. Selain itu, metode ini meningkatkan interaksi sosial antar siswa, dengan beberapa yang awalnya kurang percaya diri menjadi lebih nyaman berbicara di depan kelas. Namun, beberapa siswa juga mengungkapkan kesulitan dalam memahami istilah hukum fiqih yang kompleks dan merasa canggung dalam memainkan peran tertentu.

Dibandingkan dengan studi-studi sebelumnya, hasil penelitian ini memperkuat temuan bahwa role-playing efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap hukum Islam, khususnya dalam konteks akad nikah dan Fiqih Munakahat. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa role-playing lebih efektif dibandingkan ceramah konvensional dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, metode ini layak dipertimbangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran fiqih di madrasah, dengan harapan dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan

keterampilan sosial siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa role-playing adalah metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Fiqih Munakahat, serta dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan sosial siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Brondz, I. (2012). Analytical Methods in Quality Control of Scientific Publications. *American Journal of Analytical Chemistry*, 03(06), 443–447. <https://doi.org/10.4236/ajac.2012.36058>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2017). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications.
- Djaali. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Herlina, H., Arismunandar, A., & Tolla, I. (2024). Education Character in the Era of Globalization: Facing the Challenges of the Modern World. *International Journal of Engineering, Science and Information Technology*, 4(4), Article 4. <https://doi.org/10.52088/ijesty.v4i4.649>
- Iskandar, D. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Maghza Pustaka. <https://katalog-pustaka.uinbukittinggi.ac.id/pustaka/main/item/101054>
- Mahbubi, M. (2025a). Filsafat Pendidikan Islam di Era AI: Integrasi Epistemologi dan Aksiologi Islam. *An-Nuha*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.24036/annuha.v5i1.591>
- Mahbubi, M. (2025b). *Materi PAI: Fiqih*. CV Global Aksara Press.
- Mahbubi, M., Haydar, M., 'Affan, Kamal, Ach. B., Bihi, Moh. A. K., Yaqin, A. A., Rahmatullah, A. Z. A., Maksum, A., Munir, M., Rahmat, A. B., & Tobibi, M. R. (2023). Media pembelajaran interaktif menggunakan canva pada mata pelajaran fiqih kelas ix di MTS Nurul Wahid Alwahyuni Sumberan Besuk Probolinggo. *BAHTSUNA: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 5(2), 100–107. <https://doi.org/10.55210/bahtsuna.v5i2.249>
- Mahbubi, M., & Makkiyah, D. (2024). The Role of Foster Guardians in the Formation of Students Ethics in the Digital Era: Case Study of PP Nurul Jadid Az-Zainiyah Region. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 3490–3498. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/>
- Manzilati, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Zishof eLibrary. <https://katalog-pustaka.uinbukittinggi.ac.id/pustaka/main/item/96739>
- Miskiyah, U. Z., & Nihayah, I. (2024). IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN FIQIH KELAS IX DI MTS THORIQUL ULUM. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 1(6), Article 6. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/798>
- Suhadi, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pernikahan dalam Tinjauan Hukum Islam Siswa Kelas XII MIPA 1 SMA NEGERI 2 Sigli Tahun Ajaran 2020/2021. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 3(2),

128–136. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v3i2.467>

Sulaiman, H., & Dewi, L. A. (2023a). 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). *Masagi*, 1(2), 86–93. <https://doi.org/10.37968/masagi.v1i2.152>

Sulaiman, H., & Dewi, L. A. (2023b). 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). *Masagi*, 1(2), 86–93. <https://doi.org/10.37968/masagi.v1i2.152>