



Analysis of the Effectiveness of the Role Playing Method in Teaching Islamic Cultural History at the Madrasah Ibtidaiyah/ Elementary School Level

Analisis Keefektifan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah/ Sekolah Dasar

Aenun Nisa^{1*}, Dian Rif'iyati²

¹Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

E-mail: ¹aenun.nisa@mhs.uingusdur.ac.id, ²dian.rifiyati@uingusdur.ac.id

Received Mar 20th 2025; Revised Aug 15th 2026; Accepted Aug 30th 2026; Available Online Sep 20th 2026

Corresponding Author: Aenun Nisa

Copyright © 2026 by Authors, Published by Institut Riset dan Publikasi Indonesia (IRPI)

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of implementing the Role Playing method in teaching Islamic Cultural History (ICH) at the Madrasah Ibtidaiyah (MI) and elementary school (SD) levels. The selection of an appropriate learning method plays an important role in determining the success of the learning process, particularly in improving students' engagement, motivation, understanding, and learning outcomes. The Role Playing method is an experiential learning approach that actively involves students through role enactment, character simulation, and the representation of specific events related to the learning material. This study employed a literature review approach, examining relevant sources, including journal articles, reference books, and prior studies. The data were analyzed descriptively through data collection, classification, comparison, and synthesis of previous research findings. The results of the review indicate that the implementation of the Role Playing method is generally effective in improving students' interest and motivation to learn, active participation, social interaction, self-confidence, comprehension of learning materials, and learning outcomes. The effectiveness of this method is influenced by teacher readiness, the suitability of the learning materials, scenario design, and student engagement. Therefore, Role Playing can serve as an alternative interactive, contextual, and student-centered learning method for teaching Islamic Cultural History at the MI/SD level.

Keywords: *Effectiveness, Islamic Cultural History, Learning Outcomes, Role Playing*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Sekolah Dasar (SD). Pemilihan metode pembelajaran yang tepat memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Metode Role Playing merupakan salah satu pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan memainkan peran, mensimulasikan tokoh, serta menggambarkan peristiwa tertentu sesuai dengan materi yang dipelajari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian pustaka (literature review) dengan menelaah berbagai sumber yang relevan, meliputi artikel jurnal, buku referensi, dan hasil penelitian terdahulu. Data dianalisis secara deskriptif melalui proses pengumpulan, pengelompokan, perbandingan, dan sintesis hasil penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing secara umum efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar, partisipasi aktif, interaksi sosial, kepercayaan diri, pemahaman materi, serta hasil belajar siswa. Keefektifan metode ini dipengaruhi oleh kesiapan guru, kesesuaian materi, perancangan skenario, serta keterlibatan siswa. Dengan demikian, Role Playing dapat menjadi metode pembelajaran alternatif yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa dalam pembelajaran SKI di tingkat MI/SD.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Keefektifan, Role Playing, Sejarah Kebudayaan Islam

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam pembangunan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap, keterampilan, karakter, dan kemampuan sosial yang diperlukan dalam kehidupan. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Dalam proses tersebut, guru memiliki peran penting dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting karena metode yang digunakan dapat memengaruhi tingkat keterlibatan, motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional dan berpusat pada guru berpotensi membuat peserta didik kurang aktif dalam membangun pemahaman. Oleh sebab itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar [1], [2].

Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), proses pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri karena materi yang dipelajari berkaitan dengan berbagai peristiwa sejarah, tokoh, perkembangan peradaban, serta nilai-nilai yang terkandung dalam perjalanan sejarah Islam. Pembelajaran SKI seharusnya tidak hanya berorientasi pada kemampuan siswa dalam menghafal nama tokoh, tempat, dan peristiwa, tetapi juga membantu siswa memahami makna, nilai, serta keteladanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran SKI masih sering disampaikan melalui metode ceramah dan kegiatan membaca materi secara tekstual. Kondisi tersebut dapat membuat siswa merasa jenuh dan kesulitan membayangkan peristiwa sejarah yang dipelajari. Karomah, Munawaroh, dan Haerani menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang sesuai berperan penting dalam meningkatkan keaktifan, hasil belajar, dan keberhasilan siswa dalam pembelajaran SKI [3]. Dengan demikian, diperlukan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih konkret, aktif, dan kontekstual.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran SKI adalah metode Role Playing atau bermain peran. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari suatu materi melalui kegiatan memerankan tokoh, situasi, atau peristiwa tertentu. Dalam pembelajaran sejarah, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat secara langsung terlibat dalam rekonstruksi sederhana atas suatu peristiwa. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat memahami hubungan antara tokoh, peristiwa, latar, dan nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran. Pemanfaatan metode Role Playing dalam pembelajaran sejarah juga dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih aktif dan reflektif terhadap peristiwa yang dipelajari [4]. Dalam pembelajaran SKI, metode ini relevan untuk digunakan karena banyak materi yang berkaitan dengan kisah nabi, sahabat, tokoh Islam, perjuangan, perkembangan peradaban, serta peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam.

Penerapan metode Role Playing juga berpotensi meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain peran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan lebih menyenangkan. Siswa diberikan kesempatan untuk berbicara, bergerak, berkomunikasi, bekerja sama, serta mengekspresikan pemahamannya terhadap materi. Hal tersebut berbeda dengan pembelajaran satu arah yang menempatkan siswa hanya sebagai penerima informasi. Penelitian Harma dan Badaruddin menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam [5]. Hasil penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa penerapan Role Playing dapat meningkatkan motivasi belajar melalui peningkatan partisipasi aktif, minat, semangat belajar, dan kepercayaan diri siswa [6]. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi kejenuhan dan rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI.

Selain meningkatkan minat dan motivasi, metode Role Playing juga berpotensi memengaruhi hasil belajar siswa. Ketika siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, mereka memiliki kesempatan untuk mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman. Dalam kegiatan bermain peran, siswa harus memahami karakter yang diperankan, mempelajari alur peristiwa, berinteraksi dengan anggota kelompok, serta menyampaikan kembali materi melalui tindakan dan dialog. Proses tersebut dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam. Penelitian Hasyim dan Mauliana menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah [7]. Temuan serupa juga diperoleh dalam penelitian Emelia et al. yang menunjukkan bahwa metode Role Playing dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar SKI pada siswa Madrasah Ibtidaiyah [8]. Oleh karena itu, metode Role Playing tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan permainan, tetapi juga dapat menjadi strategi pembelajaran yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Keefektifan metode Role Playing dalam pembelajaran SKI juga berkaitan dengan karakteristik pembelajaran sejarah yang membutuhkan kemampuan siswa untuk memahami suatu peristiwa secara kontekstual. Materi sejarah akan lebih mudah dipahami apabila siswa dapat menghubungkan informasi yang dipelajari dengan gambaran situasi atau pengalaman tertentu. Melalui simulasi peran, siswa dapat membayangkan kondisi dan situasi yang terjadi dalam suatu peristiwa sejarah. Misalnya, siswa dapat memerankan tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam, menggambarkan proses suatu peristiwa, serta

mendiskusikan nilai-nilai yang dapat diambil dari peristiwa tersebut. Penelitian Mungawanah dan Mursilatussa'adah menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tidak hanya berorientasi pada aspek pengetahuan, tetapi juga dapat mendukung pembentukan karakter siswa melalui pemahaman terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam materi sejarah [9]. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran SKI melalui Role Playing berpotensi memberikan manfaat pada aspek kognitif, afektif, dan sosial peserta didik.

