



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME ROLE PLAY BERBASIS
PROYEK PADA MATERI AKAD DAN JUAL BELI**

Rohmat Hidayattullah¹, Anita Puji Astutik²

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia^{1,2}

e-mail: Rohmathidayatullah0@gmail.com

Diterima: 04/03/2026; Direvisi: 12/03/2026; Diterbitkan: 18/03/2026

ABSTRAK

Pentingnya inovasi media pembelajaran dalam pendidikan agama mendorong guru untuk mengembangkan metode yang lebih interaktif dan kontekstual agar siswa dapat memahami materi secara lebih bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *game role play* berbasis proyek pada materi akad dan jual beli untuk siswa kelas 2 Madrasah Aliyah. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran Fikih akibat pendekatan konvensional yang kurang kontekstual dan interaktif. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa, pemahaman materi secara aplikatif, serta keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama. Uji coba terbatas menunjukkan respon positif dari siswa dan guru, meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan waktu dan adaptasi awal terhadap metode *role play*. Kesimpulannya, media pembelajaran ini layak digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z, serta berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih kolaboratif, partisipatif, dan berorientasi pada pengalaman belajar nyata di lingkungan sekolah. **Kata Kunci:** *Game Role Play, Pembelajaran Berbasis Proyek, Akad, Jual Beli, Media Pembelajaran Interaktif*

ABSTRACT

The importance of innovation in instructional media in religious education encourages teachers to develop more interactive and contextual methods so that students can understand learning materials more meaningfully. This study aims to develop a project-based role-play game learning media on the topic of contracts (akad) and buying-selling transactions for second-grade students of Madrasah Aliyah. The background of this research is the low level of student engagement in Fiqh learning due to conventional approaches that are less contextual and interactive. The method used is *Research and Development* (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results show that the developed media effectively increases students' active participation, practical understanding of the material, and social skills such as communication and collaboration. Limited trials indicate positive responses from both students and teachers, although several technical constraints were encountered, such as limited instructional time and initial adaptation to the role-play method. In conclusion, this learning media is feasible to be used to improve the quality of Fiqh learning so that it becomes more contextual, engaging, and aligned with the characteristics of Generation Z, while also supporting more collaborative, participatory, and experiential learning in the school environment.



Keywords: *Role Play Game, Project-Based Learning, Contract, Buying and Selling, Interactive Learning Media*

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman (Sinaga, 2023). Transformasi digital juga memengaruhi cara belajar peserta didik, terutama generasi Z yang terbiasa dengan lingkungan belajar yang visual, interaktif, dan dinamis (Lailan, 2024). Kondisi tersebut menuntut guru untuk meninggalkan pembelajaran yang bersifat konvensional dan satu arah menuju strategi yang lebih partisipatif, kolaboratif, serta relevan dengan kehidupan siswa. Penggunaan media berbasis *game*, simulasi, serta model pembelajaran seperti *Project-Based Learning* terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa sekaligus mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Muzayanati et al., 2022; Fazarini et al., 2024). Salah satu bentuk penerapannya adalah metode permainan peran (*role play*) yang memberikan pengalaman belajar interaktif dan kontekstual sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam.

Salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa adalah metode *role play* atau bermain peran. Metode ini merupakan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung, di mana siswa memerankan tokoh atau karakter tertentu untuk memahami materi secara lebih mendalam (Rahim & Dwiprabowo., 2020). Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, memahami perilaku, serta mengeksplorasi materi secara lebih variatif (Pertiwi et al., 2021; Jas et al., 2020). Pendekatan ini memungkinkan peserta didik terlibat dalam skenario yang merepresentasikan situasi nyata, sehingga membantu mereka memahami konsep, nilai, dan proses secara kontekstual. Dalam pembelajaran, *role play* juga berfungsi sebagai media yang dapat mengembangkan kemampuan komunikasi, berpikir kritis, kolaborasi, serta keterampilan pemecahan masalah secara aktif dan integratif (Tali, 2024).

Metode *role play* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan empati dan kemampuan berargumentasi melalui pengalaman belajar langsung sehingga mereka dapat merefleksikan nilai moral dan etika dalam suatu konsep pembelajaran (Pokhrel, 2024). Dalam pembelajaran Fikih, khususnya materi muamalah seperti akad dan jual beli, pendekatan ini relevan karena memungkinkan siswa memahami konsep melalui praktik yang menyerupai situasi nyata. Namun, penerapannya di kelas 2 Madrasah Aliyah masih menghadapi kendala karena sebagian guru masih menggunakan metode ceramah dan hafalan. Padahal, materi akad dan jual beli sangat dekat dengan kehidupan siswa di era ekonomi digital yang ditandai dengan transaksi daring, dompet digital, dan *marketplace* di kalangan remaja. Jika pembelajaran tidak dikaitkan dengan konteks kehidupan siswa serta tidak melibatkan mereka secara aktif, pemahaman konsep keislaman menjadi kurang mendalam dan sulit diterapkan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih aplikatif agar materi Fikih tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari (Miskiyyah & Nihayah, 2024). Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif seperti *game role play* berbasis proyek dapat menjadi solusi untuk menjembatani teori dan praktik melalui simulasi akad dan jual beli sehingga siswa memahami konsep, etika, dan prinsip ekonomi Islam secara lebih aplikatif (Sulaiman & Dewi, 2022).

