

Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas X-K: Studi Kasus di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tuban

Siti Mairoh¹, Siti Ni'matul Jannah², Sulaiman Lazwar³, Ali Fauzi⁴

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

mairoh0806@gmail.com¹, sitinimatuljanah02@gmail.com², sulaimanlazwar99@gmail.com³, alifauzi417@gmail.com⁴

Received date 25 January 2025 | Accepted date 25 February 2025 | Published date 30 March 2025

Abstract:

Learning Islamic Cultural History is often considered less interesting by students because the teaching method is still conventional. To overcome this, the role playing method is applied in SKI learning in class X-K of Madrasah Aliyah Negeri 1 Tuban. This study aims to analyze the application of the role playing method in the ISH subject at Madrasah Aliyah Negeri 1 Tuban. This study uses a qualitative approach with a case study method, where data is collected through observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the role playing method has a positive impact on students' understanding of SKI material. Students become more active in the learning process and are able to understand historical concepts more deeply and contextually. However, there are several obstacles in its implementation, such as limited learning time and students' readiness to play their roles. Overall, the role playing method has proven effective in overcoming the quality of SKI learning. Therefore, it is recommended for educators to consider this method as an alternative learning strategy to create a more interactive and meaningful learning experience for students.

Keywords: Role Playing, Islamic Cultural History, case study

Abstrak :

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena metode pengajaran yang masih bersifat konvensional. Untuk mengatasi hal tersebut, metode role playing diterapkan dalam pembelajaran SKI di kelas X-K Madrasah Aliyah Negeri 1 Tuban. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode role playing dalam mata Pelajaran SKI di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tuban. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, di mana data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi SKI. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mampu memahami konsep sejarah secara lebih mendalam dan kontekstual. Namun, terdapat beberapa kendala dalam penerapannya, seperti keterbatasan waktu pembelajaran dan kesiapan siswa dalam memainkan peran mereka. Secara keseluruhan, metode role playing terbukti efektif dalam mengatasi kualitas pembelajaran SKI. Oleh karena itu, disarankan bagi pendidik untuk mempertimbangkan metode ini sebagai strategi pembelajaran alternatif guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa.

Kata Kunci: Role Playing, Sejarah Kebudayaan Islam, studi kasus.

Kata kunci: Role Playing, Sejarah Kebudayaan Islam, studi kasus

Copyright © 2025, Author

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia yang unggul. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, upaya peningkatan kualitas pembelajaran terus dilakukan melalui berbagai inovasi metode pengajaran. Salah satu mata pelajaran yang menuntut pendekatan kreatif dan interaktif adalah Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mata pelajaran ini tidak hanya menyajikan rentetan peristiwa masa lalu, tetapi juga mengandung nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran SKI sering kali dianggap monoton dan kurang menarik oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang cenderung konvensional, seperti metode ceramah, yang kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang mendalam, dan minat mereka terhadap mata pelajaran ini menurun.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara efektif. Salah satu metode yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah metode *role playing* atau bermain peran. Metode ini memungkinkan siswa untuk memerankan tokoh-tokoh sejarah dalam skenario tertentu, sehingga mereka dapat merasakan langsung situasi dan kondisi yang terjadi pada masa lalu (Karnia et al., 2023). Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga menghayati secara emosional, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan retensi mereka terhadap materi.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran SKI memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan di MTs Hidayatul Mubtadiin Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi SKI (Wahyuni et al., 2022). Demikian pula, penelitian di MTs Negeri 3 Kota Jambi menemukan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran SKI (Ratna, 2023).

Meskipun demikian, penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran SKI tidak lepas dari berbagai tantangan. Keterbatasan waktu pembelajaran, kesiapan siswa dalam memainkan peran, serta kebutuhan akan kreativitas guru dalam merancang skenario yang relevan menjadi beberapa kendala yang perlu diatasi (Ratna Puspita Dewi, 2014). Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi bagaimana metode ini dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran SKI di berbagai jenjang pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran SKI di kelas X-K Madrasah Aliyah Negeri 1 Tuban. Fokus utama penelitian ini adalah menganalisis dampak metode *role playing* terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI, serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran SKI yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Adapun penelitian kualitatif yang digunakan berbentuk studi kasus. Penelitian kualitatif diartikan sebagai penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya pelaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Fiantika, Wasil M, Jumiyati, Honesti, Wahyuni, Jonata, 2022:3). Artinya, dalam penelitian ini peneliti hanya sekedar mengamati dan mendeskripsikan pra kegiatan pembelajaran, proses kegiatan pembelajaran dan pasca atau sesudah proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X-K Madrasah Aliyah Negeri 1 Tuban. Selain itu, peneliti

menganalisis setiap gejala yang ada di kelas kemudian menyimpulkan hasil analisis tersebut secara deduktif dan induktif. Kemudian peneliti juga mencari segala informasi yang berhubungan dengan kondisi kelas serta proses belajar mengajar kepada subjek penelitian.