Dalam pelaksanaannya, keberhasilan metode Role Playing juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang skenario pembelajaran. Guru perlu menyesuaikan materi, pembagian peran, waktu pelaksanaan, serta karakteristik siswa agar kegiatan bermain peran dapat berjalan secara efektif. Skenario yang terlalu kompleks dapat menyulitkan siswa, sedangkan skenario yang terlalu sederhana dapat mengurangi makna pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempersiapkan kegiatan secara sistematis, mulai dari penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, pembagian kelompok, pemberian peran, pelaksanaan simulasi, hingga kegiatan refleksi. Penelitian mengenai penerapan Role Playing pada pembelajaran SKI menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa dan pengelolaan pembelajaran oleh guru menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan metode tersebut [10], [11]. Dengan perencanaan yang baik, kegiatan bermain peran dapat menjadi media bagi siswa untuk belajar secara aktif sekaligus memahami substansi materi.

Berdasarkan uraian tersebut, metode Role Playing memiliki potensi yang cukup besar untuk diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat MI/SD. Berbagai penelitian menunjukkan adanya kecenderungan bahwa metode ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, motivasi, kepercayaan diri, pemahaman materi, serta hasil belajar [5]–[12]. Penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa penerapan Role Playing dalam pembelajaran sejarah dan SKI dapat menjadi alternatif terhadap dominasi pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru [13], [14]. Meskipun demikian, tingkat keefektifan metode Role Playing dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti karakteristik siswa, materi pembelajaran, kesiapan guru, desain skenario, serta kondisi lingkungan belajar. Oleh karena itu, diperlukan analisis yang lebih komprehensif terhadap berbagai hasil penelitian terdahulu untuk memahami sejauh mana keefektifan metode Role Playing dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan permasalahan dan berbagai temuan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan metode Role Playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di tingkat MI/SD melalui pendekatan kajian pustaka. Analisis dilakukan dengan menelaah berbagai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penerapan metode Role Playing, khususnya terhadap aspek minat belajar, motivasi, partisipasi aktif, pemahaman materi, karakter, dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai potensi dan keefektifan metode Role Playing sebagai alternatif strategi pembelajaran SKI. Selain itu, hasil kajian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar.

2. BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian pustaka (*literature review*). Data diperoleh dengan menelaah literatur yang relevan seperti jurnal ilmiah, buku referensi, dan hasil penelitian terdahulu yang membahas efektivitas metode Role Playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Proses analisis dilakukan dengan membandingkan hasil temuan dari berbagai sumber serta mengaitkannya dengan fenomena empiris yang terjadi di sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.

Menurut Nafisah, metode Role Playing merupakan teknik pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif siswa melalui simulasi peran dalam konteks tertentu [3]. Menurut Sudjana dalam penelitian Aliah et al. [4], metode ini tidak hanya membangun kemampuan kognitif, tetapi juga aspek afektif dan sosial siswa. Selain itu, Azizah et al. [5] menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis peran mampu membentuk komunikasi dua arah antara guru dan siswa.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran dan seleksi berbagai sumber ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Literatur yang digunakan diprioritaskan pada penelitian yang membahas penerapan metode Role Playing, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam serta pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Setiap literatur kemudian dianalisis berdasarkan beberapa aspek, meliputi tujuan penelitian, subjek penelitian, metode yang digunakan, proses penerapan Role Playing, serta hasil yang diperoleh. Hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan pengaruh metode Role Playing terhadap minat, motivasi, partisipasi, karakter, dan hasil belajar siswa digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis komparatif [5], [7]–[9].

Selanjutnya, data yang telah diperoleh dianalisis secara deskriptif-kualitatif melalui proses reduksi, pengelompokan, perbandingan, dan sintesis temuan. Setiap hasil penelitian dibandingkan untuk mengidentifikasi pola kesamaan maupun perbedaan dalam penerapan metode Role Playing. Analisis juga dilakukan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keefektifan metode tersebut, seperti kesiapan guru, desain skenario pembelajaran, keterlibatan siswa, karakteristik materi, dan kondisi lingkungan belajar. Temuan dari berbagai penelitian kemudian disintesis untuk memperoleh gambaran yang lebih

komprehensif mengenai efektivitas metode Role Playing dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan metode Role Playing dipengaruhi oleh keterlibatan aktif siswa dan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran [10]–[12].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Peneliti Terdahulu