Media *game role play* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat edukasi yang efektif jika dirancang sesuai tujuan pembelajaran, indikator kompetensi, dan karakteristik peserta didik. Dalam pembelajaran Fikih, siswa dapat berperan sebagai pelaku akad, saksi, pembeli, penjual, atau pengamat yang kemudian mengevaluasi proses transaksi yang dilakukan oleh teman-temannya (Mahbubi & Widiawati, 2025). Kegiatan ini dapat dipadukan dengan *assessment* formatif seperti refleksi diri, diskusi kelompok, atau laporan tertulis untuk memperkuat pemahaman konsep. Namun, penerapannya masih menghadapi beberapa kendala karena pembelajaran Fikih di kelas 2 MA umumnya belum mengoptimalkan media interaktif dan strategi berbasis proyek, meskipun siswa telah memiliki kemampuan berpikir analitis. Selain itu, pemanfaatan media digital dan permainan edukatif untuk menjelaskan materi kompleks seperti akad dan jual beli masih terbatas. Minimnya penelitian yang secara khusus mengembangkan dan menguji efektivitas media *game role play* berbasis proyek juga membuat metode ini belum banyak diterapkan dalam praktik pembelajaran di Madrasah Aliyah.

Seiring meningkatnya perhatian terhadap inovasi media pembelajaran dalam pendidikan Islam, berbagai penelitian menunjukkan bahwa metode *role play* dan pendekatan berbasis proyek mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan aktif siswa. Penelitian Hasanah menunjukkan bahwa penerapan *role play* dalam pembelajaran Fikih dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap praktik muamalah karena siswa terlibat langsung dalam simulasi yang menyerupai situasi nyata (Annisa et al., 2025). Model *Project Based Learning* (PjBL) berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa dalam memahami materi jual beli, dengan *mean* penerapan PjBL sebesar 68,37, kreativitas siswa sebesar 107,12, serta koefisien korelasi 0,90 yang menunjukkan hubungan sangat tinggi (Rafik et al., 2022). Selain itu, penelitian Marini et al. (2023) menunjukkan bahwa metode *role playing* berpengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,000 antara kelas eksperimen dan kontrol.

Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif *macro-enabled* dalam pembelajaran Fikih dapat meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa (Zarkasi & Taufik, 2019). Siregar et al. (2025) juga mengembangkan media pembelajaran Fikih berbasis *game* UMO berbasis Android dengan pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) yang terbukti meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian Maemunah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat membentuk karakter siswa seperti kerja sama, disiplin, dan empati. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan *role play* atau media pembelajaran secara umum tanpa mengintegrasikannya dengan pendekatan berbasis proyek maupun mengembangkannya secara khusus pada materi akad dan jual beli dalam pembelajaran Fikih. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mengkaji efektivitas media *game role play*, tetapi juga mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis proyek pada materi akad dan jual beli agar dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Fikih yang lebih inovatif, kontekstual, dan aplikatif.

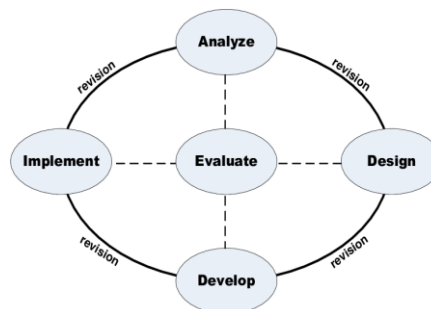
Berdasarkan latar belakang tersebut, pengembangan media pembelajaran *game role play* berbasis proyek pada materi akad dan jual beli menjadi penting untuk dikaji secara mendalam. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan model ADDIE untuk mengeksplorasi proses pengembangan media, keterlibatan siswa, serta respons mereka terhadap pembelajaran yang lebih aplikatif, kontekstual, dan selaras dengan karakteristik generasi Z di kelas 2 Madrasah Aliyah. Penelitian ini juga berfokus pada beberapa permasalahan utama, yaitu proses pengembangan media *game role play* berbasis proyek,

