

Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Metode *Role Playing*

Enhancing Students' Learning Enthusiasm in Islamic Cultural History through the Role-Playing Method

Nur Azizatul Haqiah*, Rofiatu Sa'adah, Afa Fatchia Rahma, Fadhilla Putri, Sibawaihi

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

* 25204011015@student.uin-suka.ac.id (Primary Contact)

ABSTRACT

The present research investigates whether the implementation of role-playing can enhance learners' enthusiasm for Islamic Cultural History (SKI) at MI Al-Huda. The study was motivated by observed declines in student interest and engagement attributed to traditionally teacher-centered instructional practices. Adopting a qualitative descriptive framework, the researcher obtained information through classroom observations, semi-structured interviews, and documentary evidence. To ensure the credibility of findings, the study employed triangulation across data sources, collection techniques, and temporal periods. The findings indicate that applying the role-playing method effectively increased students' enthusiasm for learning. Learners became more active, confident, and motivated to participate in SKI activities. The method also fostered positive social interaction, cooperation, and a sense of responsibility among students. Its main advantage is the creation of an engaging, contextual, and enjoyable learning atmosphere, while its limitation lies in the extended time required and limited school facilities. Overall, the role-playing method proved effective as an alternative strategy for promoting interactive and meaningful SKI learning.

Keywords

Role Playing, Learning Enthusiasm, Islamic Cultural History

Article History

Received: 2025-11-03
Accepted: 2025-12-02

Copyright © 2025, Haqiah et al.
Published by MAN 4 Kota Pekanbaru
DOI: [10.56113/takuana.v4i3.201](https://doi.org/10.56113/takuana.v4i3.201)

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik sehingga mereka mampu beradaptasi dengan tantangan kehidupan modern. Proses pembelajaran merupakan interaksi timbal balik antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai sasaran pendidikan serta menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan. Berbagai unsur seperti materi, media, sarana, dan

metode menjadi bagian penting yang menunjang keberhasilan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, pendidik berperan besar dalam membimbing, memotivasi, dan mengarahkan peserta didik agar dapat mengembangkan serta memaksimalkan potensi yang dimiliki melalui kegiatan pembelajaran. Seorang pendidik diharapkan mampu menentukan strategi atau metode pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk menyampaikan materi pembelajaran karena metode ini dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dan antusias terhadap pelajaran, sehingga suasana pembelajaran tidak monoton (Rahmawati & Puspasari, 2020).

Dalam ranah Pendidikan Agama Islam (PAI), tujuan pokoknya tidak semata-mata mengalirkan data keagamaan melainkan membina iman yang kuat, ketakwaan, dan budi pekerti luhur melalui pemahaman mendalam atas ajaran Islam yang berpangkal dari Al-Qur'an serta Hadis. Komponen penting dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang turut membangkitkan wawasan sejarah, memaparkan contoh teladan dari tokoh-tokoh utama Islam, dan mengintegrasikan nilai-nilai etis dari perjalanan panjang Kebudayaan Islam. Melalui pembelajaran SKI, diharapkan siswa dapat memahami dinamika perkembangan Islam serta menjadikannya sebagai inspirasi dalam kehidupan sehari-hari (Haerani dkk., 2023).

Namun dalam praktiknya, pembelajaran SKI di berbagai lembaga pendidikan Islam, terutama di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, masih menghadapi kendala berupa rendahnya antusiasme belajar siswa. Masalah ini biasanya timbul akibat penerapan teknik pengajaran yang membosankan, seperti ceramah dan menghafal, yang hanya berjalan satu arah dan kurang memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat aktif. Akibatnya, pendidikan menjadi berpusat pada guru (*teacher centered*), sementara siswa berperan pasif sebagai pendengar tanpa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya minat, motivasi, serta semangat belajar siswa terhadap materi SKI (Hajizah, & Hidayati, 2023).

Dalam proses pembelajaran, guru dapat menerapkan beragam pendekatan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu pendekatan tersebut adalah metode *role playing* (RP) atau bermain peran, yaitu metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk menghidupkan karakter atau situasi dari kehidupan nyata melalui aktivitas peran di dalam kelas (Rahmawati & Puspasari, 2020). Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan interaksi emosional dan sosial siswa dapat meningkatkan partisipasi dan semangat belajar. Metode ini dapat menumbuhkan keterlibatan siswa secara aktif melalui pengalaman belajar langsung yang menyerupai situasi nyata (Haerani, Andi, Rahmawati, Nurul, & Idrus, 2023). Lailaturrohmah (2024) menemukan bahwa metode ini mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus membangun antusiasme siswa, sementara (Afifah, Nur, dan Rif'iyati, 2020) menekankan bahwa peran bermain membuat belajar menjadi menyenangkan, interaktif, dan komunikatif.

