



Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Munakahat

Alimuddin^{1*}, Mukni'ah¹, Zuhrotul Munawaroh²

¹ UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Jawa Timur, Indonesia

² SMP Negeri 2 Jelbuk, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author: muddinali229@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran pendidikan Agama Islam pada materi munakahat sering kali menghadapi kendala rendahnya keterlibatan belajar siswa, sehingga pemahaman konsep menjadi rendah, hal ini juga ditemukan pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Panji Situbondo berdasarkan penelitian awal. Salah satu strategi inovatif untuk meningkatkan partisipasi siswa adalah penggunaan model pembelajaran *role playing* yang memberikan pengalaman belajar melalui simulasi peran. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus terhadap 33 siswa kelas XII SMA Negeri 1 Panji Situbondo. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*), observasi aktivitas siswa, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif, serta diuji validitas data melalui triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, dengan siswa yang menyelesaikan materi (kriteria ketuntasan sebesar 70) adalah 10 orang (30,3%) pada pra siklus, menjadi 12 siswa (36%) pada siklus I, dan akhirnya mencapai 27 siswa (81,8%) pada siklus II. Aktivitas dan partisipasi siswa juga meningkat berdasarkan data kualitatif, ditandai dengan keterlibatan aktif dalam diskusi, keberanian bertanya, dan kolaborasi dalam kelompok. Dengan demikian dapat disimpulkan model pembelajaran *role playing* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi munakahat. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan model pembelajaran ini secara lebih luas untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Munakahat, Pendidikan Agama Islam, Penelitian Tindakan Kelas, *Role playing*

Abstract

The teaching of Islamic Religious Education, particularly on the topic of munakahat (marriage in Islamic jurisprudence), often encounters challenges due to students' low level of engagement, resulting in limited conceptual understanding. A preliminary study conducted with twelfth-grade students at SMA Negeri 1 Panji Situbondo revealed similar issues. To address this, an innovative strategy proposed was the application of a role-playing learning model, which provides experiential learning through simulated roles. This study employed a classroom action research approach implemented in two cycles involving 33 students of Grade

History:

Received : October 12, 2024
Revised : September 30, 2025
Accepted : November 5, 2025
Published : November 11, 2025

Publisher: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Licensed: This work is licensed under
a [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) (CC BY 4.0)



XII. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through learning achievement tests (pre-test and post-test), student activity observations, and interviews. Data analysis utilized both quantitative and qualitative descriptive techniques, with data validity ensured through triangulation. The findings indicated a significant improvement in students' learning outcomes: the number of students who met the minimum mastery criterion (score ≥ 70) increased from 10 students (30.3%) in the pre-cycle to 12 students (33.3%) in the first cycle, and eventually to 26 students (78.7%) in the second cycle. Qualitative data also demonstrated a substantial increase in student activity and participation, as evidenced by active engagement in discussions, willingness to ask questions, and collaboration within groups. It can thus be concluded that the role-playing learning model is effective in enhancing students' learning outcomes in munakahat. The study recommends wider implementation of this model to foster more interactive and meaningful learning experiences.

Keywords: Classroom Action Research, Islamic Education, Learning Outcomes, Munakahat, Role-Playing

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kompetensi peserta didik agar mampu menghadapi tantangan masa depan (Afriantoni et al., [2025](#); Addzaky, [2024](#); Costa, [2024](#); Hanipah, [2023](#)). Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan strategis adalah Pendidikan Agama Islam (PAI), yang bertujuan membentuk karakter, moral, dan pemahaman nilai-nilai keagamaan yang benar (Judrah et al., [2024](#); Kamila, [2023](#); Romlah & Rusdi, [2023](#); Departemen Agama RI, [2013](#)). Dalam kurikulum PAI, salah satu materi penting adalah munakahat, yaitu pembahasan tentang hukum dan etika pernikahan dalam Islam. Materi ini bukan hanya mengajarkan aspek hukum, tetapi juga menginternalisasi nilai tanggung jawab moral dan sosial dalam kehidupan bermasyarakat (Hasanah, [2020](#)).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran munakahat sering kali kurang diminati oleh siswa. Hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Panji Situbondo menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep hukum pernikahan dan penerapannya dalam kehidupan nyata. Kesulitan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, yang ditandai dengan nilai rata-rata kelas yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP). Salah satu penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang masih konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab, yang membuat siswa kurang aktif dan hanya menjadi penerima informasi (Sudrajat, [2019](#); Dewi & Primayana, [2019](#); Hadie et al., [2018](#)).