respons siswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran Fikih, serta kelebihan dan kendala yang muncul dalam implementasinya. Sejalan dengan itu, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran inovatif yang efektif untuk menyampaikan materi Fikih, khususnya topik akad dan jual beli, sekaligus mengeksplorasi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai proses perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang pendidikan Islam, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran berbasis proyek yang terintegrasi dengan metode *role play* dalam mata pelajaran Fikih. Secara praktis, penelitian ini juga diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran inovatif bagi guru Fikih yang relevan dengan karakteristik siswa masa kini. Melalui pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif, pemahaman siswa terhadap materi muamalah Islam diharapkan meningkat sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi melalui aktivitas bermain peran (Zarkasi & Taufik, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, berorientasi pada kebutuhan peserta didik, dan memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang terstruktur serta aplikatif. Pendekatan R&D digunakan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa *game role play* berbasis proyek pada materi akad dan jual beli. Selain itu, metode ini juga digunakan untuk menguji efektivitas media dalam meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, dan keterampilan sosial seperti komunikasi serta kerja sama.



Gambar 1. Alur Pengembangan Model ADDIE

Model ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa *game role play* berbasis proyek untuk materi akad dan jual beli dalam mata pelajaran Fikih di kelas 2 Madrasah Aliyah. Adapun tahapan dalam penelitian ini meliputi:

1. *Analysis* (Analisis Kebutuhan). Tahap awal dilakukan melalui observasi kelas dan wawancara semi-terstruktur dengan guru Fikih di Madrasah Aliyah Islamiyah Sidoarjo. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran, khususnya rendahnya keterlibatan siswa dan pendekatan konvensional. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dengan teknik pengkodean tema untuk mengetahui

- kebutuhan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan sesuai karakteristik generasi Z.
2. *Design* (Perancangan). Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti menyusun rancangan awal media pembelajaran berupa *game role play* berbasis proyek. Desain media mencakup struktur permainan, alur skenario akad dan jual beli, peran siswa, serta instrumen pendukung seperti lembar penilaian siswa dan panduan guru. Rancangan disusun berdasarkan prinsip Fikih muamalah dan karakteristik siswa Madrasah Aliyah.
 3. *Development* (Pengembangan). Desain konseptual direalisasikan menjadi prototipe media, kemudian divalidasi menggunakan lembar validasi ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk menilai kesesuaian isi, kelayakan bentuk, dan efektivitas media. Setelah revisi berdasarkan masukan ahli, media siap untuk diimplementasikan. Hasil validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media.
 4. *Implementation* (Implementasi). Media *game role play* diimplementasikan secara terbatas di kelas 2 Madrasah Aliyah Islamiyah Sidoarjo. Pelaksanaan dilakukan melalui beberapa kali pertemuan dengan mengintegrasikan media ke dalam kegiatan pembelajaran Fikih. Selama implementasi, peneliti melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa, dinamika kelas, serta efektivitas penggunaan media. Selain itu, wawancara juga dilakukan terhadap guru dan beberapa siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap media yang dikembangkan.
 5. *Evaluation* (Evaluasi). Evaluasi dilakukan secara formatif melalui refleksi guru, tanggapan siswa, dan penilaian produk siswa. Analisis data kombinasi dilakukan dengan deskriptif kuantitatif untuk skor penilaian dan kualitatif untuk tanggapan wawancara serta observasi. Hasil evaluasi digunakan untuk revisi akhir media serta menentukan kelebihan, kekurangan, dan potensi pengembangan di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Setiap tahapan dilakukan secara bertahap mulai dari identifikasi permasalahan pembelajaran hingga evaluasi terhadap efektivitas media yang dikembangkan. Rincian tahapan pengembangan media *game role play* berbasis proyek pada materi akad dan jual beli dalam pembelajaran Fikih disajikan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Tahapan Pengembangan Media *Game Role Play* Berbasis Proyek Menggunakan Model ADDIE

	Konsep	Prosedur Umum
Analysis	Mengidentifikasi akar permasalahan dalam proses pembelajaran serta melakukan perencanaan awal terkait pemilihan mata pelajaran Fikih, khususnya pada tema akad dan jual beli, yang dinilai memerlukan	1. Observasi kelas langsung 2. Wawancara guru Fikih 3. Identifikasi kebutuhan 4. Masalah: metode konvensi 5. Tujuan: media kontekstual

	inovasi media pembelajaran agar lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa.	
Design	Menentukan capaian pembelajaran yang diharapkan serta merancang metode atau strategi pembelajaran yang sesuai untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi jual beli secara kontekstual dan aplikatif.	1. Rancang alur skenario 2. Tentukan peran siswa 3. Buat panduan guru & LKS 4. Siapkan rubrik penilaian 5. Acuan: Fikih Muamalah
Develop	Menyusun dan menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, serta menyempurnakan materi ajar dan strategi pendukung yang relevan dengan kebutuhan siswa dalam memahami praktik jual beli secara kontekstual	1. Buat prototipe media 2. Validasi ahli Fikih & IT 3. Revisi konten & teknis 4. Produksi media final
Implement	Menyiapkan situasi pembelajaran yang kondusif serta melaksanakan proses belajar secara langsung dengan melibatkan partisipasi aktif siswa dalam memahami praktik jual beli berdasarkan konsep Fikih	1. Uji coba kelas terbatas 2. Skenario: jual beli real 3. Observasi keterlibatan 4. Wawancara siswa & guru
Evaluate	Melakukan evaluasi terhadap efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan serta menelaah ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses pembelajaran yang telah dilaksanakan	1. Refleksi guru & siswa 2. Evaluasi hasil proyek 3. Identifikasi kendala 4. Rekomendasi revisi media