Namun, sebagian besar penelitian masih fokus pada peningkatan hasil belajar dan motivasi, belum secara mendalam menyoroti antusiasme belajar sebagai aspek psikologis yang memiliki partisipasi penting terhadap kesuksesan pembelajaran. Sebagai contoh, penelitian Mutiara & Rif'iyati (2025) menunjukkan bahwa RP mampu meningkatkan motivasi internal siswa melalui keterlibatan emosional dan pengalaman belajar yang lebih hidup. Namun, meski mengungkap adanya dorongan intrinsik untuk memahami materi SKI, penelitian tersebut masih menitikberatkan aspek motivasi dan belum mengkaji antusiasme belajar secara lebih spesifik. Penelitian Usman dkk., (2024) juga menunjukkan

kecenderungan serupa, yaitu berfokus pada peningkatan hasil belajar dan motivasi. Meskipun ada indikasi perubahan sikap positif, kajian ini belum meneliti antusiasme belajar secara khusus.

Antusiasme untuk belajar, sebagaimana dijelaskan oleh Fitriani, dkk (2025), merupakan bentuk ekspresi emosional yang menggambarkan semangat, minat, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Aspek ini menjadi salah satu metrik penting untuk menilai keberhasilan penerapan suatu metode pembelajaran karena antusiasme berkaitan langsung dengan motivasi intrinsik siswa.

Berdasarkan tinjauan tersebut, fokus kajian penelitian ini adalah tentang peningkatan antusiasme siswa dalam pembelajaran SKI melalui metode RP di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian ini tidak hanya menilai aspek kognitif atau hasil belajar, tetapi juga menggali dimensi afektif siswa dalam konteks keterlibatan emosional dan sosial selama proses pembelajaran. Hal ini menjadikan penelitian ini berbeda dari penelitian terdahulu yang umumnya menitikberatkan pada capaian hasil belajar semata. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode RP dalam proses pembelajaran SKI, mendeskripsikan dampaknya terhadap peningkatan antusiasme belajar siswa, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan akan membantu pengembangan literatur mengenai pembelajaran aktif berbasis pengalaman (*experiential learning*) dalam pendidikan Islam. Sementara secara praktis, penelitian ini akan menjadi rujukan bagi guru saat menciptakan pendekatan pembelajaran yang inovatif, partisipatif, dan mampu menumbuhkan antusiasme belajar siswa terhadap materi SKI.

2. METODE

Tujuan dari penelitian ini bukan untuk meneliti suatu hipotesis, tetapi untuk mendeskripsikan secara objektif bagaimana penerapan metode *role playing* (RP) dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik. (Sidiq & Miftahul, 2019). Oleh karena itu, pendekatan kualitatif deskriptif dengan penelitian lapangan dipilih untuk karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena dalam konteks alami secara mendalam tanpa memanipulasi variabel. Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Huda Karangnongko, Yogyakarta. Madrasah ini dipilih secara *purposive* karena menghadapi tantangan berupa rendahnya minat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran SKI. Subjek penelitian ini meliputi satu guru pengampu mata pelajaran SKI serta satu kelas siswa yang berjumlah 24 orang. Guru berperan sebagai pelaksana metode RP, sedangkan seluruh siswa menjadi partisipan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan tersebut, guru bertindak sebagai fasilitator, sedangkan siswa memerankan tokoh-tokoh dalam skenario yang dirancang untuk merefleksikan peristiwa sejarah Islam.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan sebanyak tiga kali untuk melihat bagaimana metode RP dilakukan di kelas, bagaimana siswa berinteraksi satu sama lain, dan bagaimana siswa menanggapi pelajaran. Wawancara dilakukan sebanyak dua sesi secara semi-terstruktur dengan guru siswa untuk mengumpulkan informasi tentang pengalaman, perspektif, dan perubahan sikap selama kegiatan belajar berlangsung. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data sekunder berupa foto kegiatan, daftar kehadiran, dan catatan guru selama observasi (Murhayati, 2025).

