

BERMAIN PERAN, BELAJAR HUKUM: INOVASI ACTIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH PERADILAN ISLAM KELAS XI MA

Ahmad Adib Humaidi¹, Ning Mukaromah²

¹Program Studi S1 Pendidikan Agama Islam, Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

²Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

Email : adibhumaidi29@gmail.com¹, mukaromahning17@gmail.com²

E-Issn: 3063-8313

Received: Juli 2026

Accepted: Juli 2026

Published: Juli 2026

Abstract:

This research is motivated by the low level of student learning activeness in the Fiqh subject, particularly on the topic of Islamic Judiciary, among eleventh-grade students at MA Riyadlul Ulum Bangil Pasuruan. This condition is mainly caused by the dominance of conventional teaching methods that tend to be passive and monotonous. This study aims to describe the implementation of the Active Learning model using the Role Play method, to identify the level of students' activeness during the learning process, and to describe students' responses toward the implementation of the model. This research employs a qualitative descriptive approach with data collection techniques consisting of observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of the study show that the implementation of the Active Learning Role Play model is carried out through the stages of planning, implementation, and evaluation. In the implementation stage, students are actively involved in simulating the Islamic judicial process through the division of roles as judges, witnesses, plaintiffs, and defendants. The application of this method is able to improve student learning activeness, as seen from their courage to ask questions, express opinions, engage in discussions, and actively participate throughout the learning process. In addition, students gave positive responses because the learning became more engaging, interactive, and easier to understand. Thus, the Active Learning model using the Role Play method is effective in improving student learning activeness in the Fiqh subject on the topic of Islamic Judiciary.

Keywords: Active Learning, Role Play, Fiqh, Islamic Judiciary.

Abstrak:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih materi Peradilan Islam di kelas XI MA Riyadlul Ulum Bangil Pasuruan akibat dominasi metode pembelajaran konvensional yang bersifat pasif dan monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Active Learning tipe Role Play, mengetahui keaktifan siswa selama pembelajaran, serta mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan model tersebut. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran Active Learning tipe Role Play dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, siswa terlibat aktif dalam simulasi proses peradilan Islam melalui pembagian peran sebagai hakim, saksi, penggugat, dan tergugat. Penerapan metode ini mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa yang terlihat dari keberanian bertanya, berpendapat, berdiskusi, serta keterlibatan aktif selama pembelajaran. Selain itu, siswa memberikan respon positif karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan demikian, model pembelajaran Active Learning tipe Role Play efektif dalam

As-Sulthan Journal Of Education (ASJE)

<https://ojssulthan.com/asje>

Vol. 03 No. 04 (2026) : 98-107



meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih materi Peradilan Islam.
Kata Kunci: Active Learning, Role Play, Fiqih, Peradilan Islam

PENDAHULUAN

Model pembelajaran merupakan suatu pola atau rancangan pembelajaran yang dijadikan pedoman oleh guru dalam mengelola dan mengarahkan kegiatan belajar mengajar agar tujuan dari pembelajaran bisa tercapai dengan optimal, efektif, serta efisien. Model pembelajaran tidak hanya sekadar metode, tetapi juga mencakup sintaks (langkah-langkah kegiatan pembelajaran), sistem interaksi, dan strategi evaluasi untuk mencapai kompetensi siswa yang diharapkan. Model pembelajaran mengubah siswa dari posisi pasif menjadi subjek aktif dalam proses belajar dengan berbagai aktivitas seperti diskusi, simulasi, dan eksperimen sehingga siswa terlibat secara pikir, rasa, dan aksi dalam pembelajaran. Implementasi model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh pada hasil belajar dan karakter belajar siswa, termasuk keaktifan mereka dalam kelas (Astina et al., 2024).

Pembelajaran aktif (active learning) bisa dijadikan untuk alternatif pendekatan pembelajaran dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat utama dalam kegiatan belajar. Pendekatan ini menekankan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh, mulai dari aspek fisik, emosional, ataupun intelektual saat pembelajaran dilaksanakan. Dalam pembelajaran aktif, siswa tidak sekadar berperan sebagai pendengar penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas yang mendorong kemampuan berpikir kritis, berdiskusi, menyelesaikan masalah, serta bekerja sama dengan teman sekelas. Pendekatan ini diyakini dapat meningkatkan motivasi, keaktifan siswa, serta pemahaman konsep yang lebih mendalam. Active learning mendorong siswa untuk menjadi pusat pembelajaran, dan dengan pembelajaran aktif, siswa bukan hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, sehingga pemahaman materi menjadi lebih mendalam dan bermakna (Sri Rahayu, S.Pd.SD, 2024).