Berdasarkan tabel 1, proses pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*, dengan penyesuaian pada pendekatan kualitatif studi kasus di Madrasah Aliyah Islamiyah Sidoarjo. Model ini digunakan untuk mengembangkan media *game role play* berbasis proyek pada materi akad dan jual beli bagi siswa kelas 2 Madrasah Aliyah secara sistematis dan terstruktur. Setiap tahapan saling berkaitan, dimulai dari identifikasi permasalahan dan kebutuhan pembelajaran pada tahap *analysis*, dilanjutkan dengan perancangan skenario dan perangkat pembelajaran pada tahap *design*, serta pengembangan dan validasi media pada tahap *development*. Selanjutnya, media yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam proses pembelajaran untuk melihat keterlibatan siswa, kemudian dievaluasi guna menilai efektivitas media sekaligus mengidentifikasi kelebihan serta kendala dalam penerapannya.

1. *Analysis* (Analisis Kebutuhan).

Penelitian ini dimulai dengan pelaksanaan analisis kebutuhan sebagai fondasi utama untuk merancang intervensi yang tepat dalam proses pembelajaran. Analisis ini dilaksanakan melalui dua pendekatan utama, yaitu observasi langsung terhadap kegiatan belajar mengajar

di dalam kelas serta wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah Islamiyah Sidoarjo.



Gambar 1. Observasi kegiatan pembelajaran Fikih di kelas Madrasah Aliyah Islamiyah Sidoarjo

Tujuan dari tahap awal ini adalah untuk mengidentifikasi dan memahami permasalahan yang terjadi secara nyata dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Berdasarkan hasil temuan lapangan, diketahui bahwa antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Fikih masih tergolong rendah. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pengajaran yang cenderung konvensional, seperti ceramah satu arah dan hafalan, yang tidak mampu merangsang minat belajar siswa secara optimal.

Kondisi tersebut berdampak pada suasana belajar yang kurang dinamis dan berorientasi pada keterlibatan siswa secara aktif. Permasalahan ini semakin menonjol terutama ketika guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak, seperti topik tentang akad dan jual beli dalam hukum Islam. Meskipun materi tersebut memiliki relevansi yang tinggi dengan kehidupan sehari-hari, khususnya dalam konteks modern seperti perdagangan elektronik (*e-commerce*) dan transaksi digital, penyajiannya yang bersifat teoritis membuat siswa kesulitan untuk memahami dan mengaitkannya dengan realitas yang mereka hadapi.

Dari analisis ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Fikih memerlukan transformasi media ajar yang mampu menjembatani kesenjangan antara materi ajar dengan pengalaman nyata siswa. Oleh karena itu, sangat diperlukan pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan visual. Media tersebut harus dirancang agar sejalan dengan karakteristik dan gaya belajar generasi Z, yaitu generasi yang terbiasa dengan teknologi digital, mengutamakan pengalaman langsung dalam belajar, serta lebih tertarik pada tampilan visual dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, diharapkan proses pembelajaran Fikih menjadi lebih menarik, aplikatif, dan bermakna bagi siswa.

2. Design (Perancangan).

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan rancangan media pembelajaran dalam bentuk *game role play* berbasis proyek yang dirancang selaras dengan karakteristik materi Fikih, khususnya pada tema akad dan jual beli. Tujuan utama dari desain ini adalah menciptakan

Copyright (c) 2026 EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran

 <https://doi.org/10.51878/educational.v6i2.9815>

media yang mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui keterlibatan langsung dalam simulasi transaksi yang kontekstual dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Media ini dikembangkan untuk mendorong pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan kolaboratif, serta relevan dengan dinamika kehidupan modern dan kebutuhan belajar generasi Z yang akrab dengan teknologi digital.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya, peneliti menyusun rancangan awal media yang meliputi struktur permainan, alur skenario interaktif mengenai proses akad dan jual beli, peran-peran yang akan diambil oleh siswa selama kegiatan simulasi, serta perangkat pendukung lainnya, seperti panduan bagi guru dan instrumen penilaian kinerja siswa. Seluruh komponen dalam perancangan ini disusun dengan mengacu pada prinsip-prinsip Fikih muamalah serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik tingkat Madrasah Aliyah agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran secara menyeluruh.