Penelitian ini memanfaatkan model tiga tahap analisis interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yaitu: reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, peneliti menyeleksi data yang relevan dengan fokus kajian, sedangkan penyajian data dilakukan dalam bentuk naratif agar hasil analisis lebih mudah dipahami secara menyeluruh. Kesimpulan diambil secara induktif dengan menafsirkan makna data lapangan serta mengaitkannya dengan teori antusiasme belajar dan penerapan metode RP (Rahmani & Muhayati, 2025). Untuk memastikan kredibilitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan menelaah kesesuaian hasil wawancara dari berbagai informan, triangulasi teknik dilakukan dengan memadukan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi, sedangkan triangulasi waktu dilakukan melalui pengumpulan data pada waktu yang berbeda guna memperoleh hasil yang stabil dan dapat dipercaya (Alfansyur, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran SKI

Metode *role playing* (RP) atau permainan peran dapat dikategorikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam memupuk dan memperkuat motivasi belajar peserta didik. Dengan cara ini, peserta didik diberi kesempatan untuk memainkan peran tertentu itu sesuai dengan materi, jadi mereka dapat berinteraksi secara langsung dan menghidupkan konsep yang dipelajari. Proses ini menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menghibur, sekaligus mendorong keterlibatan siswa secara kognitif dan emosional. Selain itu, metode ini juga melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama, yang pada gilirannya mengembangkan keterampilan sosial mereka (Nurwahyuni & Khadijah, 2025).

Model pembelajaran RP merupakan pendekatan yang mendorong peserta didik untuk berinteraksi sosial dengan teman-temannya, seperti halnya interaksi yang terjadi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Melalui metode ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang mendalam dengan memerankan suatu tokoh dalam skenario tertentu. Pendekatan ini juga berkontribusi dalam mempersiapkan siswa menghadapi dunia kerja di masa mendatang, karena dapat melatih kemampuan komunikasi, pengendalian emosi, serta mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual secara seimbang (Harma & Badaruddin, 2024).

Berdasarkan temuan dari hasil pengamatan serta wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa di MI Al-Huda Karang Nongko, guru SKI menjelaskan bahwa:

“Pembelajaran dengan metode bermain peran itu menjadikan siswa aktif dikelas serta lebih mudah untuk memahami materi tetapi karena keterbatasan waktu maka untuk penggunaan metode bermain peran itu hanya bisa dilakukan beberapa kali saja, agar materi tidak ada yang tertinggal nah selain itu juga anak-anak saya suruh untuk menceritakan ulang apa yang siswa pahami dari materi yang telah diajarkan”.

Metode RP diterapkan secara terstruktur melalui tiga tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, dan (3) refleksi atau evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru merancang skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan materi SKI yang sedang dipelajari. Skenario tersebut dirancang agar sejalan dengan tingkat kemampuan siswa serta memuat nilai-nilai keteladanan dari tokoh-tokoh Islam. Selain itu, guru juga menentukan

pembagian peran bagi siswa dan menyiapkan perlengkapan pendukung seperti atribut tokoh maupun media visual sederhana untuk memperkuat jalannya pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan, guru memberikan penjelasan singkat mengenai konteks sejarah yang akan diperankan, kemudian menunjuk beberapa siswa untuk memainkan peran tokoh sejarah tertentu, misalnya kisah perjuangan para sahabat Nabi, penyebaran Islam di Nusantara, atau peristiwa hijrah Rasulullah SAW. Dalam pelaksanaan kegiatan, siswa yang tidak berperan langsung bertugas sebagai pengamat dengan mencatat nilai-nilai moral serta pesan-pesan yang dapat dipelajari dari adegan yang diperankan. Kegiatan ini mendorong seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, baik dari aspek fisik, emosional, maupun sosial.



Gambar 1. Guru menjelaskan konteks sejarah yang akan diperankan

Tahap refleksi dilakukan setelah kegiatan bermain peran selesai. Guru memandu diskusi untuk mengevaluasi jalannya kegiatan, menanyakan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang diperankan, dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Tahap refleksi ini memiliki peran penting dalam menjamin bahwa kegiatan bermain peran tidak sekadar menjadi ajang hiburan, melainkan benar-benar berfungsi sebagai sarana penghayatan dan penanaman nilai-nilai pendidikan Islam dalam diri peserta didik. (Rahmawati & Puspasari, 2020).