Salah satu penerapan active learning yang dirasa cocok untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah model pembelajaran tipe role play atau bermain peran. Role play atau bermain peran adalah salah satu teknik dalam pembelajaran aktif yang mengharuskan siswa untuk memainkan peran tertentu dalam situasi atau konteks tertentu, sehingga pembelajaran menjadi lebih nyata dan bermakna. Teknik role play menuntut siswa untuk berpikir, berkomunikasi, dan berkolaborasi secara aktif dengan teman sekelasnya, serta menerapkan materi yang dipelajari dalam simulasi kehidupan nyata. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata Pelajaran fiqih kelas XI MA materi peradilan Islam, metode role play dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep hukum Islam secara lebih kontekstual, karena peserta didik memperoleh pengalaman langsung dengan memerankan berbagai situasi peradilan atau kasus tertentu (Sariati, 2025).

Keaktifan siswa dalam proses belajar menjadi indikator penting untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Hal ini merujuk pada tingkat

keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran, baik dari segi fisik maupun kognitif. Manifestasi keaktifan tersebut terlihat dari keterlibatan dalam diskusi, keberanian mengajukan dan menjawab pertanyaan, kemampuan berkolaborasi dalam tim, serta partisipasi dalam berbagai kegiatan belajar lainnya. Dengan demikian, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat memaksimalkan partisipasi siswa, khususnya pada topik yang memerlukan pemahaman mendalam tentang konsep hukum dan aplikasinya, seperti Peradilan Islam. Pendekatan yang mendorong keterlibatan aktif siswa biasanya menghasilkan lingkungan belajar yang lebih hidup dan berarti, termasuk melalui implementasi model pembelajaran aktif berbasis role play, yang dianggap cocok untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam materi Peradilan Islam (Apriliani et al., 2025).

Berdasarkan temuan dari berbagai penelitian sebelumnya, penerapan model pembelajaran active learning tipe role play telah terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran (Nudin & Bustomi, 2024). Beberapa penelitian menyimpulkan bahwa role play bisa meningkatkan partisipasi siswa, keberanian berpendapat, serta pemahaman materi pembelajaran. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran umum atau Pendidikan Agama Islam secara umum, dan belum secara khusus mengkaji penerapan role play pada materi Peradilan Islam di jenjang Madrasah Aliyah.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada implementasi model Active Learning tipe Role Play yang dikontekstualisasikan secara spesifik pada mata pelajaran fiqih kelas XI MA materi Peradilan Islam untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa di tingkat Madrasah Aliyah. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang mayoritas berfokus pada hasil belajar kognitif pada materi ibadah dasar (seperti zakat atau thaharah), penelitian ini membedah Keaktifan Siswa melalui transformasi ruang kelas menjadi laboratorium hukum Islam. Fokus unik pada materi peradilan di MA Riyadlul Ulum Bangil yang memiliki karakteristik kurikulum pesantren yang kuat menjadi jembatan baru antara penguasaan teori fiqih yang kompleks dengan praktik perilaku hukum secara nyata, yang hingga kini masih jarang dieksplorasi dalam literatur pendidikan agama Islam di jenjang menengah atas.

Namun realita dilapangan menunjukkan bahwa 14 guru dari 17 jumlah guru di MA Riyadlul Ulum masih menggunakan metode konvensional termasuk salah satu diantaranya pada guru mata pelajaran fiqih yang masih terjebak pada metode konvensional yang bersifat monoton dan sering kali dianggap kering serta membosankan karena hanya disampaikan melalui metode ceramah saja (Lana Prastiwi, 2026). Di MA Riyadlul Ulum, khususnya pada kelas XI, ditemukan gejala rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih. Siswa cenderung memosisikan diri sebagai penonton pasif, kurang terlibat dalam dialektika kelas, dan mengalami kendala sedikit kesulitan dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak yang ada pada materi Peradilan Islam. Hal ini jika dibiarkan akan menghambat pendalaman nilai-nilai hukum Islam dalam keseharian hidup mereka.

