

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS X MAN 6 KABUPATEN JOMBANG**

Nadiah Larasati¹, M. Wafiyul Ahdi²

Pendidikan Agama Islam¹, Dosen Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang²

nadiah11arasati@gmail.com

wafiamanullah79@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the application of the role-playing method in increasing the learning interest of class X students in the subject of Islamic Cultural History (SKI) at MAN 6 Jombang Regency. The background of this research is based on the fact that SKI learning is often considered boring due to the dominance of conventional lecture methods that have minimal student participation. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The results showed that the application of the role-playing method made students more active in the learning process, increased their self-confidence, and facilitated understanding of SKI material. The conclusion of this study is that the role-playing method is effective in increasing students' interest in learning, although this method takes longer to implement and the different readiness of students affects the success of its application.

Keywords : role-playing method, interest in learning, Islamic Cultural History.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 6 Kabupaten Jombang. Latar belakang penelitian ini didasari kenyataan bahwa pembelajaran SKI sering dianggap membosankan karena dominasi metode ceramah konvensional yang minim partisipasi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri mereka, dan memudahkan pemahaman terhadap materi SKI. Simpulan dari penelitian ini adalah metode bermain peran efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, meskipun metode ini membutuhkan waktu lebih lama dalam pelaksanaannya dan kesiapan siswa yang berbeda-beda memengaruhi keberhasilan penerapannya.

Kata kunci : Metode bermain peran, minat belajar, Sejarah Kebudayaan Islam.

PENDAHULUAN

Secara bahasa pendidikan berasal dari bahasa yunani, *paedagogy*, yang mengandung makna seorang anak yang pergi dan pulang sekolah diantar oleh seorang pelayan. Pelayan yang mengantar dan menjemput dinamakan *paedagogos*. Dalam bahasa romawi pendidikan diistilahkan sebagai *Educate* yang berarti mengeluarkan sesuatu yang berada didalam.¹ Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan oleh sekolah terhadap anak yang bersekolah agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan hubungan dan tugas-tugas sosial mereka.²

Seorang guru diharuskan dapat mengetahui metode yang baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didiknya. Karena setiap metode memiliki cara dan karakteristik masing-masing, akan tetapi memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk memahami peserta didik mengenai pembelajaran yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna dari metodologi pembelajaran, macam-macam metodologi pembelajaran dan pemahaman mengenai metodologi pembelajaran agama Islam.³

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di madrasah karena mata pelajaran ini salah satu cabang dari bidang studi Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah serta berakhlak mulia dan juga sebagai pengembangan potensi spiritual pada peserta didik. Menurut Keputusan Menteri Agama (KMA) Republik Indonesia nomor 347 tahun 2022 Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan pada Sejarah Islam pada masa penjajahan dan kemerdekaan, serta masa pasca kemerdekaan, untuk mengambil Ibrah menjadi muslim yang berwawasan global dan adaptif terhadap perkembangan zaman.⁴

Penerapan strategi belajar aktif dengan menggunakan metode yang bervariasi akan memudahkan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Metode bermain peran salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dan untuk meningkatkan minat belajar siswa. bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan

¹ Ahdar, *Ilmu Pendidikan*, (Parepare : IAIN Parepare Nusantara Press, 2021), hlm. 50

² Ibid, hlm. 52

³ Ahmad Nahidl Silmy, Ardiyanti, "*Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*" JOURNAL ON TEACHER EDUCATION, 3, (Juni, 2022), hlm. 100