Penelitian menggunakan bentuk penelitian berupa studi kasus. Studi kasus merupakan penelitian yang mendalam tentang individu, satu kelompok, satu organisasi, satu program kegiatan, dan sebagainya dalam waktu tertentu dengan tujuan untuk memperoleh deskripsi yang utuh dan mendalam dari sebuah entitas dengan menghasilkan data yang selanjutnya dianalisis untuk menghasilkan teori (Abdussamad, 2021:0z). Pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) dengan metode *Role Playing* atau bermain peran di MAN 1 Tuban merupakan hal yang langka. Hal ini dikarenakan para pendidik dalam menyampaikan pembelajaran SKI masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan lainnya, yang mana hal tersebut mengakibatkan peserta didik menjadi bosan dan jenuh.

Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu (Abdussamad, 2021 : 94). Penelitian dengan pendekatan fenomenologi dilakukan dalam situasi yang alami, artinya tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji. Pendekatan fenomenologi dilakukan dengan mengamati sebelum, selama, dan setelah proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kemudian metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang artinya adalah salah satu jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena, peristiwa, atau keadaan secara sistematis, faktual, dan akurat. Metode ini tidak mencari hubungan sebab-akibat, melainkan fokus pada pemahaman mendalam tentang suatu fenomena dari perspektif partisipan atau subjek penelitian. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data secara mendalam, dengan melibatkan proses wawancara, observasi, dan dokumentasi, untuk memahami makna di balik perilaku, persepsi, dan pengalaman individu (Sugiyono, 2019 : 226).

Peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Tuban yang jumlah siswanya 31 siswa. Waktu penelitian adalah tanggal 13 dan 20 Februari 2025. Data kualitatif pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berupa perangkat pembelajaran seperti modul ajar, lalu semua informasi, fakta dan realitas yang terkait erat dan langsung dengan penelitian. Kemudian jenis data yang kedua adalah data sekunder adalah data berupa informasi, fakta dan realitas yang secara tidak langsung berhubungan dengan penelitian seperti semua buku yang ia gunakan. Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai instrumen kunci karena ia berfungsi untuk menentukan fokus penelitian, memilih informan, mengumpulkan data, menganalisis data, menafsirkan data dan menyimpulkan segala sesuatu yang dianggap perlu. Peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang menggunakan indra, bukan hanya dengan pengamatan menggunakan mata saja (Sinaga, 2023 : 33)..

Pembahasan

1. Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode pembelajaran adalah sebuah cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar dapat terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Manoppo, 2021 : 30). Metode pembelajaran sangat menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu menentukan dan mengaplikasikan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran, kondisi siswa, kondisi fasilitas belajar, dan lain sebagainya.

Role playing adalah metode pembelajaran yang memberikan simulasi kepada peserta didik dengan mengarahkan siswa untuk menirukan berbagai kegiatan menjadi dramatis (Pratiwi, 2021). Dalam dunia pendidikan, Roleplay adalah salah satu metode pembelajaran untuk

menguasai bahan-bahan pelajaran dengan cara pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan dengan memerankan tokoh dalam kehidupan nyata ataupun sebagai benda mati (Subagiyo, 2013 : 5). Role playing atau bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran dimana peserta didik diminta untuk memainkan sebuah peran tertentu, terutama sesuatu yang berhubungan dengan masalah sosial. Proses metode pembelajaran role playing ditempuh dengan beberapa tahap diantaranya, pengidentifikasian sebuah masalah, penguraian masalah yang telah diidentifikasi, proses bermain peran, dan terakhir didiskusikan (Sutikno, 2019 : 65).

Adapun Langkah-langkah dalam penerapan metode *role playing* atau bermain peran dalam kelas, antara lain :

- a. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.
- c. Guru memberikan skenario untuk dipelajari.
- d. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- e. Guru menunjuk beberapa siswa untuk memainkan peran sesuai dengan tokoh yang terdapat pada skenario.
- f. Siswa yang telah ditunjuk bertugas memainkan peran maju dan bermain peran di depan siswa lainnya.
- g. Siswa yang tidak bermain peran, berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan, mengamati kejadian khusus dan mengevaluasi peran masing-masing tokoh.
- h. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- i. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- j. Siswa merefleksikan kegiatan bersama-sama.
- k. Guru memberikan kesimpulan secara umum (Tiasmaning, 2022 : 21).