Naldi, dkk (2024) menjelaskan bahwa langkah-langkah penerapan model pembelajaran RP dapat diawali dengan tahap persiapan, yaitu ketika guru memperkenalkan sebuah permasalahan yang relevan untuk dipelajari. Guru dapat membacakan cerita hingga pada bagian yang menampilkan konflik, kemudian mengajukan pertanyaan pemantik untuk mendorong siswa berpikir kritis. Setelah itu, guru dan siswa memilih pemain yang akan memerankan tokoh-tokoh dalam skenario. Pemilihan dapat dilakukan secara sukarela atau melalui penunjukan langsung, terutama bagi siswa yang kurang aktif agar mereka lebih terlibat. Pada tahap berikutnya, guru dan siswa menata ruang kelas sebagai “panggung” serta menentukan perlengkapan yang diperlukan. Guru juga menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, namun tetap menekankan pentingnya partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

Proses bermain peran kemudian dilaksanakan secara spontan sesuai skenario yang telah disepakati. Pada tahap awal, siswa mungkin menunjukkan rasa canggung atau memainkan peran secara kurang tepat. Jika permainan mulai melenceng dari alur yang dirancang, guru dapat menghentikan kegiatan dan mengarahkannya kembali. Setelah sesi

pertama selesai, dilakukan diskusi dan evaluasi untuk menilai jalannya permainan serta memberi masukan perbaikan, termasuk kemungkinan pergantian peran atau penyesuaian alur cerita. Perbaikan tersebut kemudian diterapkan dalam pelaksanaan ulang bermain peran, di mana siswa diharapkan dapat memerankan tokohnya dengan lebih baik dan lebih sesuai dengan skenario.

Tahap akhir terdiri dari diskusi evaluasi lanjutan dan kegiatan berbagi pengalaman. Guru mengajak siswa menelaah sejauh mana permainan mencerminkan kondisi nyata, sekaligus mengidentifikasi nilai-nilai yang dapat dipetik dari aktivitas tersebut. Situasi-situasi kurang realistis yang muncul selama permainan justru menjadi bahan refleksi bersama. Pada sesi berbagi pengalaman, siswa dapat menceritakan kejadian dalam kehidupan mereka yang relevan dengan tema permainan, kemudian guru memfasilitasi diskusi mengenai sikap yang tepat dalam menghadapi situasi tersebut. Melalui tahapan penutup ini, pembelajaran RP tidak hanya mengembangkan pemahaman konseptual, tetapi juga kemampuan reflektif dan pembentukan karakter siswa.

3.2. Peningkatan antusiasme belajar

Istilah antusiasme berasal dari bahasa Yunani *enthousiasmos*, turunan dari kata sifat *entheos* yang berarti “memiliki Tuhan di dalam diri”. Seiring perkembangan bahasa, istilah ini diadopsi ke dalam bahasa Inggris menjadi *enthusiasm* dan dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai antusiasme. Makna awal yang bernuansa religius kemudian bergeser, sehingga dalam penggunaan sehari-hari kata ini lebih sering dimaknai sebagai minat atau kegemaran terhadap suatu hal. Secara umum, antusiasme dapat diartikan sebagai perasaan bersemangat, terdorong, dan adanya peningkatan motivasi dalam diri seseorang. Dalam konteks modern, istilah ini sering dikaitkan dengan minat, ketertarikan, atau rasa senang terhadap suatu hal tertentu. Antusiasme juga dapat dipahami sebagai dorongan internal yang disertai keinginan kuat untuk mewujudkan sesuatu, serta motivasi yang dipenuhi dengan sikap optimistis. Dengan demikian, antusiasme belajar dapat dimaknai sebagai sikap penuh semangat, motivasi, dan dorongan yang muncul dari dalam diri individu tanpa adanya unsur paksaan dari pihak luar (Kurniawan, dkk, 2021).

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan antusiasme belajar siswa secara signifikan setelah diterapkannya metode RP. Sebelum penerapan metode ini, siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi, dan menunjukkan minat rendah terhadap materi SKI. Namun, setelah kegiatan bermain peran diterapkan selama beberapa kali, perubahan perilaku siswa terlihat jelas. Mereka tampak lebih bersemangat, aktif bertanya, berani berpendapat, dan menantikan giliran untuk berperan pada pertemuan berikutnya.