⁴ Keputusan Menteri Agama Republik indonesia, *Pedoma Implementasi kurikulum Merdeka pada Madrasah*, 2022, hlm. 29

untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.⁵

Guru yang hanya menyampaikan materi menggunakan metode cerita dimana guru yang berperan aktif menjelaskan materi dan tidak melibatkan siswa menjadikan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang diminati siswa, dan menjadikan pembelajaran kurang aktif. Penggunaan media pendidikan secara efektif dalam proses pengajaran merupakan salah satu cara terbaik untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pengajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan taraf belajar siswa. Media pendidikan adalah bentuk komunikasi (tulisan dan lisan) yang dapat menyampaikan isi sumber belajar kepada peserta didik (individu atau kelompok). Individu yang demikian mampu mengkomunikasikan ide, perasaan, persepsi, dan niat belajarnya secara sistematis, sehingga proses pembelajaran (di dalam dan di luar kelas) menjadi lebih efektif. Media yang dievaluasi bersifat efisien dan efektif. Penggunaan media harus dikoordinasikan dengan tujuan pendidikan, rutinitas sehari-hari, kebutuhan siswa, dan kondisi siswa. Dengan menyadari hal-hal tersebut, media pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan intensitas siswa.⁶

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang mengumpulkan datanya dilakukan di lapangan, seperti kelas, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan peserta didik kelas X di MAN 6 Jombang.⁷ Kehadiran peneliti sangat penting dan utama karena merupakan alat pengumpul data utama.⁸ Lokasi penelitian ini bertempat di MAN 6 Jombang. Alamat : Jalan semangka, Desa/Kel. Murukan, Kec. Mojoagung, Kab. Jombang, Prov. Jawa Timur. Peneliti memilih lokasi ini karena MAN 6 kabupaten Jombang dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X menggunakan metode pembelajaran bermain peran dan merupakan salah satu Madrasah Aliyah pertama yang menerapkan kurikulum merdeka. Hal ini membuat peneliti tertarik guna untuk mengetahui lebih dalam lagi mengenai penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 161

⁶ Rizky Zulayha Siregar, Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran, 4 (Mei, 2024), 215

⁷ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: PT Rosdakarya, 2013), hlm, 6.

⁸ *Ibid*, hlm, 87

Teknik pengumpulan data merupakan bagian terpenting dalam penelitian ini, karena dengan teknik pengumpulan data peneliti dapat menggali dan mengolah data penelitian yang diperoleh dari informan. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan, adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian dalam situasi atau konteks tertentu. Dalam pendidikan, observasi sering digunakan untuk memahami perilaku siswa, interaksi di dalam kelas, dan proses pembelajaran. Observasi dapat bersifat terstruktur atau tidak terstruktur, tergantung pada tujuan penelitian dan jenis data yang ingin dikumpulkan.⁹ Jadi observasi merupakan Pengamatan yang dilakukan peneliti untuk mengamati objek yang akan diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden. Melalui wawancara, peneliti dapat menggali informasi lebih mendalam mengenai pandangan, pengalaman, dan persepsi responden terkait topik penelitian. Wawancara dapat dilakukan secara formal atau informal dan dapat bersifat terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur.¹⁰ Dalam wawancara ini ditujukan kepada Pembina, Guru, dan Peserta didik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang mengandalkan sumber-sumber tertulis atau rekaman yang sudah ada sebelumnya. Ini termasuk dokumen resmi, arsip, laporan, foto, video, dan bahan-bahan lainnya yang relevan dengan penelitian. Dokumentasi berguna untuk memberikan konteks tambahan dan mendukung data yang diperoleh melalui metode lain seperti observasi dan wawancara.¹¹

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, maka analisis datanya adalah non statistik. Data yang muncul berupa kata-kata dan bukan merupakan rangkaian angka. Dalam suatu proses Menyusun serta mencari data. Diperlukan proses analisis data, supaya data yang didapatkan menjadi sistematis. Dalam proses analisis data, data yang diperoleh dari observasi,

⁹ Rahmawati, D. (2023). "Penerapan Metode Observasi dalam Penelitian Pendidikan: Teori dan Praktik." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), hlm, 123-130.

¹⁰ Setiawan, B. (2022). "Metode Wawancara dalam Penelitian Kualitatif: Pendekatan dan Teknik." *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 15(1), 45-58.