- a. Skenario interaktif dalam permainan ini dimulai dengan pengenalan konteks dan kasus nyata yang relevan, seperti simulasi pembukaan toko online atau pasar tradisional. Guru memberikan skenario awal yang berisi latar belakang transaksi, jenis barang, dan kondisi akad. Selanjutnya, siswa diminta menyusun akad sesuai dengan peran dan kasus yang diterima. Proses dilanjutkan dengan pelaksanaan transaksi, di mana para siswa memainkan peran dan berdialog secara langsung sesuai kaidah Fikih muamalah. Setelah transaksi berlangsung, dilakukan sesi evaluasi oleh siswa yang berperan sebagai pengamat syariah untuk mengkaji keabsahan akad. Kegiatan ditutup dengan diskusi kelas dan refleksi bersama untuk memperkuat pemahaman konsep.
- b. Dalam permainan ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang masing-masing anggota memiliki peran tertentu, yakni sebagai penjual, pembeli, dan pengamat syariah. Penjual bertugas menawarkan barang atau jasa, menjelaskan akad, dan memastikan bahwa transaksi sesuai prinsip syariah. Pembeli memiliki peran untuk menegosiasikan harga, memahami syarat dan ketentuan akad, serta menyetujui atau menolak kesepakatan berdasarkan pertimbangan syariah. Sementara itu, pengamat syariah bertugas menilai kesesuaian jalannya transaksi dengan prinsip Fikih, memberikan masukan, dan mendokumentasikan proses transaksi sebagai bagian dari evaluasi. Rotasi peran dapat dilakukan agar setiap siswa merasakan pengalaman belajar dari berbagai perspektif.
- c. Agar kegiatan berjalan efektif, disiapkan perangkat pendukung berupa panduan guru yang berisi langkah-langkah pelaksanaan permainan, contoh skenario, indikator keberhasilan, serta instruksi untuk fasilitasi diskusi dan refleksi. Panduan ini juga memuat rambu-rambu pembelajaran agar tetap sesuai dengan prinsip-prinsip Fikih muamalah. Selain itu, instrumen penilaian disusun dalam bentuk rubrik yang mencakup aspek kognitif (pemahaman konsep akad dan jual beli), afektif (etika dan sikap dalam transaksi), serta psikomotorik (kemampuan menjalankan peran dalam simulasi). Penilaian dilakukan secara formatif selama proses berlangsung dan juga secara sumatif melalui hasil proyek dan refleksi siswa.

3. Development (Pengembangan).

Pada tahap pengembangan, prototipe awal media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya direalisasikan menjadi produk *game role play* berbasis proyek yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran Fikih. Media ini dikembangkan dengan merancang komponen utama seperti alur permainan, peran-peran siswa, materi berbasis proyek, serta instrumen penunjang pembelajaran seperti lembar kerja siswa, panduan guru,

dan rubrik penilaian. Selanjutnya, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan bahwa konten game sesuai dengan prinsip Fikih muamalah serta karakteristik peserta didik Madrasah Aliyah. Proses validasi dilakukan menggunakan lembar penilaian yang telah disusun dan *direview* sebelumnya. Berdasarkan masukan dari para validator, dilakukan revisi pada aspek isi materi, teknis penyajian, dan alur interaksi dalam game untuk meningkatkan kualitas produk. Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, serta mampu menstimulasi partisipasi aktif siswa melalui simulasi jual beli yang kontekstual dan aplikatif.

d. *Implementation (Implementasi).*

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba pada sekelompok siswa Madrasah Aliyah yang menjadi sasaran penggunaan media. Media *game role play* berbasis proyek diterapkan dalam proses pembelajaran Fikih pada materi akad dan jual beli selama beberapa pertemuan. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan menjalankan peran sesuai skenario yang telah dirancang, seperti penjual, pembeli, dan pengamat syariah. Selama kegiatan berlangsung, siswa secara aktif terlibat dalam simulasi transaksi sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kontekstual. Proses pelaksanaan pembelajaran tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pelaksanaan pembelajaran Fikih menggunakan media *game role play* berbasis proyek

Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2, proses implementasi media pembelajaran berlangsung secara aktif dan melibatkan partisipasi siswa dalam kegiatan bermain peran. Berdasarkan hasil pengamatan selama implementasi, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan mampu memahami konsep-konsep akad serta jual beli secara lebih kontekstual. Guru juga memberikan respon positif terhadap media ini karena dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan mendekatkan materi abstrak dengan realitas kehidupan siswa. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta pemahaman terhadap prinsip-prinsip Fikih muamalah. Observasi langsung, refleksi siswa, serta hasil lembar penilaian menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran dan memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dalam cakupan yang lebih luas.

e. Evaluation (Evaluasi).