Guru dalam pembelajaran modern dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan (Dzulfahmi & Aimmah, [2023](#); Shermukhammadov, [2022](#)). Hal ini sejalan dengan prinsip *student-centered learning* yang menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Bhardwaj et al., [2025](#); Dewi et al., [2025](#); Tang, [2023](#); Tholibon et al., [2022](#); Harahap et al., [2019](#); Arends, [2012](#)). Salah satu Model pembelajaran yang sesuai dengan prinsip ini adalah *role playing*. Model ini melibatkan siswa untuk memainkan peran tertentu sesuai dengan skenario yang telah disusun, sehingga mereka dapat menghayati situasi yang terkait dengan materi pelajaran (Holifah et al., [2025](#)). Menurut Joyce & Weil ([2016](#)) dan Gunawan & Atiqoh ([2024](#)), *role playing* mampu

meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman langsung dan memicu keterampilan berpikir kritis serta komunikasi.

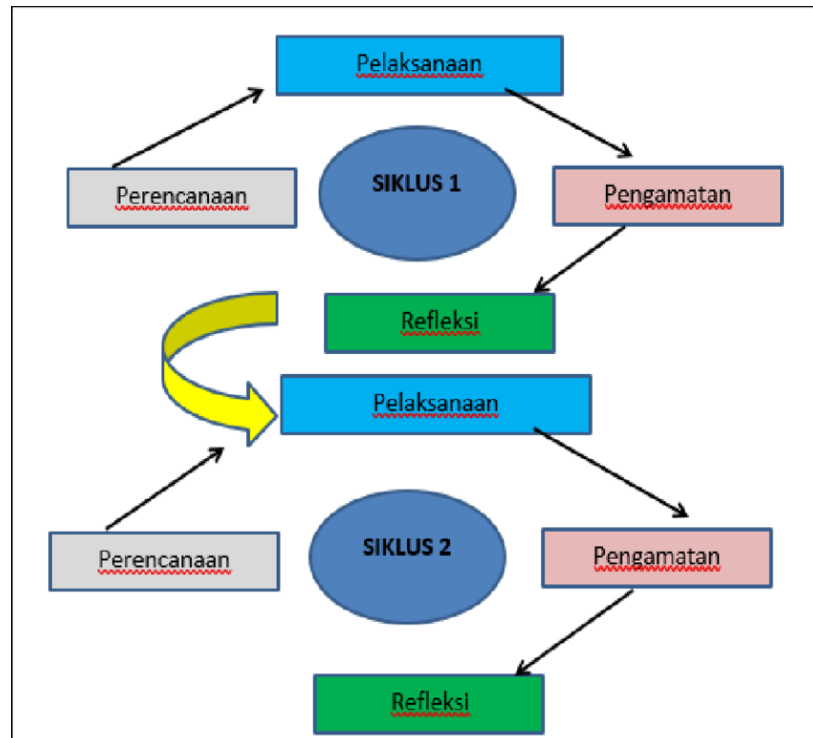
Penerapan *role playing* pada materi munakahat dinilai relevan karena materi ini membahas aspek kehidupan nyata, seperti pernikahan, wali nikah, mahar, dan hak-hak dalam rumah tangga. Dengan simulasi peran, siswa dapat mempraktikkan situasi seperti proses akad nikah, diskusi tentang syarat dan rukun pernikahan, serta penyelesaian masalah keluarga dalam konteks Islam. Hal ini akan mempermudah siswa mengaitkan teori dengan praktik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Rahmat, 2020; Suhadi, 2022).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *role playing* berdampak positif terhadap hasil belajar. Misalnya, penelitian oleh Hamzah (2018) menemukan bahwa penerapan *role playing* meningkatkan pemahaman konsep PAI hingga 30% dibanding metode ceramah. Selain itu, penelitian oleh Mazlan & Wangid (2023) menegaskan bahwa *role playing* juga meningkatkan keterampilan sosial, rasa percaya diri, dan kemampuan komunikasi siswa.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk mengkaji bagaimana penerapan Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Panji Situbondo pada materi munakahat. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana aktivitas siswa meningkat ketika model ini diterapkan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih interaktif dan efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* yang dikembangkan oleh Kemmis & McTaggart (1988). PTK dipilih karena metode terbaik untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui tindakan nyata dan refleksi secara berkelanjutan. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk menemukan solusi terhadap permasalahan pembelajaran di kelas secara sistematis.