¹¹ Hidayati, N. (2024). "Peran Dokumentasi dalam Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif." *Jurnal Riset Pendidikan*, 12(3), 201-210.

wawancara, dan dokumentasi dimana semua hasil dari data ini akan dikelola dan dianalisis kembali.¹²

Menurut Miles and Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Model interaktif adalah model dimana data dapat dikomunikasikan antara satu bagian data dengan bagian data yang lain yang bersifat interaktif. Aktivitas atau proses dalam melakukan analisis data menurut Miles dan Huberman yaitu terdiri dari:¹³

1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Pengumpulan data merupakan langkah awal dalam penelitian kualitatif. Pengumpulan data dari metode yang dilakukan yaitu wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan sehari-hari bahkan berbulan-bulan. Hal ini bertujuan agar data yang diperoleh semakin banyak dan akurat. Dalam tahap awal pengumpulan data, peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial yang terdapat di lapangan. Semua yang dilihat dan didengar direkam oleh peneliti.¹⁴

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini yakni antara lain; perencanaan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X di MAN 6 Jombang, pelaksanaan penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X di MAN 6 Jombang, evaluasi penerapan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas X di MAN 6 Jombang.

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Setelah mendapatkan data dari lapangan, peneliti melakukan reduksi data. Reduksi data adalah sebuah tahapan dimana peneliti merangkum memilah data yang dianggap penting dan menyederhanakan data dari semua catatan lapangan yang diperoleh dari wawancara, dokumen serta bukti empiris yang bersumber pada realita atau kenyataan pada pelaksanaan penelitian. Dengan demikian data yang telah direduksi memberikan suatu gambaran yang lebih jelas,

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2013). Hal. 244.

¹³ *Ibid*, hlm, 133

¹⁴ *Ibid*, hlm, 134

mempermudah peneliti dalam pengumpulan data selanjutnya dan memudahkan peneliti mencari data tersebut apabila diperlukan.¹⁵

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data memudahkan untuk mendalami dan memahami apa yang terjadi dan merencanakan kegiatan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahaminya. Dalam penelitian ini peneliti menyajikan data dengan membuat deskripsi penerapan metode pembelajaran role play dalam meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas X di MAN 6 Jombang penyajian data peneliti menggunakan teks yang sifatnya naratif. Pada tahap ini juga peneliti melakukan pengelompokan informasi yang peneliti simpulkan. Penyajian data ini bisa membuat seorang peneliti memahami mengenai apa yang akan terjadi dan apa yang harus dilakukan ke depannya, apakah harus menganalisis atau mengambil sebuah tindakan yang sesuai dengan pemahaman yang diperolehnya dari penyajian tersebut.

4. *Conclusion Drawing / Verification* (kesimpulan / verifikasi)

Tahap terakhir dari analisis data ini merupakan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif ialah penemuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, bisa berbentuk ikatan kausal ataupun interaktif, hipotesis atau teori.¹⁶

Keabsahan data membahas mengenai usaha yang akan dilakukan oleh seorang peneliti untuk memperoleh sebuah data yang sah dari teman data yang ada di lapangan.¹⁷ Triangulasi adalah pengujian keabsahan data yang diperoleh dari berbagai sumber dan metode. Dalam penelitian ini penulis menggunakan triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek kembali informasi atau data yang diperoleh dari metode pengumpulan data yang tidak sama.¹⁸ Peneliti juga menggunakan triangulasi sumber untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.¹⁹

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2013). Hlm, 135

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2013). hlm, 137

¹⁷ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), hlm, 48

¹⁸ Salim dan Haidir, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis* (Jakarta: Kencana, 2019), hlm, 111-121.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm, 125

HASIL dan PEMBAHASAN

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X MAN 6 Jombang telah menunjukkan dampak yang signifikan terhadap minat dan keterlibatan siswa. Dalam wawancara dengan Bisyaroh, M. Pd. I, guru mata pelajaran SKI, dijelaskan bahwa metode ini diterapkan untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa yang cenderung pasif dan tidak antusias dalam mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan oleh dominasi metode ceramah yang membuat siswa cepat merasa bosan. Sebelum penerapan metode bermain peran, siswa seringkali menunjukkan ketidakaktifan dan kurangnya perhatian dalam memahami materi yang dianggap membosankan, seperti sejarah tokoh-tokoh Islam. Dengan menggunakan metode ini, siswa diberikan kesempatan untuk berperan langsung dalam materi pembelajaran yang dianggap sulit dan monoton.