Tahap akhir bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang telah diterapkan berhasil dan efektif. Proses evaluasi dilakukan secara formatif melalui refleksi dari guru dan siswa, serta melalui penilaian terhadap hasil karya siswa. Temuan dari evaluasi ini menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan akhir pada media yang dikembangkan. Selain itu, evaluasi ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi keunggulan, kelemahan, dan peluang pengembangan media di masa mendatang. Hasil penilaian validasi ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kurikulum					✓
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Kebenaran konsep Fikih tentang akad dan jual beli				✓	
4.	Kejelasan penyajian materi				✓	
5.	Kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari				✓	
6.	Kesesuaian skenario <i>role play</i> dengan konsep muamalah					✓
7.	Kemudahan materi dipahami siswa					✓
8.	Keterpaduan materi dengan aktivitas pembelajaran					✓

Keterangan Skala Penilaian

1 = Sangat Tidak Layak

2 = Tidak Layak

3 = Cukup Layak

4 = Layak

5 = Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang ditunjukkan pada Tabel 2, diperoleh penilaian bahwa sebagian besar aspek berada pada kategori sangat layak. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep fikih tentang akad dan jual beli, kejelasan penyajian materi, kesesuaian contoh dengan kehidupan sehari-hari, kesesuaian skenario *role play* dengan konsep muamalah, kemudahan materi dipahami siswa, serta keterpaduan materi dengan aktivitas pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar aspek memperoleh skor 5 (sangat layak), sedangkan beberapa aspek memperoleh skor 4 (layak). Secara keseluruhan, validator menyimpulkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran telah sesuai dengan kurikulum, memiliki kebenaran konsep yang tepat, serta disajikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, media pembelajaran dari segi substansi materi dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hasil validasi dari aspek media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Tampilan media pembelajaran					✓

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4	5
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
3.	Kemenarikan desain media					✓
4.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa					✓
5.	Kemudahan penggunaan media					✓
6.	Kejelasan alur permainan role play					✓
7.	Keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran					✓
8.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					✓

Keterangan Skala Penilaian

1 = Sangat Tidak Layak

2 = Tidak Layak

3 = Cukup Layak

4 = Layak

5 = Sangat Layak

Hasil validasi ahli media yang ditampilkan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian memperoleh skor 5 (sangat layak). Aspek yang dinilai meliputi tampilan media pembelajaran, kejelasan petunjuk penggunaan, kemenarikan desain media, kesesuaian media dengan karakteristik siswa, kemudahan penggunaan media, kejelasan alur permainan *role play*, keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, alur permainan *role play* yang digunakan dinilai jelas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *role play* pada materi akad dan jual beli dalam konsep muamalah dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi materi maupun desain media, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fikih muamalah. Selain itu, penggunaan media ini juga berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan simulasi yang bersifat kontekstual dan aplikatif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil evaluasi akhir yang dilakukan secara formatif melalui refleksi siswa dan guru, penilaian hasil proyek, diskusi kelompok, serta presentasi hasil transaksi, ditemukan bahwa terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu pembelajaran dan perlunya penguatan instruksi awal bagi siswa yang belum terbiasa dengan metode simulatif. Namun demikian, secara keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan dinilai efektif, relevan, dan mampu mendukung capaian pembelajaran Fikih pada materi akad dan jual beli. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Rahim & Dwiprabowo., 2020; Jas et al., 2020; Tali, 2024).