Gambar 1. Desain penelitian tindakan kelas yang digunakan.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Panji Situbondo dengan subjek penelitian sebanyak 33 siswa di salah satu kelas XII. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling* dengan pertimbangan bahwa siswa-siswa ini sedang mempelajari materi munakahat dan menunjukkan permasalahan dalam hasil belajar. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tahap perencanaan diawali dengan mengidentifikasi masalah melalui observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil identifikasi, disusun rencana tindakan berupa penerapan model pembelajaran *role playing*. Rencana pembelajaran terdiri dari tujuan, langkah-langkah kegiatan, skenario peran, serta penilaian. Skenario peran disesuaikan dengan kompetensi dasar yang diajarkan, misalnya simulasi proses akad nikah atau diskusi syarat-syarat pernikahan.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai rencana pembelajaran. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan memberikan peran yang akan dimainkan, seperti calon pengantin, wali, penghulu, dan saksi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya simulasi dan memastikan semua siswa berpartisipasi aktif. Aktivitas pembelajaran berlangsung secara interaktif, dengan diskusi kelompok, persiapan peran, dan penampilan simulasi di depan kelas.

Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mencatat keaktifan siswa, kerjasama kelompok, keberanian tampil, serta kemampuan memahami konsep. Instrumen observasi berupa lembar pengamatan yang telah disiapkan sebelumnya. Selain itu, dilakukan dokumentasi berupa foto dan video untuk mendukung data observasi.

Tahap refleksi dilakukan setelah setiap siklus untuk mengevaluasi

keberhasilan tindakan. Data yang dianalisis meliputi hasil tes (*pre-test* dan *post-test*), catatan observasi, dan hasil wawancara siswa. Jika hasil siklus pertama belum memenuhi indikator keberhasilan, maka dilakukan perbaikan pada siklus kedua, misalnya dengan memperbaiki skenario atau strategi fasilitasi guru.

Metode pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi aktivitas siswa, dan wawancara. Tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum tindakan (*pre-test*) dan setelah siklus kedua (*post-test*). Observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk menggali persepsi siswa terhadap penerapan Model pembelajaran *role playing*.

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes objektif pilihan ganda dengan lima opsi jawaban, terdiri atas satu jawaban benar dan empat pengecoh yang disusun berdasarkan indikator kompetensi materi munakahat untuk siswa kelas XII SMA Negeri 1 Panji Situbondo. Jumlah butir soal yang digunakan sebanyak 20 butir, dengan bobot masing-masing jawaban benar sebesar 5 poin sehingga skor akhir dapat mencapai rentang 0–100. Penggunaan 20 butir soal memungkinkan hasil penilaian lebih bervariasi dan sensitif dalam membedakan kemampuan siswa, sekaligus menguji efektivitas distraktor yang dirancang agar dapat menekan peluang menebak secara acak. Dengan demikian, instrumen tes ini mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai capaian kognitif siswa pada materi munakahat.

Data kuantitatif berupa nilai tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui peningkatan nilai rata-rata. Sedangkan data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., [2014](#)). Validitas data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk memastikan keakuratan hasil penelitian.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah (1) minimal 70% siswa mencapai nilai KKM (70), dan (2) meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Jika kedua indikator ini terpenuhi, maka penerapan Model pembelajaran *role playing* dinyatakan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan Pra Siklus

Pada tanggal 5 September 2024 dilakukan asesmen awal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XII 6 SMA Negeri 1 Panji Situbondo. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik terkait materi munakahat sebelum tindakan pembelajaran diterapkan. Berdasarkan hasil tes tulis, ketuntasan belajar hanya mencapai 30,3%, yang berarti dari 33 peserta didik hanya 10 orang yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) sebesar 70. Rata-rata nilai siswa adalah 66,67 yang terkategori rendah.