Setiap metode pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangannya tersendiri.

Adapun kelebihan dari metode *role playing* atau bermain peran antara lain :

- a. Melatih siswa untuk memahami dan mengingat teks yang akan diperankan.
- b. Melatih siswa untuk berinisiatif dan kreatif.
- c. Bakat yang ada pada diri siswa dapat dibina sehingga dimungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah.
- d. Menumbuhkan kerja sama yang baik antar siswa serta menghargai karya dan hasil belajar siswa yang lain.
- e. Bahasa lisan siswa dalam berkomunikasi dapat dibina dengan baik sehingga mudah dipahami orang lain (Pratiwi, 2021).

Kemudian kelemahan dari metode pembelajaran *role playing* antara lain :

- a. Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan (Wirachman dan Ike Kurniawati, 2023:42).

Tidak semua materi pelajaran dapat diajarkan melalui metode *Role Playing* (Karomah et al., 2023:115).

2. Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran SKI kelas X-K di MAN 1 Tuban

a. Data Persiapan Pembelajaran

Sebelum memulai pembelajaran, guru menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan pada saat proses pembelajaran antara lain perangkat pembelajaran, media pembelajaran, dan lain sebagainya. Adapun perangkat pembelajaran yang dipersiapkan antara lain CP (Capaian Pembelajaran), TP (Tujuan Pembelajaran), ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), dan Modul Ajar. Selain itu, guru juga menyiapkan media pembelajaran, antara lain berupa buku panduan mata pelajaran SKI, dan buku panduan lainnya yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas, yaitu tentang perkembangan Islam masa Daulah Umayyah di Andalusia. Buku panduan pembelajaran tentang perkembangan Islam pada Masa Daulah Umayyah di Andalusia dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. perkembangan Islam pada Masa Daulah Umayyah di Andalusia

Nama Lembaga	Madrasah Aliyah Negeri 1 Tuban
Alamat Lembaga	Jl. HOS Cokroaminoto No.4, Dondong, Gedongombo, Kec. Semanding, Kabupaten Tuban, Jawa Timur
Kelas/Semester	X/2
Topik	Perkembangan Islam pada Masa Daulah Umayyah di Andalusia
Alokasi Waktu	2 pertemuan x 2 JP (Topik dapat digunakan untuk 3 / 4 pertemuan)
Kompetensi Awal	
Mengetahui perkembangan Islam pada masa Daulah Umayyah di Damaskus	
Capaian Pembelajaran	
Peserta didik mampu menganalisis proses lahirnya Daulah Umayyah, perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Umayyah di Damaskus dan Andalusia sebagai inspirasi dalam menerapkan semangat jiwa pembelajar menghadapi tantangan era digital.	
Tujuan Pembelajaran	
1. Peserta didik mampu menganalisis proses lahirnya Daulah Umayyah di Andalusia 2. Peserta didik mampu menganalisis perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Umayyah di Andalusia. 3. Peserta Didik dapat menganalisis keruntuhan Daulah Umayyah di Andalusia	
Metode Pembelajaran	
Role Playing (Bermain Peran)	
Media Pembelajaran	Peralatan
• Buku utama dan bacaan pendukung : - Buku Sejarah Kebudayaan Islam untuk MA Kelas X - Materi dari sumber online - UKBM - PPT - Hand out - Tautan Video :	• LCD Projector • Komputer/laptop • Platform LMS E-Learning • Kertas • Spidol