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang respon siswa terhadap penggunaan Media *Game role play* dalam pembelajaran fikih yaitu hasil implementasi media menunjukkan bahwa siswa kelas 2 Madrasah Aliyah Islamiyah melihat respon yang sangat positif. Berdasarkan observasi di lapangan, wawancara dengan siswa dan guru, serta dokumentasi selama proses pembelajaran, dapat dirinci beberapa aspek respon siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media *game role play*. Hal ini terlihat dari semangat siswa dalam memerankan berbagai peran seperti penjual, pembeli, saksi, dan hakim, respon cepat terhadap instruksi guru, serta kesiapan mereka untuk tampil di depan kelas. Selain itu, siswa juga aktif terlibat dalam diskusi kelompok dan proses refleksi setelah permainan berlangsung. Kondisi ini berbeda dibandingkan dengan pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan yang cenderung membuat siswa pasif. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa karena melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran (Marini et al., 2023; Mahbubi & Widiawati, 2025; Pokhrel, 2024).
- 2) Respon siswa juga sangat positif terhadap kemudahan memahami materi Fikih, khususnya pada topik akad dan jual beli. Melalui simulasi yang dilakukan, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep seperti akad, syarat-syarat jual beli, serta rukun-rukun muamalah. Beberapa siswa menyampaikan bahwa pembelajaran terasa seperti “bermain” namun tetap serius dan bermakna karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, seperti transaksi jual beli atau aktivitas belanja daring. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis simulasi dan multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa karena menghadirkan situasi belajar yang kontekstual (Zarkasi & Taufik, 2019; Sulaiman & Dewi, 2022; Anas & Hudatullah, 2024).
- 3) Siswa juga memberikan respon bahwa penggunaan media pembelajaran ini membantu mereka meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara di depan umum, melatih kemampuan bernegosiasi, menyampaikan pendapat, serta memahami sudut pandang orang lain. Selain itu, siswa belajar bekerja sama dalam kelompok, membagi peran, dan menyelesaikan tugas proyek secara kolektif. Kegiatan bermain peran ini juga mendorong keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, serta kemampuan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *role play* dan *project-based learning* dapat mengembangkan keterampilan sosial, kolaborasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa (Rafik et al., 2022; Fazarini et al., 2024).
- 4) Secara umum siswa merasa senang dan puas dengan model pembelajaran yang diterapkan. Mereka merasa lebih santai namun tetap fokus pada pembelajaran. Siswa menyatakan bahwa metode ini menyenangkan karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan aktivitas nyata melalui simulasi peran. Keterlibatan emosional dalam memerankan tokoh tertentu membuat pengalaman belajar menjadi lebih berkesan dan mudah diingat. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif maupun *game* berbasis pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar serta kepuasan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Muzayanati et al., 2022; Siregar et al., 2025; Maemunah, 2024). Namun ada beberapa siswa juga menyampaikan kendala menggunakan metode *game role play* ini, seperti kebingungan diawal karena belum terbiasa dengan metode *role play*, perlu waktu

tambahan untuk memahami alur dan skenario secara utuh, beberapa siswa merasa butuh panduan yang lebih rinci dalam memainkan peran mereka, terutama yang berperan sebagai “hakim” atau “saksi”. Hal ini menunjukkan perlunya penguatan instruksi dan pembiasaan, agar media ini dapat digunakan lebih optimal di masa depan.

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan media *game role play* ini tentunya terdapat kelebihan serta kendala dalam implementasi selama proses pembelajaran, yaitu.

- **Kelebihan Dalam Proses Implementasi**

Adapun kelebihan implementasi menggunakan metode ini yaitu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi berperan aktif dalam simulasi akad jual dan beli. Menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan aplikatif melalui peran sebagai penjual, pembeli, saksi, dan hakim. Meningkatkan kemampuan sosial dan komunikasi, aktivitas bermain peran mendorong siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi secara efektif, dan menyelesaikan masalah secara kolektif. Kegiatan ini juga mengembangkan keterampilan argumentasi dan empati, karena mereka harus mempertimbangkan perspektif berbagai pihak dalam akad. Mendorong kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Relevan dengan karakteristik generasi Z, Media ini dirancang secara visual, berbasis pengalaman langsung, dan bersifat kolaboratif. Hal ini sesuai dengan gaya belajar generasi Z yang mengutamakan interaktivitas, kecepatan, dan keterlibatan emosi dalam proses belajar (Hidayat & Nizar, 2021).

- **Kendala Dalam Proses Implementasi**

Adapun kendala dalam proses implementasi media *game role play* ini yaitu keterbatasan waktu pembelajaran, skenario *game role play* ini memerlukan waktu yang cukup lama untuk perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi. Dalam konteks waktu pembelajaran yang terbatas, guru sering kali kesulitan menyelesaikan seluruh proses pembelajaran dalam satu atau dua pertemuan. Kurangnya pemahaman awal siswa terhadap simulasi, sebagian siswa belum terbiasa dengan metode simulatif, hal ini menyebabkan mereka memerlukan waktu tambahan untuk memahami peran dan alur kegiatan. Keterbatasan sumber daya dan fasilitas sekolah, dalam beberapa kasus, keterbatasan ruang kelas, alat bantu pembelajaran, dan media digital menjadi hambatan dalam mengoptimalkan implementasi *game*.

Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran *game role play* berbasis proyek pada materi akad dan jual beli di Madrasah Aliyah memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar. Meskipun terdapat kendala, terutama dalam aspek teknis dan manajemen waktu, manfaat yang diperoleh jauh lebih besar dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran fikih secara kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran ini memiliki potensi untuk terus dikembangkan dan diterapkan pada materi fikih lainnya yang bersifat aplikatif.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa *game role play* berbasis proyek pada materi akad dan jual beli di kelas 2 Madrasah Aliyah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Fikih, baik dari segi pemahaman konsep maupun partisipasi aktif siswa.



