

# Pengembangan Media Pembelajaran Game Role Play Berbasis Proyek pada Materi Akad dan Jual Beli

Oleh:

Rohmat Hidayatullah

Anita Puji Astutik

Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Maret, 2026

# Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan karakteristik generasi Z menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar lebih interaktif, kontekstual, dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Dalam pembelajaran Fiqih, khususnya pada materi akad dan jual beli, metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional seperti ceramah dan hafalan sering kali membuat siswa kurang memahami konsep secara aplikatif. Padahal materi tersebut sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, terutama dalam aktivitas ekonomi modern seperti transaksi digital dan jual beli online. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjembatani antara teori dan praktik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran **game role play berbasis proyek**, yang memungkinkan siswa belajar melalui simulasi langsung, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan aktif, serta keterampilan sosial seperti komunikasi, kolaborasi, dan berpikir kritis. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini menjadi penting untuk menciptakan pembelajaran Fiqih yang lebih inovatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa di tingkat Madrasah Aliyah.

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana proses pengembangan media game role play berbasis proyek pada materi akad dan jual beli untuk siswa kelas 2 Madrasah Aliyah?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media game role play berbasis proyek dalam pembelajaran Fikih?
3. Apa saja kelebihan serta kendala yang dihadapi dalam implementasi media pembelajaran game role play berbasis proyek pada materi akad dan jual beli?

# Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan **Research and Development (R&D)** dengan model **ADDIE** yang meliputi lima tahapan utama, yaitu **Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation**. Metode ini dipilih karena mampu memberikan prosedur yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran berupa **game role play berbasis proyek** pada materi akad dan jual beli. Proses penelitian diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Fikih yang masih bersifat konvensional. Selanjutnya dilakukan tahap perancangan media, pengembangan prototipe yang divalidasi oleh ahli, serta implementasi melalui uji coba terbatas pada siswa Madrasah Aliyah. Tahap akhir dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas serta kelebihan dan kendala penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, metode penelitian ini memungkinkan proses pengembangan media dilakukan secara terstruktur sehingga menghasilkan media pembelajaran yang layak, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran Fikih

# Hasil

Pengembangan media pembelajaran **game role play berbasis proyek** pada materi akad dan jual beli menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah. Implementasi media ini mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa terlibat langsung dalam simulasi peran sebagai penjual, pembeli, dan pengamat syariah. Selain itu, penggunaan media ini membantu siswa memahami konsep akad dan jual beli secara lebih kontekstual dan aplikatif karena pembelajaran dikaitkan dengan situasi nyata seperti transaksi jual beli dalam kehidupan sehari-hari. Media ini juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan komunikasi, kerja sama, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, adaptasi awal siswa terhadap metode simulatif, serta keterbatasan fasilitas pendukung. Namun secara keseluruhan, media pembelajaran game role play berbasis proyek dinilai efektif dan layak digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran Fiqih untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa.

# Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran **game role play berbasis proyek** pada materi akad dan jual beli terbukti memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa, sehingga mendorong meningkatnya keterlibatan aktif, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap konsep akad dan jual beli secara lebih aplikatif. Melalui kegiatan simulasi peran sebagai penjual, pembeli, dan pengamat syariah, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikan prinsip-prinsip Fiqih muamalah dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, metode ini juga membantu mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis. Walaupun terdapat beberapa kendala dalam implementasi, seperti keterbatasan waktu pembelajaran dan kebutuhan adaptasi siswa terhadap metode role play, secara keseluruhan media ini dinilai efektif dan relevan untuk mendukung pembelajaran Fiqih yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik

# Temuan Penting Penelitian

Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa **media pembelajaran game role play berbasis proyek dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih secara lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z**, meskipun masih memerlukan penyesuaian dalam pelaksanaannya.

# Manfaat Penelitian

Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif **media pembelajaran inovatif bagi guru Fikih** dalam menyampaikan materi akad dan jual beli agar lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Bagi siswa, media pembelajaran game role play berbasis proyek dapat membantu meningkatkan **pemahaman terhadap konsep muamalah dalam Islam**, sekaligus melatih keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis melalui kegiatan simulasi dalam pembelajaran. Selain itu, media ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih **aktif, menyenangkan, dan bermakna** bagi peserta didik

# Referensi

- A. V. Sinaga, "Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran Untuk Membentuk Karakter Dan Skill Peserta Didik Abad 21," *J. Educ.*, Vol. 06, No. 01, Pp. 2836–2846, 2023.
- A. Lailan, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *Sentri J. Ris. Ilm.*, Vol. 3, No. 7, Pp. 3257–3262, 2024, Doi: 10.55681/Sentri.V3i7.3115.
- A. Muzayanati, M. Maemonah, And P. Puspitasari, "Efektivitas Aplikasi Game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Di Sekolah Dasar," *Prim. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, Vol. 11, No. 1, P. 161, 2022, Doi: 10.33578/Jpkip.V11i1.8677.
- P. Fadilla, A. Fazarini, Y. Soepriyanto, H. Praherdhiono, And U. N. Malang, "Project-Based Learning (Pjbl) Strategies With Gamification," Vol. 21, No. 3, Pp. 1717–1730, 2024.
- & S. A. Nurhasanah, A. I., Sujana. A., "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya," *J. Pena Ilm.*, Vol. 4, No. 2, Pp. 182–191, 2023.
- Dian Pertiwi, U. Syafrudin, And R. Drupadi, "Persepsi Orangtua Terhadap Pentingnya Calistung Untuk Anak Usia 5-6 Tahun," *Paud Lect. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, Vol. 4, No. 02, Pp. 62–69, 2021, Doi: 10.31849/Paud-Lectura.V4i02.5875.
- R. Jas, J. Achmad, S., S, & Alvi, R., "Pengembangan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial," *J. Nonform. Educ. Community Empower.*, Vol. 4, No. 2, Pp. 148–159, 2020, Doi: 10.15294/Pis.V4i2.43318.

# Referensi

- R. Tali, "Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dapat Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Kelas Vii Smpn Satap 2 Jerebuu Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada," Vol. 8, Pp. 39568–39585, 2024.
- S. Pokhrel, "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," *Ayan*, Vol. 15, No. 1, Pp. 37–48, 2024.
- U. Z. Miskiyyah And I. Nihayah, "Implementasi Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas Ix Di Mts Thoriqul Ulum," Pp. 1–8, 2024.
- H. Sulaiman And L. A. Dewi, "Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan Jenazah (Studi Di Kelas Ix 1 Mtsn 1 Garut)," *Masagi*, No. C, Pp. 1–7, 2022, Doi: 10.37968/Masagi.V1i2.152.
- M. Mahbubi And A. Widiawati, "Implementasi Metode Role-Playing Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Fiqih Munakahat Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Pemahaman Siswa," Vol. 07, No. 02, Pp. 666–675, 2025.
- D. E. Subroto *Et Al.*, "Upaya Guru Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Metode Role-Playing Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia Pengajaran Untuk Mencapai Sasaran Pendidikan Dengan Cara Yang Efektif . Dalam Manusia , Sehingga Pengembangan Sektor Pendidid," 2025.

# Referensi

- Muhammad Rafik, Vini Putri Febrianti, Afifah Nurhasanah, And Siti Nurdianti Muhajir, "Telaah Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21," *J. Pembelajaran Inov.*, Vol. 5, No. 1, Pp. 80–85, 2022, Doi: 10.21009/Jpi.051.10.
- A. Marini, I. Sulistiyani, And N. Hasan, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di Ma Al Ma'arif Singosari Kabupaten Malang," *Vicratinajurnal Pendidik. Islam*, Vol. 8, 2023.
- Z. Zarkasi And A. Taufik, "Implementasi Pembelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa," *Syamil J. Pendidik. Agama Islam (Journal Islam. Educ.*, Vol. 7, No. 2, Pp. 169–188, 2019, Doi: 10.21093/Sy.V7i2.1787.
- V. Siregar, S. Halimah, And S. Ritonga, "Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Game Umo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," Vol. 10, Pp. 11– 22, 2025, Doi: 10.23916/085433011.
- L. A. Ma'munah, "Penggunaan Media Permainan Edukasi Dalam Membentuk Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Dan Bp," Vol. 2, No. 2, Pp. 32–42, 2024.
- A. G. Al, G. Anas, And A. Hudatullah, "Manfaat Akad Jual Beli Dan Pengaruhnya Dalam Kehidupan Sosial Di Indonesia," *Relig. J. Agama, Sos. Dan Budaya*, Vol. 3, No. 2, Pp. 541–552, 2024, [Online]. Available: <https://Maryamsejahtera.Com/Index.Php/Religion>
- F. Hidayat And M. Nizar, "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. Uin*, Vol. 1, No. 1, Pp. 28–37, 2021.

# Referensi

- Dr. Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*, Vol. 11, No. 1. 2019. [Online]. Available:
- [Http://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/Red2017-Eng-8ene.Pdf?Sequence=12&Isallowed=Y%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Regsciurbeco.2008.06.005%0ahttps://Www.Researchgate.Net/Publication/305320484\\_Sistem\\_Pembetungan\\_Terpusat\\_Strategi\\_Melestari](http://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/Red2017-Eng-8ene.Pdf?Sequence=12&Isallowed=Y%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Regsciurbeco.2008.06.005%0ahttps://Www.Researchgate.Net/Publication/305320484_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Melestari)
- “Model Pengembangan Addie.” [Online]. Available: [Https://Www.Researchgate.Net/Figure/Gambar-1-Model-Pengembangan-Addie\\_Fig1\\_337326454](https://Www.Researchgate.Net/Figure/Gambar-1-Model-Pengembangan-Addie_Fig1_337326454)
- A. Maydiantoro, “Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development),” *Respository Lppm Unila*, No. 10, Pp. 1–8, 2021.