Data rinci hasil asesmen awal disajikan pada Tabel 1. Hasil asesmen

awal.

Tabel 1. Hasil asesmen awal.

NO	NISN	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	686457XX	Siswa 1	65	Tidak Tuntas
2	794067XX	Siswa 2	75	Tuntas
3	751637XX	Siswa 3	65	Tidak Tuntas
4	676301XX	Siswa 4	75	Tidak Tuntas
5	718013XX	Siswa 5	60	Tidak Tuntas
6	622131XX	Siswa 6	75	Tuntas
7	871420XX	Siswa 7	55	Tidak Tuntas
8	696083XX	Siswa 8	75	Tuntas
9	623161XX	Siswa 9	65	Tidak Tuntas
10	716722XX	Siswa 10	75	Tuntas
11	768959XX	Siswa 11	55	Tidak Tuntas
12	635695XX	Siswa 12	65	Tidak Tuntas
13	735735XX	Siswa 13	60	Tidak Tuntas
14	733043XX	Siswa 14	75	Tuntas
15	755977XX	Siswa 15	75	Tuntas
16	670689XX	Siswa 16	65	Tidak Tuntas
17	611960XX	Siswa 17	55	Tidak Tuntas
18	773979XX	Siswa 18	65	Tidak Tuntas
19	836631XX	Siswa 19	60	Tidak Tuntas
20	778710XX	Siswa 20	80	Tuntas
21	658082XX	Siswa 21	65	Tidak Tuntas
22	713704XX	Siswa 22	65	Tidak Tuntas
23	762093XX	Siswa 23	75	Tuntas
24	725472XX	Siswa 24	60	Tidak Tuntas
25	745346XX	Siswa 25	60	Tidak Tuntas
26	640126XX	Siswa 26	80	Tuntas
27	668058XX	Siswa 27	65	Tidak Tuntas
28	737604XX	Siswa 28	65	Tidak Tuntas
29	675458XX	Siswa 29	65	Tidak Tuntas
30	643356XX	Siswa 30	65	Tidak Tuntas
31	734404XX	Siswa 31	75	Tuntas
32	75416XX	Siswa 32	60	Tidak Tuntas
33	633728XX	Siswa 33	60	Tidak Tuntas
Total			2200	
Rata-rata			66,67	
Tuntas			10 (30,3%)	
Tidak Tuntas			23 (69,7%)	

Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi masih rendah dan perlu adanya intervensi berupa model pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan hasil belajar.

Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 September 2024 selama 3 x 45 menit dengan materi Ketentuan Pernikahan dalam Islam. Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik pada siklus I sebesar 50%, yang termasuk dalam kategori cukup aktif. Namun, keaktifan ini masih belum memenuhi target peningkatan aktivitas belajar. Berdasarkan hasil asesmen sumatif yang dilakukan di akhir siklus, diketahui bahwa ketuntasan belajar meningkat dari 30,3% pada pra siklus menjadi 36% pada siklus I, atau sebanyak 12 siswa yang mencapai KKTP. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 66,67 pada prasiklus menjadi 67,8.

Data hasil asesmen sumatif siklus I dapat dilihat pada Tabel 2 Hasil sumatif pada Siklus I.



Gambar 2. Pelaksanaan siklus I.

Tabel 2. Hasil sumatif pada siklus I.

NO	NISN	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	686457XX	Siswa 1	65	Belum Tuntas
2	794067XX	Siswa 2	90	Tuntas
3	751637XX	Siswa 3	65	Belum Tuntas
4	676301XX	Siswa 4	50	Belum Tuntas
5	718013XX	Siswa 5	50	Belum Tuntas
6	622131XX	Siswa 6	65	Belum Tuntas
7	871420XX	Siswa 7	65	Belum Tuntas
8	696083XX	Siswa 8	90	Tuntas