Dari hasil wawancara, sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi sejarah Islam melalui praktik bermain peran daripada hanya mendengarkan penjelasan guru. Siswa juga merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan. Seperti yang disampaikan oleh salah satu siswa yaitu “Kalau pakai cara bermain peran itu rasanya lebih gampang paham, Kak. Soalnya aku bisa langsung ngebayangin kejadian sejarahnya. Kalau cuma denger penjelasan aja, biasanya cepat lupa dan agak bosan”. Guru menambahkan bahwa lingkungan belajar di kelas menjadi lebih aktif dan kondusif, dengan terjalinnya interaksi yang positif antara siswa yang memerankan suatu tokoh dan siswa lain yang berperan sebagai pengamat. Guru juga

menyampaikan bahwa *“Saya lihat anak-anak jauh lebih aktif ketika bermain peran. Kelas jadi hidup, mereka saling berdiskusi dan berani bertanya”*.



Gambar 2. Siswa lebih aktif

Temuan dalam penelitian ini mendukung hasil studi yang dilakukan oleh Lailaturrohmah (2024), yang mengungkapkan bahwa penggunaan metode RP efektif dalam meningkatkan pencapaian belajar serta antusiasme siswa. Hal tersebut disebabkan karena metode ini melibatkan tiga ranah pembelajaran secara simultan, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Afifah, dkk (2020), pembelajaran yang memberi ruang partisipasi aktif akan menciptakan interaksi sosial yang sehat, memperkuat rasa tanggung jawab, dan menumbuhkan empati antar siswa.

3.3. Faktor pendukung dan hambatan implementasi

Kekuatan utama metode RP terletak pada kemampuannya menciptakan proses belajar yang lebih hidup, relevan, dan bermakna. Tidak seperti metode ceramah yang cenderung pasif dan membosankan, pendekatan ini menempatkan siswa sebagai partisipan aktif yang berperan langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Melalui cara ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi, tetapi juga terdorong untuk lebih termotivasi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi karena kegiatan belajar terasa dekat dengan pengalaman mereka sehari-hari. Keberhasilan penerapan metode RP tidak terlepas dari beberapa faktor pendukung. Pertama, dukungan guru yang kreatif dan mampu merancang skenario pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa. Kedua, lingkungan kelas yang kondusif serta adanya keterbukaan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Ketiga, keterlibatan emosional siswa dalam memerankan tokoh-tokoh sejarah yang mereka kagumi turut membangun motivasi intrinsik dan semangat belajar yang tinggi (Harma & Badaruddin, 2024).

Selain itu, metode RP juga memiliki beberapa kelebihan yaitu: Pertama, siswa terbiasa melatih diri dalam memahami, mengingat, dan menguasai materi yang akan diperankan. Setiap siswa dituntut mampu menghayati isi cerita secara menyeluruh, khususnya bagian yang menjadi perannya, sehingga daya ingat mereka menjadi lebih kuat dan bertahan lama. Kedua, metode ini mendorong siswa untuk lebih berinisiatif serta berkreasi. Saat proses bermain peran berlangsung, para siswa dituntut menyampaikan gagasan sesuai dengan waktu yang tersedia. Ketiga, potensi dan bakat yang dimiliki peserta didik dapat dikembangkan, bahkan memungkinkan munculnya talenta seni drama dari lingkungan sekolah. Keempat, kerja sama antar pemain dapat dibangun dan ditingkatkan secara optimal melalui keterlibatan dalam peran. Kelima, Siswa terbiasa untuk menerima serta berbagi tanggung jawab dengan teman sebayanya. Keenam, kemampuan berbahasa lisan siswa semakin terlatih sehingga dapat berkembang menjadi bahasa yang baik dan mudah dipahami orang lain (Wirachman & Kurniawati, 2023).

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa hambatan dalam implementasinya. Hambatan utama adalah keterbatasan waktu pembelajaran, karena metode RP membutuhkan durasi yang lebih panjang dibandingkan metode ceramah konvensional. Selain itu, tidak semua siswa memiliki keberanian tampil di depan kelas, sehingga guru perlu melakukan pendekatan bertahap agar seluruh siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk berpartisipasi. Fasilitas pendukung seperti alat peraga, ruang kelas yang sempit, dan minimnya media pembelajaran juga menjadi tantangan tersendiri dalam pelaksanaan kegiatan ini (Wirachman & Kurniawati, 2023).

Namun, hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi melalui strategi adaptif guru, misalnya dengan membagi siswa dalam kelompok kecil, menyesuaikan durasi bermain peran, dan menggunakan alat bantu sederhana dari bahan yang mudah ditemukan. Strategi tersebut memungkinkan kegiatan RP tetap berjalan efektif tanpa mengurangi esensi pembelajaran yang bermakna.