https://www.youtube.com/watch?v=XxgdVYzA5-M	
Prosedur Pembelajaran	
Pembukaan (15 menit) untuk 1 x pertemuan	
A. Pendahuluan ❖ Orientasi - Guru membuka pelajaran dengan salam dan do'a bersama siswa - Guru menanyakan kabar dan kesiapan belajar siswa ❖ Apersepsi - Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran ❖ Motivasi - Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan memberikan ice breaking yang sesuai dengan topik pembelajaran ❖ Rujukan - Guru menyampaikan metode dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	
Kegiatan Inti (60 menit) untuk 1 x pertemuan	
Prosedur	Aktivitas
Persiapan	Guru memperkenalkan materi mengenai sejarah berdirinya Daulah Umayyah di Andalusia melalui link video youtube Guru menyiapkan skenario untuk persiapan role playing
Memilih peran	Guru memilih siswa yang akan memainkan peran sesuai dengan materi yang telah disampaikan
Mempersiapkan tempat	Guru bersama siswa mendekorasi ruang kelas menjadi tempat bermain peran
Menunjuk kelompok Pengamat	Guru menunjuk beberapa siswa yang ditugaskan sebagai pengamat (observer)
Memainkan peran / role playing	Para siswa yang telah dipilih untuk menjadi pemeran, memainkan peran sesuai dengan karakter yang dipilih
Diskusi dan evaluasi	Guru bersama siswa menganalisis hasil dari permainan peran atau role playing
Menarik kesimpulan	Siswa dibantu guru menyampaikan kesimpulan dari hasil diskusi dan evaluasi bersama
Penutupan (15 menit) untuk 1 x pertemuan	
- Siswa dibantu guru menyimpulkan hasil dari role playing dan diskusi - Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik	
Evaluasi / Penilaian	
- Kognitif : tes tertulis (hasil mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) - Afektif : observasi langsung terhadap sikap siswa di kelas - Psikomotorik/Keterampilan : evaluasi proses berlangsungnya role playing	

b. Data Kegiatan Pembelajaran

1) Tahap Pra Kegiatan

Pada tahap pra-kegiatan, guru membuka kelas dan memberikan waktu 15 menit untuk melakukan:

a) Orientasi

Guru biasanya memulai dan membuka kelas dengan mengucapkan salam. Guru mengucapkan “Assalamu’alaikum wr. wb.” Lalu, para siswa menjawab “wa’alaikumsalam wr. wb.” Setelah itu, guru menanyakan kabar siswa dan meminta siswa untuk membaca do’a bersama-sama. Kemudian para siswa membaca do’a dimulai dengan bacaan suratul Fatihah, dilanjut dengan do’a sebelum belajar dan ditambah dengan membaca sholawat nariyyah serta surat pendek. Setelah berdo’a dan membaca sholawat serta surat pendek sebagai pembiasaan sebelum belajar, guru menanyakan kesiapan siswa dan mengecek kerapian baik kerapian kelas maupun individu siswa.

b) Apersepsi

Pada tahap apersepsi, guru melakukan tanya jawab dengan siswa berkaitan dengan topik Pelajaran yang akan dibahas yaitu mengenai Sejarah lahirnya Daulah Umayyah di Andalusia. Ketika ada yang sudah tau mengenai topik tersebut, guru meminta siswa tersebut untuk menjelaskan apa yang diketahui kepada seluruh teman-temannya. Namun jika belum ada siswa yang bisa menjawab, maka guru menjelaskan dengan singkat bagaimana mengenai Daulah Umayyah yang ada di Andalusia.

c) Motivasi

Pada tahap ini, guru mengajak siswa untuk ice breaking untuk meningkatkan semangat siswa. Karena sebelum pembelajaran, guru harus memastikan para siswanya berada dalam kondisi yang baik, entah dari segi focus, semangat, dan lain sebagainya. Sehingga permainan atau berupa lagu dan lain sebagainya sangat penting untuk dilakukan.

d) Rujukan

Guru menyampaikan metode atau apa saja yang akan dilakukan pada pertemuan tersebut. Selain itu, guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Misalnya, guru berkata “anak-anak, hari ini kita akan mempelajari mengenai Sejarah perkembangan Islam. Untuk pertemuan sebelumnya kita telah belajar tentang bagaimana perkembangan Islam yang terjadi pada masa Daulah Umayyah di Damaskus. Seperti yang telah ibu jelaskan sebelumnya bahwasannya Daulah Umayyah memiliki 2 periode, periode pertama di Damaskus dan pada hari ini kita akan bersama membahas mengenai Daulah Umayyah pada periode ke dua”.

Selanjutnya mengenai tujuan pembelajaran, guru misalnya berkata. “jadi anak-anak, goals kita dalam materi ini, ibu harap anak-anak mampu untuk

2) Tahap Kegiatan

Pada tahap kegiatan ini, alokasi waktu yang diperlukan selama kurang lebih 60 menit. Adapun tahapan dalam kegiatan inti pembelajaran dengan metode role playing adalah sebagai berikut:

a) Eksplorasi Materi

Sebelum siswa mempraktekkan drama mengenai Sejarah lahirnya Daulah Umayyah di Damaskus, guru memaparkan materi secara singkat melalui penayangan video. Kemudian siswa secara seksama melihat tayangan video tersebut.

b) Pembagian Peran

Setelah siswa melihat dan memperhatikan tayangan video yang berisi materi dari guru, kemudian siswa dengan dibantu guru membentuk dua kelompok. Kelompok pertama adalah kelompok yang ditugaskan untuk bermain peran. Kemudian kelompok kedua adalah kelompok yang bertugas sebagai pengamat atau observer.