Rendahnya partisipasi ini bersumber dari penggunaan metode pembelajaran konvensional yang bersifat searah (ceramah). Padahal, keaktifan belajar mencakup dimensi fisik dan psikis yang saling berkaitan mulai dari antusiasme bertanya, menanggapi diskusi, hingga keterlibatan mental dalam memecahkan masalah (Ningsih, 2025). Untuk materi Peradilan Islam pada kelas XI Madrasah Aliyah ini yaitu salah satu bab yang memiliki tingkat kompleksitas cukup tinggi. Maka dibutuhkan inovasi pedagogis yang mampu mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis dan representatif terhadap realitas hukum.

Guna meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Peradilan Islam di MA Riyadlul Ulum Bangil, penelitian ini menerapkan metode bermain peran (role play). Langkah ini diambil sebagai solusi inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif. Hasil studi ini diharapkan berkontribusi secara nyata pada pengembangan instruksional Pendidikan Agama Islam yang bersifat aplikatif..

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian dilakukan di MA Riyadlul Ulum Bangil Pasuruan. Subjek penelitian terdiri atas guru mata pelajaran Fiqih dan siswa kelas XI yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran Role Play.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2020). Observasi digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dan tingkat keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh data mengenai implementasi pembelajaran dan respon siswa. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa modul ajar, foto kegiatan, dan perangkat pembelajaran lainnya.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik (Miles et al., 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Model Pembelajaran Active Learning Tipe Role Play pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Peradilan Islam

Implementasi model pembelajaran Active Learning tipe Role Play pada mata pelajaran Fiqih materi Peradilan Islam di kelas XI MA Riyadlul Ulum Bangil dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penerapan model ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung melalui praktik bermain peran (Fitri, 2019).

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan langkah awal yang sangat menentukan

keberhasilan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih, sebelum pembelajaran dilaksanakan guru terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, tujuan pembelajaran, media pembelajaran, serta skenario Role Play yang akan dimainkan siswa. Guru menyesuaikan materi dengan kondisi siswa agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mudah dipahami.

Dalam penyusunan skenario Role Play, guru menentukan peran yang akan dimainkan oleh siswa, seperti hakim, penggugat, tergugat, saksi, dan panitera. Pembagian peran tersebut bertujuan agar seluruh siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan penjelasan mengenai alur simulasi persidangan agar siswa memahami tugas dan tanggung jawab masing-masing sebelum role play dilaksanakan.

Guru juga mempersiapkan media pendukung berupa teks dialog sederhana dan bahan bacaan terkait materi Peradilan Islam. Persiapan tersebut dilakukan agar siswa lebih mudah memahami konsep hukum Islam yang akan dipraktikkan dalam simulasi. Dengan adanya persiapan yang matang, proses pembelajaran dapat berjalan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahap perencanaan yang dilakukan guru sudah sesuai dengan konsep Active Learning yang menekankan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Silberman menjelaskan bahwa pembelajaran aktif menuntut guru untuk menciptakan situasi belajar yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi turut membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar (Silberman, 2013).

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari penerapan model pembelajaran Active Learning tipe Role Play. Berdasarkan hasil observasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui tiga kegiatan utama, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan terkait materi sebelumnya dan menghubungkannya dengan materi Peradilan Islam yang akan dipelajari. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa memahami kompetensi yang harus dicapai selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri dan aktif selama kegiatan Role Play berlangsung. Motivasi tersebut penting karena sebagian siswa awalnya masih merasa malu dan kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas. Guru kemudian menjelaskan mekanisme permainan peran dan aturan yang harus dipatuhi selama simulasi persidangan berlangsung.

Kegiatan pendahuluan ini menunjukkan bahwa guru berusaha membangun kesiapan mental dan emosional siswa sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Mulyasa yang menyatakan bahwa kegiatan awal pembelajaran bertujuan membangun perhatian, motivasi, dan kesiapan belajar siswa agar pembelajaran berlangsung efektif (Irwan Budiana, 2022).

b. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru mulai menerapkan model pembelajaran Active Learning tipe Role Play dengan membagi siswa sesuai peran yang telah ditentukan sebelumnya. Siswa kemudian melakukan simulasi proses peradilan Islam berdasarkan kasus yang telah disiapkan guru. Dalam kegiatan tersebut, siswa yang berperan sebagai hakim memimpin jalannya persidangan, sedangkan siswa lain menjalankan peran sebagai penggugat, tergugat, saksi, maupun panitera.

Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat antusias dan aktif selama simulasi berlangsung. Mereka mulai berani berbicara di depan kelas, menyampaikan argumentasi, dan memberikan tanggapan terhadap jalannya persidangan. Interaksi antar siswa terlihat lebih hidup dibandingkan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Bahkan siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk ikut berpartisipasi dalam diskusi maupun permainan peran.

Keaktifan siswa bisa terlihat dalam beberapa bentuk, antara lain:

- 1) Siswa aktif bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
- 2) Siswa berani mengemukakan pendapat dan argumentasi selama simulasi.
- 3) Siswa bekerja sama dengan kelompoknya untuk memahami alur persidangan.
- 4) Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat memainkan peran masing-masing.
- 5) Siswa mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan praktik kehidupan sehari-hari.

Melalui kegiatan Role Play, siswa tidak hanya memahami teori tentang Peradilan Islam, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa belajar melalui praktik dan pengalaman nyata. Hal ini sesuai dengan teori experiential learning dari Kolb yang menyatakan bahwa pengetahuan terbentuk melalui pengalaman langsung yang dialami individu dalam proses belajar (Tomkins & Ulus, 2016).

Selain meningkatkan pemahaman materi, model pembelajaran ini juga mampu meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa dilatih untuk berbicara di depan umum, menyampaikan pendapat secara sistematis, dan mendengarkan pendapat orang lain. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran dan memberikan bantuan ketika siswa mengalami kesulitan. Guru tidak mendominasi pembelajaran, melainkan memberikan kesempatan seluas-

luasnya kepada siswa untuk aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi lebih demokratis dan berpusat pada siswa (Irwan Budiana, 2022).

c. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesan, pengalaman, dan kesulitan yang mereka alami selama kegiatan Role Play berlangsung. Sebagian besar siswa mengaku merasa senang karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Guru kemudian memberikan penguatan terhadap materi Peradilan Islam dan meluruskan beberapa pemahaman siswa yang masih kurang tepat selama simulasi berlangsung. Selain itu, guru juga memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif dan berani tampil di depan kelas. Pemberian apresiasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran berikutnya.

Kegiatan penutup diakhiri dengan penyampaian kesimpulan materi dan doa bersama. Melalui kegiatan refleksi dan evaluasi, guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa sekaligus mengevaluasi keberhasilan penerapan model pembelajaran yang digunakan.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan guru untuk mengetahui keberhasilan penerapan model pembelajaran Active Learning tipe Role Play dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, penilaian terhadap kemampuan siswa memainkan peran, serta pemahaman siswa terhadap materi Peradilan Islam.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran Role Play menunjukkan hasil yang cukup baik. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan keberanian dalam berbicara, bertanya, dan mengemukakan pendapat. Selain itu, siswa juga lebih mudah memahami materi karena mereka mempraktikkannya secara langsung melalui simulasi persidangan.

Guru menyatakan bahwa dibandingkan metode ceramah, pembelajaran menggunakan Role Play lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini karena siswa merasa memiliki tanggung jawab terhadap peran yang dimainkan sehingga mereka lebih serius dalam memahami materi pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Joyce, Weil, dan Calhoun yang menyatakan bahwa model pembelajaran Role Play mampu membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman sosial dan interaksi langsung. Pembelajaran menjadi lebih aktif karena siswa terlibat secara emosional maupun intelektual dalam proses pembelajaran (Joyce & Weil, 2022).

Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Role Play

Penerapan model pembelajaran Active Learning tipe Role Play memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa. Sebelum model

ini diterapkan, sebagian siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

Namun setelah diterapkannya metode Role Play, suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan komunikatif. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena mereka terlibat langsung dalam simulasi dan diskusi kelompok. Pembelajaran yang sebelumnya monoton berubah menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Keaktifan belajar siswa terlihat dari meningkatnya :

1. keberanian bertanya,
2. keberanian menyampaikan pendapat,
3. partisipasi dalam diskusi kelompok,
4. keterlibatan dalam simulasi,
5. perhatian terhadap penjelasan guru,
6. dan kerja sama antar siswa. (Kolb, 2014)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, tetapi memberi ruang bagi siswa untuk aktif mencari, memahami, dan mempraktikkan pengetahuan yang dipelajari

Respon Siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran Role Play

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penerapan model pembelajaran Active Learning tipe Role Play. Siswa merasa metode ini membuat pembelajaran Fiqih menjadi lebih mudah dipahami karena mereka dapat mempraktikkan langsung materi yang dipelajari.

Siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga ikut berpartisipasi dalam permainan peran. Selain itu, metode ini membantu siswa meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan berbicara di depan umum.

Beberapa siswa menyatakan bahwa melalui simulasi persidangan mereka lebih memahami tata cara penyelesaian perkara dalam Islam dibandingkan hanya membaca materi dari buku. Pengalaman belajar secara langsung membuat siswa lebih mudah mengingat materi pembelajaran.

Respon positif siswa menunjukkan bahwa model pembelajaran Active Learning tipe Role Play dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih. Pembelajaran menjadi lebih hidup, interaktif, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar (Nudin & Bustomi, 2024).

KESIMPULAN

Implementasi model pembelajaran Active Learning tipe Role Play pada mata pelajaran Fiqih materi Peradilan Islam di kelas XI MA Riyadlul Ulum Bangil dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Penerapan model ini mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa yang terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam diskusi, keberanian berpendapat, dan partisipasi dalam simulasi persidangan. Selain itu, siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran karena dianggap lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dengan demikian, model pembelajaran Active Learning tipe Role Play efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, Y. R., Sukmawatik, K. I., Gembong, S., Persatuan, U., Republik, G., Madiun, I., Madiun, K., & Timur, J. (2025). *PENERAPAN ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN*. 3(9).
- Astina, D., Munirah, M., & Bakari, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Active Learning Pada Mata Pelajaran Ips Materi Memenuhi Kebutuhan Hidupku Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 4(1), 12–23. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v4i1.15046>
- Fitri, T. E. (2019). *PEMBELAJARAN ACTIVE LEARNING PADA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*. <https://publication.umsu.ac.id/index.php/ht/article/view/1603/1509>
- Irwan Budiana, dkk; (2022). *Strategi Pembelajaran*.
- Joyce, K. B., & Weil, M. (2022). *Analisis Model Pembelajaran Role Playing Buku Models Of Teaching (5th ed .) Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.
- Lana Prastiwi. (2026). *Wawancara Guru Fiqih MA Riyadlul Ulum Bangil*.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*.
- Ningsih, S. (2025). Konstruksi Keterlibatan Siswa Pada Proses Pembelajaran Di Kelas. *Educatio*, 20(1), 11–17. <https://doi.org/10.29408/edc.v20i1.26765>
- Nudin, M. F., & Bustomi, A. A. (2024). Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMA Sabiluth Thayyib Kota Pasuruan: The Effectiveness of the Role Playing Method in Improving PAI Learning Outcomes at SMA Sabiluth Thayyib Pasuruan City. *TA'LIMUNA: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2), 138–145.
- Sariati, K. (2025). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Bermain Peran Dan Menggali Nilai-Nilai Dalam Cerita Ramayana Di SMKN 1 Luwu Utara. *Widya : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 60–68. <https://doi.org/10.63577/WID.V2I2.106>
- Silberman, M. L. (2013). *Active Learning 101 cara belajar siswa aktif edisi revisi*.

Bandung: Nuansa Cendekia.

- Sri Rahayu, S.Pd.SD, A. V. (2024). *Desain Pembelajaran Aktif (Active Learning)* - Sri Rahayu, S.Pd.SD, Ananta Vidya - Google Buku. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=t0GFEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Buku+Pembelajaran+Aktif&ots=CEiknF8Fnq&sig=yXb-iZQ4Ktj5OGv1aG6GxAvmIw&redir_esc=y#v=onepage&q=Buku+Pembelajaran+Aktif&f=false
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. CV. Alfabeta, Bandung.
- Tomkins, L., & Ulus, E. (2016). 'Oh, was that "experiential learning"?!' Spaces, synergies and surprises with Kolb's learning cycle. *Management Learning*, 47(2), 158-178.