Penerapan metode RP pada pembelajaran SKI memiliki dampak signifikan dalam mengembangkan pembelajaran aktif yang berorientasi pada pengalaman (*experiential learning*) di lingkungan madrasah. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya mempelajari peristiwa-peristiwa sejarah Islam, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral dan spiritual yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, proses pembelajaran berfungsi sebagai media pembentukan karakter serta penguatan nilai-nilai akhlak, sejalan dengan tujuan utama dari Pendidikan Agama Islam (Haerani dkk., 2023).

Selain itu, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran tidak semata-mata bergantung pada penguasaan aspek kognitif, melainkan juga pada keterampilan guru dalam menghadirkan pengalaman belajar yang mampu menyentuh sisi emosional serta sosial peserta didik. Oleh karena itu, metode RP dapat menjadi salah satu strategi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode RP dalam pembelajaran SKI di MI Al-Huda Karangnongko secara signifikan mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa. Peningkatan tersebut tampak dari perubahan sikap dan perilaku siswa yang menjadi lebih aktif, percaya diri, serta menunjukkan minat dan semangat tinggi dalam mengikuti proses

pembelajaran. Metode RP berhasil mengubah suasana kelas dari pembelajaran yang bersifat pasif menjadi interaktif dan menyenangkan, karena siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara kognitif, tetapi juga mengalaminya secara emosional dan sosial. Temuan ini membuktikan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman langsung (*experiential learning*) memiliki dampak positif terhadap peningkatan aspek afektif peserta didik, khususnya dalam konteks PAI. Dengan demikian, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode RP memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa.

Penelitian ini juga menegaskan bahwa antusiasme belajar bukan hanya hasil dari penyampaian materi yang menarik, tetapi dari keterlibatan emosional dan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran yang bermakna. Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini. Diantaranya adalah, bahwa penelitian ini dilakukan pada satu kelas dengan jumlah partisipan yang terbatas sehingga konteks pembelajaran tidak sepenuhnya mewakili keberagaman kondisi di sekolah lain. Berdasarkan kelemahan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan pada konteks yang lebih luas, misalnya dengan melibatkan beberapa kelas atau sekolah berbeda guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode RP.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Rif'iyati, D. (2020). Analisis efektivitas metode role playing pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan, Kebudayaan dan Keislaman*, 26–35.
- Afri, N., Oktaviandry, R., & Gusmaneli, G. (2024). Model pembelajaran role playing dalam meningkatkan fokus peserta didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2), 133–140.
- Ahmad, S. K., Prastowo, P., Darussalim, & L. P. H. (2021). Antusiasme belajar siswa kelas X Ilmu Pengetahuan Bahasa pada lintas minat biologi di MAN 2 Model Medan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 5(1), 108–117.
- Alfansyur, A., & M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150.
- Diah, A. R., Muhayati, S., & I. K. (2025). Analisis data kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13043.
- Fitriani, E. S., & Umah, R. Y. H. (2025). Antusiasme belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video pada mata pelajaran IPA kelas VI. *Al-Thifi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 54–73.
- Haerani, A., Munawaroh, N., & Nurazizah, M. (2023). Analisis penggunaan metode pembelajaran role playing pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 112–124.
- Hajizah, & Hidayati, N. (2023). Pembelajaran sejarah kebudayaan di madrasah aliyah: Konsep, indikator, materi dan evaluasi. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 18(2), 1205–1213.
- Harma, & Badaruddin, S. (2024). Efektivitas metode role playing untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Passikola: Jurnal Pendidikan Dasar & Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 64–78.

- Murhayati, H. J. P., & S. (2025). Metode pengumpulan data kualitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 13077–13084.
- Mutiara, I., & Rifiyati, D. (2025). Memotivasi belajar sejarah kebudayaan Islam dengan metode role playing: Motivating learning the history of Islamic culture using the role playing method. *DIRASAH: Jurnal Kajian Islam*, 2(2), 259–266.
- Nurwahyuni, & Khadijah, S. (2025). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara pada anak kelas II SD: Penelitian tindakan kelas di Kelas 2 MI Nahdiah Desa Tanah Tinggi Kecamatan Tapung Hilir. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(2), 174–183.
- Rahmawati, A. P., & Puspasari, D. (2020). Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran pendidikan administrasi perkantoran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 227–240.
- Rony, W., & Kurniawati, I. (2023). Studi deskriptif model pembelajaran role playing berlandaskan teori social learning berbasis pedagogik kreatif. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 37–49.
- Umar, S., & Miftahul, C. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. CV. Nata Karya.