Adapun kelompok pertama yaitu yang memainkan peran, peran yang harus dimainkan antara lain:

1. Musa bin Nushair (Gubernur Afrika Utara)

2. Raja Julian (Gubernur Ceuta)
3. Raja Roderic (Raja Visigoth)
4. Tharif bin Malik
5. Thariq bin Ziyad
6. Utusan Berber
7. Paukan Visigoth

c) Persiapan Role Playing

Setiap siswa atau kelompok mempelajari dan mendiskusikan tugas atau perannya masing-masing. Jika ada yang kurang jelas, siswa dapat bertanya pada guru baik tentang peran atau peristiwa sejarah yang akan mereka perankan.

d) Pelaksanaan Role Playing

Kelompok pertama memainkan peran dalam bentuk drama singkat selama kurang lebih 20 menit. Role playing dilakukan di dalam kelas dengan properti seadanya yang telah disiapkan oleh siswa. Kemudian selama kelompok pertama menjalankan tugasnya untuk bermain peran, dalam waktu itu juga kelompok kedua mengamati teman-temannya yang bermain peran untuk kemudian dievaluasi. Dalam tahap ini, guru bertindak sebagai moderator yang mana untuk memastikan skenario berjalan sesuai dengan alur sejarah yang sedang dipelajari.

e) Refleksi dan Evaluasi

Guru dan siswa bersama-sama mendiskusikan jalannya peran dan kesesuaian dengan fakta sejarah yang ada. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan argumen atau pendapat mereka tentang bagaimana peran mereka dalam membantu memahami materi.

f) Kesimpulan

Guru menegaskan kembali poin-poin utama mengenai berdirinya Daulah Umayyah di Andalusia. Lalu siswa diberikan tugas reflektif, seperti menulis esai singkat tentang peran yang diperankan dan menjawab beberapa pertanyaan terkait dengan materi.

Kesimpulan

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X-K Madrasah Aliyah Negeri 1 Tuban terbukti memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa. Metode ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dengan berperan langsung dalam adegan-adegan sejarah, sehingga mereka dapat memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual. Selain itu, pendekatan ini juga meningkatkan motivasi belajar siswa, membangun rasa percaya diri, serta mendorong kerja sama antar peserta didik. Namun, pelaksanaan metode ini juga menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu dan kesiapan siswa dalam memainkan peran mereka secara optimal. Secara keseluruhan, *role playing* merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI, terutama dalam aspek pemahaman sejarah secara interaktif dan menarik bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Abdussamad, Z. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif* (Vol. 11). Makassar: CV Syakir Media Press. Diambil dari 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_TERPUS_AT_STRATEGI_MELESTARI

- Fiantika, Wasil M, Jumiyati, Honesti, Wahyuni, Jonata, E. a. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rake Sarasin. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi. Diambil dari <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Karnia, Galih, M. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Karomah, S. Haerani, A. (2023). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 112. <https://doi.org/10.52434/jpai.v2i1.2896>
- Manoppo, C. dan. 2021. *Metode Pembelajaran KKPI* (Vol. 180). Minahasa: Major.
- Pratiwi, I. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 526 Buntu Kamiri Kabupaten Luwu. *Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar*.
- Ratna. (2023). Penerapan Metode Role Playing (Sosiodrama) untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Kelas VIII MTs Negeri 3 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2224–2231. Diambil dari <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5547>
- Ratna Puspita Dewi, G. G. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 2(3), 1–11.
- Sinaga, D. 2023. *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif)*.
- Subagiyo, H. (2013). *Roleplay* (Vol. 45). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://doi.org/10.5040/9780571285617.000000027>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & Model-Model Pembelajaran “Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan.”* Lombok: Holistica.
- Tyasmaning, E. (2022). *Model dan Metode Pembelajaran*. Malang: IAI Sunan Kalijogo.
- Wahyuni, Zahro, F. M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 01(01), 36–50. Diambil dari <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>
- Wirachman, R., dan Ike Kurniawati. (2023). Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif. *Inventa*, 7(1), 37–49. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>