Pengembangan dilakukan dengan mengikuti lima tahapan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis mengungkap bahwa pembelajaran Fikih masih didominasi metode konvensional dan belum melibatkan siswa secara aktif, khususnya dalam materi yang bersifat abstrak seperti akad dan jual beli. Pada tahap desain dan pengembangan, media dirancang dalam bentuk simulasi jual beli dengan skenario kontekstual, termasuk praktik transaksi digital. Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga secara praktis melalui peran sebagai penjual, pembeli, saksi, atau pengamat syariah. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, media ini juga menumbuhkan keterampilan sosial, komunikasi, dan berpikir kritis. Evaluasi formatif yang dilakukan menunjukkan bahwa media dinilai layak, menarik, dan efektif baik oleh siswa maupun guru. Meski demikian, terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu, kesiapan siswa, dan perlunya instruksi guru yang lebih jelas, namun hal tersebut dapat diatasi dengan perencanaan dan pelatihan yang lebih baik. Secara keseluruhan, media pembelajaran ini terbukti dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, serta direkomendasikan untuk dikembangkan pada materi Fikih lainnya dan diterapkan lebih luas di madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, A. G. A. G., & Hudatullah, A. (2024). Manfaat Akad Jual Beli Dan Pengaruhnya Dalam Kehidupan Sosial Di Indonesia. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(2), 541-552. <https://maryamsejahtera.com/index.php/Religion/article/view/957>
- Annisa, A., Subroto, D. E., Amalia, A. R., Fathani, N., & Muhliso, N. M. (2025). Upaya Guru untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa dengan Menggunakan Metode Role-Playing dalam Pengajaran Bahasa Indonesia. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 3(1), 11-25. <https://doi.org/10.47861/jdan.v3i1.1549>
- Fazarini, P. F. A., Soepriyanto, Y., & Praherdhiono, H. (2024). Project-based learning (PjBL) strategies with gamification. *Inovasi Kurikulum*, 21(3), 1717-1730. <https://doi.org/10.17509/jik.v21i3.65253>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Jas, J., Achmad, S. S., & Alvi, R. (2020). Pengembangan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan perilaku belajar mahasiswa mata kuliah patologi sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 4(2), 148-159. <https://doi.org/10.15294/jnece.v4i2.43318>
- Lailan, A. (2024). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Sentri: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(7), 3257-3262. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Maemunah. L. (2024) Penggunaan Media Permainan Edukasi Dalam Membentuk Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan BP. *Althanshia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 32-42. <https://doi.org/10.53627/jal.v2i2.5930>
- Mahbubi, M., & Widiawati, A. (2025). Implementasi Metode Role-Playing Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Fiqih Munakahat Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Pemahaman Siswa. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(2), 666-675. <https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Muaddib/article/view/1819>
- Marini, A., Sulistiyani, I. R., & Hasan, N. (2023). Pengaruh metode role playing terhadap hasil



- belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas X di MA Al Ma'arif Singosari Kabupaten Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 8(5). <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/21234>
- Miskiyyah, 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), 1998-2010. <https://jicnusantara.com/index.php/jiic/article/view/798>
- Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas aplikasi game Kahoot dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi matematika di sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161–170. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/470>
- Pertiwi, D., Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2021). Persepsi orangtua terhadap pentingnya calistung untuk anak usia 5–6 tahun. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 62–69. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.5875>
- Pokhrel, S. (2024). *Efektivitas metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII MTs Nurul Hidayah Rebang Tangkas Way Kanan* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung). Repository UIN Raden Intan Lampung. <https://repository.radenintan.ac.id/32340/>
- Rafik, M., Febrianti, V. P., Nurhasanah, A., & Muhajir, S. N. (2022). Telaah literatur: Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap kreativitas siswa guna mendukung pembelajaran abad 21. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 80–85. <https://doi.org/10.21009/JPI.051.10>
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210-217. <https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/jpm/article/view/651>
- Sinaga, A. V. (2023). Peranan teknologi dalam pembelajaran untuk membentuk karakter dan skill peserta didik abad 21. *Journal on Education*, 6(01), 2836-2846. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3324>
- Siregar, V., Halimah, S., & Ritonga, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran fiqh berbasis game umo untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 10(1), 11-22.
- Sulaiman, H., & Dewi, L. A. (2022). Implementasi metode role playing pada mata pelajaran fiqh dan implikasinya terhadap pemahaman siswa pada materi memandikan jenazah (Studi di kelas IX 1 MTsN 1 Garut). *MASAGI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 86–93. <https://doi.org/10.37968/masagi.v1i2.152>
- Tali, R. (2024). Penggunaan metode bermain peran (role playing) dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa kelas VII SMPN Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 39568–39585. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/19699/14251/35148>
- Zarkasi, Z., & Taufik, A. (2019). Implementasi pembelajaran Fikih berbasis multimedia interaktif macro-enabled untuk meningkatkan keaktifan siswa. *SYAMIL: Journal of Islamic Education*, 7(2), 169–188. <https://doi.org/10.21093/sy.v7i2.1787>