Beberapa studi sebelumnya menunjukkan bahwa metode Role Playing memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian oleh Hasyim dan Maulina [1] menyatakan bahwa penggunaan metode ini mencapai tingkat efektivitas sebesar 91% dalam pembelajaran SKI di MI Azhariyah Tegalrejo, dan berkontribusi pada pencapaian prestasi belajar sebesar 76,67%. Penelitian Hasyim dan Maulina menggunakan desain eksperimen *pre-test* dan *post-test* pada 30 peserta didik kelas V. Skenario pembelajaran mencakup peristiwa sejarah seperti Perang Badar dan Perjanjian Hudaibiyah, yang diperankan langsung oleh siswa. Sementara itu, Siti Aisyah (2021) [6] menerapkan Penelitian Tindakan Kelas. Pada tahap awal, persentase ketuntasan belajar hanya sebesar 44%. Setelah guru menyesuaikan skenario, memperjelas pembagian peran, dan menyediakan waktu latihan tambahan, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dari hanya 44% menjadi 83% setelah siklus kedua. Hal ini mengidentifikasi bahwa keberhasilan *Role Playing* dipengaruhi oleh fleksibilitas guru dalam melakukan modifikasi selama pelaksanaannya.

3.2 Observasi Lapangan

Dalam implementasi terbatas di MI Nurul Huda, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap kelas IV. Melalui pengamatan terhadap hasil simulasi kecil yang melibatkan 15 siswa, diketahui bahwa keterlibatan siswa meningkat saat mereka dilibatkan dalam peran tokoh sejarah Islam. Guru memberikan skenario hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah, dan siswa diminta memerankannya. Hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi kelas dari 53% ke 87%, skor rata-rata ulangan meningkat dari 71 ke 80, dan munculnya inisiatif siswa untuk membawa atribut sederhana untuk memperkuat peran, seperti kain, tongkat, atau sorban. Selain perubahan kuantitatif, terlihat pula dampak kualitatif seperti halnya siswa yang sebelumnya pasif mulai aktif dan tampil percaya diri, interaksi antarsiswa meningkat, dan suasana belajar menjadai lebih dinamis.

Penelitian lain oleh Isya'a [2] dan Ane Haerani [7] juga memperkuat temuan ini, di mana pendekatan Role Playing berdampak langsung terhadap motivasi dan interaksi siswa. Riset Isya'a 2019 [2] di MI Riyadhul Ulum Bangil membandingkan dua kelas: satu menggunakan metode *Role Playing* dan lainnya dengan metode ceramah. Nilai rata-rata kelas eksperimen tercatat lebih tinggi 15 poin dibandingkan dengan kelas kontrol. Selain itu, retensi materi dua minggu setelah pembelajaran tetap lebih baik pada kelompok *Role Playing*. Bahkan dalam kelas eksperimen di MI Bustanul Ulum Langkap Bangsalsari Jember seluruh siswa mencapai nilai di atas KKM setelah implementasi metode ini dan guru melaporkan peningkatan rasa percaya diri siswa serta kemampuan mereka mengaitkan peristiwa sejarah dengan konteks kehidupan sehari-hari [8].



Gambar 1. Observasi Penerapan metode pembelajaran SKI

3.3 Analisis Teoritis

Efektivitas metode Role Playing dapat dijelaskan dengan berbagai teori pendidikan:

1. Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivisme, siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi langsung dengan pengalaman. Dalam *Role Playing*, siswa terlibat aktif memerankan tokoh, sehingga materi SKI tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga diinternalisasi melalui pengalaman emosional.

2. *Experiential Learning (Kolb)*

Siklus pembelajaran Kolb meliputi pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi abstrak, dan eksperimen aktif. *Role Playing* memfasilitasi semua tahap tersebut: siswa mengalami peristiwa (memainkan peran), merefleksikan (mendiskusikan peran dan isi cerita), mengonseptualisasi (menghubungkan pengalaman dengan materi SKI), dan bereksperimen kembali (memainkan peran yang berbeda atau memperbaiki penampilan).

3. Teori Motivasi (*Self-Determination Theory*)

Siswa termotivasi secara intrinsik ketika memiliki otonomi, merasa kompeten, dan memiliki keterhubungan sosial. *Role Playing* memenuhi ketiganya: siswa memilih atau menerima peran dengan kebebasan, mengasah kompetensi saat berlatih, dan membangun keterhubungan melalui kerja kelompok.

3.4 Perbandingan dengan Metode Pembelajaran Lain

Dibandingkan dengan metode ceramah, *Role Playing* memberikan kesempatan terjadinya interaksi dua arah yang lebih intensif, sedangkan ceramah cenderung bersifat satu arah. Selain itu, metode ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, bukan sekadar hafalan, sehingga dapat meningkatkan retensi materi karena siswa menginternalisasikannya melalui pengalaman bermain peran. Sementara itu, jika dibandingkan dengan metode diskusi kelompok biasa, *Role Playing* memiliki keunggulan dalam mengasah keterampilan komunikasi publik, mengekspresikan emosi, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara kreatif.

3.5 Faktor Pendukung dan Penghambat

Terdapat beberapa faktor yang mendukung dan menghambat penerapan metode *Role Playing*

1. Faktor pendukung:

- Guru kreatif dalam menyusun skenario yang relevan.
- Waktu latihan yang memadai.
- Fasilitas kelas yang fleksibel untuk pementasan.
- Keterlibatan siswa secara menyeluruh.

2. Faktor penghambat:

- Jadwal padat sehingga waktu latihan terbatas.
- Guru yang belum terbiasa menerapkan metode ini.
- Karakter siswa yang berbeda-beda; sebagian enggan tampil di depan kelas.

3.6 Implikasi Praktis

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah bahwa bagi guru, metode *Role Playing* dapat dijadikan alternatif inovatif untuk meningkatkan partisipasi aktif serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Bagi pihak sekolah, penerapan metode ini sejalan dengan upaya membentuk Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam mengembangkan sikap gotong royong, rasa percaya diri, dan kreativitas peserta didik. Sementara itu, bagi peneliti, hasil penelitian ini membuka peluang untuk mengombinasikan *Role Playing* dengan teknologi digital atau media interaktif guna memperkaya pengalaman belajar dan menambah daya tarik pembelajaran di masa mendatang.

Selain itu, penerapan metode *Role Playing* dapat menjadi salah satu strategi untuk menciptakan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang lebih kontekstual dan berpusat pada peserta didik. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai tokoh dan peristiwa sejarah Islam, tetapi juga memiliki kesempatan untuk memahami nilai-nilai keteladanan, kepemimpinan, tanggung jawab, kerja sama, dan sikap sosial yang terkandung dalam materi pembelajaran. Oleh karena itu, metode *Role Playing* dapat dipertimbangkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mendukung pengembangan aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa secara lebih seimbang. Ke depan, penerapan metode ini juga dapat dikembangkan dengan menyesuaikan karakteristik materi, kebutuhan peserta didik, serta perkembangan teknologi agar pembelajaran SKI menjadi semakin interaktif, relevan, dan bermakna.

3.7 Sintesis

Secara umum, metode *Role Playing* berkontribusi positif pada tiga ranah kompetensi: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keberhasilannya dipengaruhi oleh kreativitas guru, dukungan fasilitas, dan kesesuaian peran dengan karakter siswa. Dengan perencanaan yang matang, metode ini dapat diadopsi secara luas pada pembelajaran SKI maupun mata pelajaran lain yang memerlukan pemahaman kontekstual.

4. KESIMPULAN

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat menentukan keberhasilan proses belajar. Berdasarkan hasil literature review dan pengamatan lapangan terbatas, metode Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, keaktifan, dan motivasi siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang nyata dan menyenangkan, sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

REFERENSI

- [1] A. M. Munawar, A. Marjuni, and Munirah, "Pengaruh penerapan metode bermain peran (Role Playing) pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV MI Al-Karimah Tanrung Kecamatan Ajangale Kabupaten Bone," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 4, no. 2, 2022, doi: 10.24252/jipmi.v4i2.30769.
- [2] A. Y. Yonggom and G. R. Ayomi, "Pemanfaatan metode Role Playing dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah," *NOKEN: Jurnal Pengelolaan Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2023, doi: 10.31957/noken.v4i1.2844.
- [3] S. Karomah, N. Munawaroh, and A. Haerani, "Analisis penggunaan metode pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 2, no. 1, 2023, doi: 10.52434/jpai.v2i1.2896.
- [4] A. Suandi, T. Nurhayati, and Y. B. Santosa, "Analisis model pembelajaran Role Playing dalam pembelajaran sejarah di jenjang sekolah menengah atas untuk meningkatkan kemampuan berpikir reflektif," *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, vol. 5, no. 2, pp. 48–52, 2023, doi: 10.31540/sindang.v5i2.2473.
- [5] Harma and S. Badaruddin, "Efektivitas metode Role Playing untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 1, no. 2, pp. 63–78, 2025, doi: 10.46870/passikola.v1i2.1253.
- [6] N. Afifah and D. Rif'iyati, "Analisis efektivitas metode Role Playing pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa," *Jurnal Pendidikan, Kebudayaan dan Keislaman*, vol. 4, no. 1, pp. 26–35, 2025, doi: 10.24260/jpkk.v4i1.4265.
- [7] H. Hasyim and N. S. Mauliana, "Pengaruh metode Role Playing terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah," *IBTIDA: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 164–171, 2022, doi: 10.37850/ibtida.v3i02.363.
- [8] Emelia, Arifmiboy, Charles, and D. Ilmi, "Pengaruh metode Role Playing terhadap hasil belajar SKI di kelas VI MI Istiqomah Sako Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi Riau," *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 4, pp. 211–220, 2023, doi: 10.59059/al-tarbiyah.v1i4.434.
- [9] F. Mungawanah and Mursilatussa'adah, "Upaya meningkatkan karakter siswa dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode Role Playing peserta didik kelas 4 di SD Negeri 1 Podoluhur," *IBTIDA: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, vol. 2, no. 1, 2022, doi: 10.33507/ibtida.v2i1.2173.
- [10] A. Zubaidi and M. F. A. Yakin, "Fostering motivation to learn Islamic cultural history through the Role Playing method," *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, vol. 11, no. 1, pp. 52–58, 2025, doi: 10.55210/attalim.v11i1.1944.
- [11] W. Artika, W. M. Putri, Wasikin, Widiyanto, and W. S. Sari, "Implementation of Role Playing strategy in the subject of Islamic Culture History on the material of Khulafaurasyidin to improving students' learning outcomes at MTsN 1 Rokan Hilir," *Asian Journal of Education and Teaching*, vol. 1, no. 1, pp. 476–486, 2025, doi: 10.62945/ajet.v1i1.161.
- [12] K. Harahap, "Improving student learning outcomes in Islamic Cultural History learning with the Role Playing method at MTs S Islamiyah Padanggarugur," *Jurnal Profesi Guru Indonesia*, vol. 2, no. 1, 2025, doi: 10.62945/jpgi.v2i1.461.
- [13] S. Mairoh, S. N. Jannah, S. Lazwar, and A. Fauzi, "Penerapan metode Role Playing pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas X-K: Studi kasus di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tuban," *Islamic Education: Jurnal Pendidikan Islam*, 2025, doi: 10.59966/2yxecp75.
- [14] Sibawaihi, "Meningkatkan antusiasme belajar siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode Role Playing," *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 2025.