Bermain peran dalam pembelajaran SKI memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Setiap siswa diberi kesempatan untuk memerankan tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam, seperti nabi dan sahabat, yang kemudian diikuti dengan diskusi dan refleksi bersama. Proses pembelajaran seperti ini menjadikan siswa lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam memahami isi materi. Muhammad Irkham Firmansya, salah satu siswa, mengungkapkan bahwa metode bermain peran membantunya untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi sejarah karena ia terlibat langsung dalam proses tersebut.

Respon positif dari siswa semakin menguatkan keberhasilan metode ini. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, yang mendukung terciptanya pembelajaran dua arah antara guru dan siswa. Hal ini menandakan bahwa metode bermain peran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Tidak hanya itu, metode ini juga meningkatkan rasa percaya diri siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan tidak berani tampil di depan kelas. Guru mengungkapkan bahwa siswa-siswa yang biasanya pendiam dan tidak aktif, kini berani tampil dan mengungkapkan pendapat mereka di depan kelas. Sebagai contoh, Ibu Bisyaroh menyebutkan bahwa bahkan siswa yang cenderung lebih pendiam menjadi lebih percaya diri dan lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran setelah menerapkan metode ini.

Bagi guru, penerapan metode bermain peran tidak hanya memberikan manfaat dalam hal peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman materi secara lebih mendalam. Guru menyadari bahwa pendekatan ini membantu siswa memahami nilai-nilai sejarah secara lebih nyata dan mendalam, yang tidak bisa diperoleh hanya dengan

metode ceramah. Dalam pandangan Ibu Bisyaroh, metode bermain peran memberikan dimensi yang lebih hidup pada pelajaran SKI dan membuat siswa dapat merasakan langsung peran dan pengalaman tokoh-tokoh sejarah.

Namun, meskipun memberikan hasil yang positif, penerapan metode bermain peran juga memiliki beberapa tantangan. Salah satunya adalah kendala waktu. Ibu Bisyaroh mengungkapkan bahwa untuk mempersiapkan dan melaksanakan sesi bermain peran, dibutuhkan waktu yang cukup banyak. Proses latihan dan pementasan memerlukan persiapan yang lebih panjang, bahkan kadang satu pertemuan tidak cukup untuk menyelesaikan satu sesi pembelajaran. Ini menjadi tantangan tersendiri, terutama karena durasi pembelajaran yang terbatas. Dalam hal ini, diperlukan manajemen waktu yang lebih efisien agar pembelajaran dapat berjalan lancar tanpa mengorbankan kualitas materi yang disampaikan.

Selain itu, tidak semua siswa memiliki keberanian yang sama untuk tampil di depan kelas. Beberapa siswa masih merasa malu dan tidak percaya diri saat harus memerankan tokoh di hadapan teman-temannya. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk terus memberikan dukungan dan membimbing siswa agar mereka dapat berpartisipasi secara maksimal. Ibu Bisyaroh menegaskan bahwa dalam hal ini, peran guru sangat krusial dalam memberikan motivasi dan mengatasi rasa cemas yang dimiliki oleh siswa.

Meskipun demikian, kelebihan metode bermain peran jauh lebih dominan dibandingkan kekurangannya. Dari sisi pedagogis, metode ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi. Guru dan siswa sepakat bahwa meskipun ada beberapa kendala, hasil yang dicapai sebanding dengan usaha yang dikeluarkan. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan mengesankan bagi siswa, yang membuat mereka lebih tertarik dan antusias dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis siswa dan pembelajaran aktif, metode bermain peran sangat relevan dan sejalan dengan prinsip-prinsip tersebut. Pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis, mengembangkan keterampilan sosial, dan memperdalam pemahaman melalui pengalaman langsung menjadi bagian penting dari keberhasilan pendidikan saat ini.