NO	NISN	NAMA	NILAI	KETERANGAN
9	623161XX	Siswa 9	65	Belum Tuntas
10	716722XX	Siswa 10	75	Tuntas
11	768959XX	Siswa 11	75	Tuntas
12	635695XX	Siswa 12	75	Tuntas
13	735735XX	Siswa 13	75	Tuntas
14	733043XX	Siswa 14	75	Tuntas
15	755977XX	Siswa 15	65	Belum Tuntas
16	670689XX	Siswa 16	65	Belum Tuntas
17	611960XX	Siswa 17	80	Tuntas
18	773979XX	Siswa 18	65	Belum Tuntas
19	836631XX	Siswa 19	80	Tuntas
20	778710XX	Siswa 20	65	Belum Tuntas
21	658082XX	Siswa 21	50	Belum Tuntas
22	713704XX	Siswa 22	65	Belum Tuntas
23	762093XX	Siswa 23	65	Belum Tuntas
24	725472XX	Siswa 24	65	Belum Tuntas
25	745346XX	Siswa 25	60	Belum Tuntas
26	640126XX	Siswa 26	75	Tuntas
27	668058XX	Siswa 27	50	Belum Tuntas
28	737604XX	Siswa 28	75	Tuntas
29	675458XX	Siswa 29	65	Belum Tuntas
30	643356XX	Siswa 30	65	Belum Tuntas
31	734404XX	Siswa 31	65	Belum Tuntas
32	75416XX	Siswa 32	75	Tuntas
33	633728XX	Siswa 33	65	Belum Tuntas
Total			2240	
Rata-rata			67,8	
Tuntas			12 (36%)	
Tidak Tuntas			21 (64%)	

Meskipun terdapat peningkatan dibanding pra siklus, hasil ini masih belum mencapai target ketuntasan klasikal minimal 70%. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 September 2024 selama 3 x 45 menit dengan langkah-langkah perbaikan, antara lain peningkatan peran guru dalam memotivasi siswa, pemberian kesempatan lebih luas untuk bertanya, dan perbaikan kerja sama kelompok. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik dari 50% pada siklus I menjadi 63% pada siklus II ini, lebih tinggi 13%. Aktivitas guru

juga didapatkan lebih baik berdasarkan data observasi.

Pada akhir siklus II, dilakukan asesmen sumatif untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil asesmen sumatif yang dilakukan di akhir siklus II ini, diketahui bahwa ketuntasan belajar meningkat dari 30,3% pada pra siklus menjadi 36% pada siklus I, atau sebanyak 12 siswa yang mencapai KKTP, dan akhirnya menjadi 81,8% pada siklus I, atau sebanyak 27 siswa yang mencapai KKTP. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 66,67 pada prasiklus menjadi 67,8 pada Siklus I, dan menjadi 75,75 pada Siklus II.

Data lengkap hasil asesmen sumatif siklus II disajikan pada Tabel 3. Hasil sumatif pada Siklus II.



Gambar 3. Pelaksanaan siklus II.

Tabel 3. Hasil sumatif pada Siklus II.

No	NISN	Nama	Nilai	Keterangan
1	686457XX	Siswa 1	80	Tuntas
2	794067XX	Siswa 2	95	Tuntas
3	751637XX	Siswa 3	80	Tuntas
4	676301XX	Siswa 4	80	Tuntas
5	718013XX	Siswa 5	80	Tuntas
6	622131XX	Siswa 6	80	Tuntas
7	871420XX	Siswa 7	80	Tuntas
8	696083XX	Siswa 8	90	Tuntas
9	623161XX	Siswa 9	50	Belum Tuntas
10	716722XX	Siswa 10	80	Tuntas
11	768959XX	Siswa 11	80	Tuntas
12	635695XX	Siswa 12	80	Tuntas
13	735735XX	Siswa 13	80	Tuntas

No	NISN	Nama	Nilai	Keterangan
14	733043XX	Siswa 14	80	Tuntas
15	755977XX	Siswa 15	80	Tuntas
16	670689XX	Siswa 16	50	Belum Tuntas
17	611960XX	Siswa 17	80	Tuntas
18	773979XX	Siswa 18	75	Tuntas
19	836631XX	Siswa 19	90	Tuntas
20	778710XX	Siswa 20	50	Belum Tuntas
21	658082XX	Siswa 21	50	Belum Tuntas
22	713704XX	Siswa 22	80	Tuntas
23	762093XX	Siswa 23	80	Tuntas
24	725472XX	Siswa 24	80	Tuntas
25	745346XX	Siswa 25	80	Tuntas
26	640126XX	Siswa 26	80	Tuntas
27	668058XX	Siswa 27	50	Belum Tuntas
28	737604XX	Siswa 28	80	Tuntas
29	675458XX	Siswa 29	80	Tuntas
30	643356XX	Siswa 30	80	Tuntas
31	734404XX	Siswa 31	80	Tuntas
32	75416XX	Siswa 32	80	Tuntas
33	633728XX	Siswa 33	60	Belum Tuntas
Total			2500	
Rata-rata			75,75	
Tuntas			27 (81,8%)	
Tidak Tuntas			6 (18,1%)	

Pencapaian ini menunjukkan bahwa Model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan pra siklus dan siklus I.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dan siklus II setelah diterapkannya Model pembelajaran *role playing*. Pada pra siklus, ketuntasan belajar hanya sebesar 30,3%, yang mengindikasikan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi munakahat. Rendahnya ketuntasan ini kemungkinan disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah sehingga tidak mampu mengakomodasi kebutuhan interaksi dan keterlibatan aktif siswa (Sanjaya, [2019](#)). Dibutuhkan model pembelajaran inovatif guna membantu peserta didik mempelajari materi pembelajaran lebih baik (Supriatna et al., [2025](#); Wahyu et al., [2025](#)).

Penerapan *role playing* pada siklus I menunjukkan peningkatan ketuntasan menjadi 36%. Hal ini membuktikan bahwa keterlibatan siswa melalui simulasi peran mulai memberikan dampak positif terhadap

pemahaman mereka. Model ini memungkinkan siswa untuk mengalami dan mempraktikkan konsep-konsep yang dipelajari secara langsung dalam situasi nyata yang disimulasikan (Hamalik, 2020; Gamanik et al., 2019). Menurut Rahmat (2020), *role playing* mampu meningkatkan pemahaman karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi, bermain peran, dan refleksi bersama kelompok.

Meskipun terjadi peningkatan pada siklus I, hasil tersebut belum mencapai standar ketuntasan minimal 70%, yang menjadi tolok ukur keberhasilan pembelajaran serta belum memuaskan secara peningkatan. Berdasarkan refleksi, ditemukan beberapa kendala seperti kurangnya motivasi siswa, keterbatasan guru dalam memberikan kesempatan bertanya, dan lemahnya kerja sama antaranggota kelompok. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudrajat (2021) yang menegaskan bahwa keberhasilan model pembelajaran *role playing* tidak hanya ditentukan oleh desain skenario yang baik, tetapi juga oleh kemampuan guru memfasilitasi dan memotivasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II, seperti memberikan kesempatan bertanya yang lebih luas, meningkatkan motivasi, dan mengoptimalkan kerja sama kelompok, terbukti memberikan dampak signifikan. Hasil belajar siswa meningkat hingga mencapai ketuntasan klasikal 81,8%, melebihi target minimal 70% yang menandakan keberhasilan penelitian ini. Peningkatan ini sejalan dengan penelitian Hamzah (2018), yang menunjukkan bahwa Model pembelajaran aktif berbasis simulasi peran mampu meningkatkan interaksi sosial, keterlibatan emosional, dan pemahaman kognitif siswa.

Selain hasil belajar, keaktifan siswa juga mengalami peningkatan signifikan. Pada siklus I, keaktifan siswa hanya 50%, namun meningkat menjadi 63% pada siklus II. Peningkatan terjadi sebesar 13%. Hal ini memperkuat pandangan bahwa model pembelajaran *role playing* tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2020), pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan simulasi nyata dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Hasil penelitian ini juga memperkuat teori belajar konstruktivistik, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang aktif dan interaktif (Lombardi et al., 2021; Cole et al., 2021; Slavin, 2019). Dengan bermain peran, siswa dapat mengkonstruksi pemahaman mereka sendiri berdasarkan situasi yang disimulasikan, sehingga konsep yang dipelajari lebih bermakna dan mudah diingat.

Secara keseluruhan, penerapan Model pembelajaran *role playing* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran materi munakahat. Dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 30,3% pada pra siklus menjadi 81,8% pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran yang memerlukan pemahaman konsep secara mendalam dan keterampilan

sosial.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII pada materi munakahat di SMA Negeri 1 Panji Situbondo. Ketuntasan belajar meningkat dari 30,3% pada pra siklus menjadi 36% pada siklus I, dan mencapai 81,8% pada siklus II. Selain itu, keaktifan siswa juga mengalami peningkatan dari 50% pada siklus I menjadi 63% pada siklus II, menunjukkan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa.

Guru disarankan menggunakan Model pembelajaran *role playing* pada materi-materi yang memerlukan pemahaman mendalam dan praktik langsung, seperti munakahat. Perlu juga disiapkan skenario pembelajaran yang kontekstual agar siswa dapat mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan mengkombinasikan *role playing* dengan model pembelajaran diskusi atau media digital agar hasil belajar lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada sejumlah pihak yang berperan penting dalam penulisan penelitian ini, antara lain Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Terimakasih juga disampaikan kepada Dr. Nino Indrianto, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi PPG di FTIK UIN KHAS Jember. Drs. Gatot Dwi Pujihandoko, selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Panji Situbondo.

DAFTAR RUJUKAN

- Addzaky, K. U. (2024). Perkembangan peserta didik SMA (sekolah menengah atas). *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 1(3), 75–85. <https://doi.org/10.61722/jinu.v1i3.1532>
- Afriantoni, A., Nadiyah, N., Nurhidayah, L. S., & Rosalia, R. (2025). Studi deskriptif tentang upaya peningkatan mutu pendidikan menengah atas. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(1), 200–206. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i1.355>
- Arends, R. (2012). *Learning to teach*. McGraw-Hill.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bhardwaj, V., Zhang, S., Tan, Y. Q., & Pandey, V. (2025, February). Redefining learning: Student-centered strategies for academic and personal growth. *Frontiers in Education*, 10, Article 1518602. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1518602>
- Cole, A. W., Lennon, L., & Weber, N. L. (2021). Student perceptions of online active learning practices and online learning climate predict online course engagement. *Interactive Learning Environments*, 29(5), 866–880. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1619593>

- Costa, R. O. (2024). Menumbuhkan minat berwirausaha melalui technopreneurship bagi peserta didik SMA 7 Bekasi. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(3), 992–1002. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i3.903>
- Departemen Agama RI. (2013). *Standar isi pendidikan agama Islam*. Kemenag RI.
- Dewi, F. F., Nasution, N. E. A., & Rizka, C. (2025). The effect of the make a match learning model assisted by picture card media on students' cognitive learning outcomes in the human respiratory system topic. *Inornatus: Biology Education Journal*, 5(1), 48–63. <https://doi.org/10.30862/inornatus.v5i1.833>
- Dewi, P. Y. A., & Primayana, K. H. (2019). Effect of learning module with setting contextual teaching and learning to increase the understanding of concepts. *International Journal of Education and Learning*, 1(1), 19–26. <https://doi.org/10.31763/ijelev.v1i1.26>
- Dzulfahmi, A. A., & Aimmah, T. N. (2023, December). Fun learning: Class management method to create a conducive atmosphere for student learning. In *Proceeding of International Conference on Islamic Education (ICIED)* (Vol. 8, No. 1, pp. 256–267). <https://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/icied/article/view/2598>
- Gamanik, N. M., Sanjaya, Y., & Rusyati, L. (2019). Role-play simulation for assessing students' creative skill and concept mastery. *Journal of Science Learning*, 2(3), 71–78. <https://doi.org/10.17509/jsl.v2i3.14848>
- Gunawan, W., & Atiqoh, A. (2024). The influence of role-playing learning and learning interest on conceptual understanding of English subjects. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 8(1), 168–183. <https://doi.org/10.31537/ej.v8i1.1671>
- Hadie, S. N. H., Hassan, A., Mohd Ismail, Z. I., Ismail, H. N., Talip, S. B., & Abdul Rahim, A. F. (2018). Empowering students' minds through a cognitive load theory-based lecture model: A metacognitive approach. *Innovations in Education and Teaching International*, 55(4), 398–407. <https://doi.org/10.1080/14703297.2016.1252685>
- Hamalik, O. (2020). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamzah, S. (2018). *Model-model pembelajaran*. CV Alfabeta.
- Hanipah, S. (2023). Analisis kurikulum merdeka belajar dalam memfasilitasi pembelajaran abad ke-21 pada siswa menengah atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 264–275. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1860>
- Harahap, F., Nasution, N. E. A., & Manurung, B. (2019). The effect of blended learning on student's learning achievement and science process skills in plant tissue culture course. *International Journal of Instruction*, 12(1), 521–538. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12134a>
- Hasanah, M. (2020). Sistem informasi manajemen pendidikan keluarga dalam Islam berdasarkan Al Qurân dan Hadist. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 14–28. <https://doi.org/10.30868/im.v3i01.629>
- Holifah, S., Dasuki, M., Sa'idah, S. N., & Husni, R. (2025). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa

- sekolah dasar. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(2), 291–300. <https://doi.org/10.35719/jptpd.v1i2.35>
- Joyce, B., & Weil, M. (2016). *Models of teaching*. Pearson.
- Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, H., & Mustabsyirah, M. (2024). Peran guru pendidikan agama Islam dalam membangun karakter peserta didik upaya penguatan moral. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(1), 25–37. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.282>
- Kamila, A. (2023). Pentingnya pendidikan agama Islam dan pendidikan moral dalam membina karakter anak sekolah dasar. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 2(5), 321–338. <https://publisherqu.com/index.php/Al-Furqan/article/view/535>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner*. Deakin University Press.
- Lombardi, D., Shipley, T. F., Astronomy Team, Biology Team, Chemistry Team, Engineering Team, Geography Team, Geoscience Team, & Physics Team. (2021). The curious construct of active learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 22(1), 8–43. <https://doi.org/10.1177/1529100620973974>
- Mazlan, M. P., & Wangid, M. N. (2023). The influence of role-playing methods on the social skills and self-confidence of grade V elementary school students. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 6(9), 4077–4085. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v6-i9-19>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Sage.
- Rahmat, A. (2020). *Strategi pembelajaran aktif dalam pendidikan agama Islam*. Deepublish.
- Romlah, S., & Rusdi, R. (2023). Pendidikan agama Islam sebagai pilar pembentukan moral dan etika. *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan dan Keilmuan Islam*, 8(1), 67–85. <https://doi.org/10.61815/alibrah.v8i1.249>
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Shah, R. K. (2019). Effective constructivist teaching learning in the classroom. *Shanlax International Journal of Education*, 7(4), 1–13. <https://ssrn.com/abstract=4004512>
- Shermukhammadov, B. (2022). Creativity of a teacher in an innovative educational environment. *Journal of Higher Education Theory & Practice*, 22(12). <https://doi.org/10.33423/jhetp.v22i12.5468>
- Slavin, R. E. (2019). *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson.
- Sudrajat, M. (2021). *Teori dan praktik pembelajaran aktif*. Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, M. (2019). Efektivitas model pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 105–120.
- 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>
- Supriatna, N., Umam, K., & Bahri, S. (2025). Peningkatan pemahaman siswa pada materi adab menggunakan media sosial melalui model pembelajaran berbasis proyek. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 2(1), 111–121. <https://doi.org/10.35719/jptpd.v2i1.62>
- Tang, K. H. D. (2023). Student-centered approach in teaching and learning: What does it really mean? *Acta Pedagogica Asiana*, 2(2), 72–83. <https://doi.org/10.53623/apga.v2i2.218>
- Tholibon, D. A., Nujid, M. M., Mokhtar, H., Rahim, J. A., Rashid, S. S., Saadon, A., ... & Salam, R. (2022). The factors of students' involvement on student-centered learning method. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(4), 1637–1646. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i4.22314>
- Wahyu, Mustajab, Azaroh, S., & Baharun, H. (2025). Implementasi model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi larangan mengkonsumsi minuman keras. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 2(1), 122–139. <https://doi.org/10.35719/jptpd.v2i1.115>