Secara keseluruhan, penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran SKI di kelas X MAN 6 Jombang terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Meskipun ada beberapa kendala seperti keterbatasan waktu dan perbedaan kesiapan siswa, metode ini sangat

bermanfaat dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendalam. Oleh karena itu, metode ini layak untuk terus dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran SKI, serta dapat menjadi contoh bagi pengajaran mata pelajaran lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X MAN 6 Jombang, dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan diterapkannya metode bermain peran, terjadi perubahan signifikan dalam dinamika pembelajaran. Siswa menjadi subjek aktif dalam proses belajar. Mereka terlibat langsung dalam memerankan tokoh-tokoh sejarah Islam, seperti para nabi, sahabat, atau pemimpin Islam lainnya. Melalui proses ini, siswa tidak hanya memahami materi dari sisi kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan afektif (penghayatan nilai) dan psikomotorik (kemampuan tampil, komunikasi, dan ekspresi). Penerapan metode ini melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi telah menunjukkan keberhasilan. Guru memilih materi yang sesuai, menyiapkan skenario, membimbing siswa selama proses latihan, dan memfasilitasi diskusi serta refleksi setelah pementasan. Hasilnya, siswa lebih mudah memahami dan mengingat isi materi karena mengalami langsung suasana sejarah melalui permainan peran. Suasana kelas menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.
2. Respon positif dari siswa sangat terlihat. Banyak siswa yang sebelumnya pendiam atau tidak percaya diri mulai menunjukkan keberanian tampil di depan kelas. Mereka merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran SKI karena merasa dihargai, terlibat, dan tidak hanya menjadi pendengar. Metode ini juga menumbuhkan kerja sama tim, meningkatkan rasa tanggung jawab, dan memperkuat keterampilan sosial siswa. Namun, dalam pelaksanaannya, metode ini juga memiliki beberapa kendala. Tantangan utama adalah keterbatasan waktu pembelajaran, kesiapan siswa yang bervariasi, dan kebutuhan akan ruang kelas yang lebih fleksibel. Selain itu, beberapa siswa mengalami hambatan dalam hal rasa malu, kurang percaya diri, atau kesulitan menghafal dialog. Meski begitu, tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi melalui pendekatan yang bijak dari guru, seperti memberikan bimbingan personal, pembagian peran yang sesuai dengan kemampuan siswa, serta pengaturan waktu yang efisien.

Dengan demikian, metode bermain peran layak untuk terus dikembangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif, tidak hanya dalam pelajaran SKI, tetapi juga dapat diadaptasi pada mata pelajaran lain yang menuntut penghayatan, pemahaman nilai, dan keterlibatan emosional siswa.

DAFTAR PUSAKA

- Ahdar, 2021, *Ilmu Pendidikan*, (Parepare : IAIN Parepare Nusantara Press.)
- B. Setiawan, (2022). "Metode Wawancara dalam Penelitian Kualitatif: Pendekatan dan Teknik." *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 15(1).
- D, Rahmawati, 2023, "Penerapan Metode Observasi dalam Penelitian Pendidikan: Teori dan Praktik." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Haidir, dan Salim, 2019, *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan dan Jenis* (Jakarta: Kencana).
- Indonesia, Keputusan Menteri Agama Republik, 2022, *Pedoman Implementasi kurikulum Merdeka pada Madrasah*.
- Moleong, Lexy J, 2013, *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: PT Rosdakarya).
- N. Hidayati, (2024). "Peran Dokumentasi dalam Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif." *Jurnal Riset Pendidikan*.
- Penyusun, Tim, 2021, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).
- Sanjaya, Wina, 2020, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana).
- Silmy, Ahmad Nahidl, Ardiyanti, 2022, "Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION*, 3.
- Siregar, Rizky Zulayha, 2024, *Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran*.
- Sugiyono, 2018, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA).
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta).