

## **Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

**Ane Haerani<sup>1</sup>, Nenden Munawaroh<sup>2</sup>, Melani Nurazizah<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan  
Universitas Garut

[nendenmunwaroh@uniga.ac.id](mailto:nendenmunwaroh@uniga.ac.id)

### **ARTICLE HISTORY**

Received: February 13, 2023

Revised: march, 08 2023

Accepted: march, 30 2023

### **Abstract**

*This research was conducted with the aim of analyzing the use of the Role Playing learning method in Islamic cultural history subjects. The method used in this research is Literature Review, which is a search or literature study by reading various books, journals and other publications. Based on the results of the analysis in the discussion of this article, it can be concluded that the use of methods in the learning process is very supportive for educators and students. This is because the method is a systematization in the learning process to achieve the goals achieved. Using the learning method has a very big influence on the success of learning, because with the method learning material can be delivered more easily understood by students. Based on the results of the Literature Review, it can be concluded that the use of the Role Playing method can be applied to the teaching and learning process in the classroom in Cultural History learning which is adapted to the teaching material that will be given to students. Therefore, the use of the Role Playing method can increase activity, learning outcomes, learning achievements so that students can achieve learning success.*

**Keywords:** *method, role playing, history of Islamic culture*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menganalisis penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kajian Pustaka atau *Literature Review* yaitu suatu penelusuran atau studi kepustakaan dengan membaca berbagai buku, jurnal, dan publikasi lain. Berdasarkan hasil analisis dalam pembahasan artikel ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode dalam proses pembelajaran sangat mendukung pendidik dan peserta didik. Hal ini karena metode merupakan sistematisasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang dicapai. Dengan menggunakan metode pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar, karena dengan metode materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan hasil Kajian Pustaka atau *Literature Review* dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan

metode *Role Playing* dapat diaplikasikan pada proses belajar mengajar di kelas pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan yang disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan kepada peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan, hasil belajar, prestasi belajar sehingga peserta didik dapat mencapai keberhasilan belajar.

**Kata kunci:** *metode, role playing, sejarah kebudayaan Islam*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu metode pengalihan pengetahuan secara sadar yang melibatkan interaksi guru dan peserta didik dengan tanggung jawab penuh untuk meningkatkan potensi peserta didik. Hal ini umumnya dilakukan di lembaga pendidikan formal. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan dalam upaya untuk mencapai tujuan bangsa Indonesia untuk mencapai kesejahteraan umum dan meningkatkan kecerdasan hidup bangsa (Jayanti, 2020).

Secara umum, pendidikan merupakan kegiatan yang paling penting dalam pembelajaran. Terdapat dua indikator keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran, yaitu aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran dan pencapaian kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 adalah suatu proses yang melibatkan hubungan timbal balik antara individu yang mengajar dan individu yang belajar, serta dengan sumber-sumber pembelajaran yang ada. Menurut Queluz dan Gazali bahwa mengajar merupakan suatu tindakan untuk menanamkan ilmu pengetahuan pada peserta didik dengan metode yang efektif dan akurat. Saat melakukan aktivitas pembelajaran, peserta didik merupakan elemen yang dapat memperlihatkan sejauh mana kualitas pembelajaran yang dilakukan. Untuk mencapai kesuksesan dalam proses belajar mengajar diperlukan bantuan dari metode pembelajaran yang efektif. Metode pembelajaran merupakan strategi-strategi yang diterapkan oleh seorang pendidik dalam mengomunikasikan dan menghadirkan bahan ajar dengan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pendidikan agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai agama Islam di lingkungan sekolah. Ruang lingkup bahan ajar dari pendidikan agama Islam meliputi; Al-Qur'an, Aqidah, Akhlak, Fiqh, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Sejarah kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang membahas dan mengkaji mengenai peristiwa-peristiwa yang terkait dengan agama Islam, baik yang terjadi pada awalnya maupun perkembangannya. Sejarah adalah cabang ilmu pengetahuan yang berusaha merekam peristiwa-peristiwa masa lalu manusia secara teratur dan kronologis untuk memberikan pelajaran bagi manusia masa kini dan masa depan, dengan demikian sejarah dapat disebut sebagai guru yang paling cerdas (Desi Wahyuni, 2022).

Pemerintah secara resmi memberikan dukungan kepada lembaga pendidikan Islam baik itu tingkat Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, maupun Madrasah Aliyah agar dapat menerapkan mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Bukti akan hal tersebut dapat ditemukan dalam Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 yang

mengatur standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, serta dalam respons terhadap perubahan yang terjadi dengan cepat dalam kehidupan berbangsa, bernegara, serta bermasyarakat yang mendorong pengembangan kurikulum sejarah kebudayaan Islam. Untuk menjaga agar pembelajaran sejarah kebudayaan Islam tidak membosankan, maka seorang pendidik perlu memilih dengan bijak media, metode, dan strategi yang tepat agar peserta didik tidak merasa jenuh.

Kebijakan seorang pendidik dalam memilih media, metode serta pendekatan tertentu disesuaikan dengan isi dan situasi yang ada saat pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dilaksanakan (Purnama, 2016). Tugas dan tanggung jawab utama seorang pendidik adalah mengatur pembelajaran dengan lebih efisien, dinamis, efektif, dan positif. Disamping keaktifan seorang pendidik dalam setiap proses belajar mengajar, peran peserta didik juga sangat berpengaruh. Meskipun pendidik telah sangat kreatif, namun peserta didik kehilangan minat dalam belajar, maka interaksi yang terjadi hanya keaktifan guru yang terlihat. Oleh karena itu, diperlukan interaksi dua arah yang menyenangkan dan komunikatif antara pendidik dan peserta didik, mengingat banyaknya pengaruh yang akan diterima oleh peserta didik.

Dengan demikian sangat penting seorang pendidik menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, terutama dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam. Dengan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran perlu dikembangkan. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah pembelajaran kolaboratif, metode tersebut menekankan pada upaya mengembangkan kemampuan peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain dalam membangun sikap demokratis dan menghargai perbedaan dalam masyarakat. Metode pembelajaran *Role Playing* memiliki tujuan untuk membantu siswa menemukan identitas mereka dalam kehidupan sosial dalam mengatasi masalah dengan membentuk kelompok. Dengan menggunakan metode *Role Playong* diharapkan peserta didik lebih aktif dalam belajar terutama dalam pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik dan pendidik perlu menerapkan metode *Role Playing* untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran.

## 2. Metodologi

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini yaitu melakukan Kajian Pustaka atau *Literatur review*. *Literatur review* adalah suatu penelusuran atau studi kepustakaan dengan membaca berbagai buku, jurnal, dan publikasi lain yang berkaitan dengan topik penelitian untuk menghasilkan satu tulisan yang berkaitan dengan satu topik atau isu tertentu (Marzali, 2016). Sumber data pada penulisan artikel ini diperoleh dari jurnal dan hasil skripsi yang sesuai dengan kriteria. Untuk mencari artikel dalam jurnal online atau hasil skripsi, dari 10 jurnal yang digunakan dilakukan analisis terperinci untuk menggambarkan inti dari literatur yang dipilih dengan tujuan mengevaluasi efektivitas metode *Role Playing* mampu memberikan perubahan pada minat, motivasi serta pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam atau tidak.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Arti *role* secara bahasa adalah peran, dan *play* adalah bermain. Jadi *Role Playing* dapat diartikan sebagai bermain peran, menurut Hamalik *Role Playing* merupakan suatu pengajaran yang didasarkan pada pengalaman peserta didik. Melalui bermain peran, peserta didik dapat mengekspresikan perasaannya tanpa terbatas oleh kata atau gerakan. *Role Playing* adalah sebuah metode pembelajaran yang mengajak peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar, dimana penguasaan materi didasarkan pada kreativitas dan ekspresi peserta didik dalam mengaplikasikan imajinasinya terhadap materi yang dipelajari tanpa adanya batasan kata dan gerakan, tetapi berada dalam lingkup materi ajar (Atep Sujana, 2016).

Menerapkan metode *Role Playing* dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dengan aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode bermain peran, menciptakan suasana yang baru dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk peserta didik untuk berpikir lebih kreatif dan aktif. Karena penerapan metode *Role Playing* merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pada pengalaman. Adapun langkah-langkah metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) diantaranya 1) menyiapkan skenario; 2) merumuskan tujuan pembelajaran; 3) mengatur jalannya permainan peran; 4) membentuk kelompok yang terdiri 4-5 orang; 5) menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai; 6) mengidentifikasi peran yang dibutuhkan, lokasi, observasi, dan sebagainya; 7) membahas penampilan kelompok; 8) setiap kelompok menyajikan hasil kesimpulan; 9) guru memberikan kesimpulan secara keseluruhan.

Menurut para ahli Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing* yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan metode *Role Playing*
  - a. Memiliki dampak yang kuat dan tahan lama didalam ingatan peserta didik, selain itu juga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memperkaya pengetahuan yang tertanam didalam ingatan peserta didik.
  - b. Dapat menarik bagi peserta didik, sehingga dapat membangkitkan dinamika kelas yang penuh semangat dan antusiasme.
  - c. Dapat memicu semangat optimise dan gairah belajar didalam diri peserta didik, serta menumbuhkan rasa kebersamaan yang erat.
  - d. Siswa dapat berpartisipasi langsung dalam peran yang terkait dengan materi pembelajaran yang akan dibahas.
2. Kekurangan metode *Role Playing*
  - a. Menggunakan metode *Role Playing* membutuhkan waktu yang relatif lama atau banyak.
  - b. Diperlukan kreativitas dan kemampuan berkreasi yang tinggi dari guru dan siswa, namun tidak semua pendidik memiliki kemampuan tersebut.
  - c. Sebagian besar peserta didik yang dipilih sebagai pemeran merasa malu untuk memainkan adegan tertentu.
  - d. Jika pelaksanaan *Role Playing* atau permainan peran tidak berhasil, tidak hanya memberikan kesan yang buruk, berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
  - e. Tidak semua materi pelajaran dapat diajarkan melalui metode *Role Playing*.

Berikut ini merupakan hasil penelitian terdahulu terkait bagaimana penggunaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

**Tabel 1. hasil penelitian Terdahulu terkait bagaimana penggunaan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam**

No.	Judul Penelitian	Peneliti	Tahun	Hasil Penelitian
1	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> (Sosiodrama) untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Ratna	2023	Pada penelitian ini, pengolahan data menggunakan teknik analisis interaktif yang terdiri dari tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar sebelum tindakan hanya mencapai 14,71%, namun meningkat pada siklus I menjadi 52,94%, siklus II menjadi 64,70%, dan pada siklus III mencapai 91,17%. Oleh karena itu, hipotesis penelitian terbukti benar bahwa Metode <i>Role Playing</i> (Sosiodrama) pada Materi Keperwiraan Sholahuddin Al Ayyubi dapat meningkatkan prestasi siswa kelas VIII D MTs Negeri 3 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2017/2018.
2	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs Al-Ibrohimy Sentol Daya	Moh. Rafiq, Faizun Najah	2023	Dalam penelitian ini, melakukan analisis data dengan menerapkan metode <i>Role Playing</i> yang dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VII meningkat secara efektif. Hal ini terlihat dari peningkatan keaktifan belajar siswa

	Sumenep			<p>pada setiap tindakan, dimana pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 50%, dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 22%. Dengan demikian, dari siklus I ke siklus II, terjadi peningkatan keaktifan siswa sebesar 56%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran <i>Role Playing</i> sangat efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.</p>
3	<p>Efektivitas Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Muhammadiyah Kajai</p>	<p>Kasih Hayati, Muhiddinur Kamal, Iswantir M, Wedra Aprison</p>	2022	<p>Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen, <i>quasi experimental design</i>, dan <i>non equivalent control group design</i> yang melibatkan dua kelas. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol, dengan nilai signifikan 0,000 dan t 2,01290. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode <i>Role Playing</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran</p>

				sejarah kebudayaan Islam di MTs Muhammadiyah.
4	Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah	Hasyim, Nia Siska Maulina	2022	Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian koreasi kuantitatif. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa persentase penggunaan metode <i>Role Playing</i> pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MI Azhadiyah Tegalrejo pada tahun ajaran 2021/2022 mencapai 91%, yang menunjukkan hasil yang sangat baik. Prestasi belajar peserta didik pada pelajaran sejarah kebudayaan Islam mencapai 76,67%, yang menunjukkan hasil yang baik. Metode <i>Role Playing</i> memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah.
5	Pengaruh Metode pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon	Khofifah, Agung, Nurlela, Iis Arifudin	2022	Penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Pelaksanaan metode pembelajaran peran memperoleh hasil persentase kuesioner sebesar 85,5% dengan kategori Sangat Baik. 2) Hasil pembelajaran pada penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata siswa dari kelas eksperimen sebesar 74,05 dan kelas kontrol sebesar 57,8. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode peran menghasilkan hasil

				<p>pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan metode tradisional. 3) Pengaruh metode pembelajaran peran terhadap hasil pembelajaran siswa pada penelitian ini menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,00, yang berarti <math>0,00 &lt; 0,05</math>, sehingga dinyatakan ada pengaruh yang signifikan. Selanjutnya, dilakukan perhitungan besar pengaruh (<i>effect size</i>) dan diperoleh nilai <math>d = 1,247</math>. Interpretasi cohen's menyatakan bahwa penelitian ini dikategorikan tinggi dengan presentase 88%. Oleh karena itu, pada penelitian ini, hasil pembelajaran siswa sebesar 88% dipengaruhi oleh metode pembelajaran peran dan 12% dipengaruhi oleh faktor lain.</p>
6	Implementasi Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	Desi Wahyuni, Andi Warisno, Yuli Habibatul Imamah, Finy Muslihatuz Zahro	2022	<p>Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis deskriptif kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa guru telah berhasil menerapkan Metode Role Playing dalam meningkatkan</p>



				pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs Hidayatul Mubtadiin Sidoharjo, Jati Agung, Lampung Selatan pada tahun ajaran 2021/2022 melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.
7	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan Menggunakan Metode <i>Role Playing</i>	Siti Aisyah	2021	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kondisi awal (pra siklus), terdapat 10 siswa atau 44 yang memperoleh nilai di atas KKM sebesar 75, sedangkan 13 siswa atau memperoleh nilai di bawah KKM. Pada siklus I, terjadi peningkatan dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 14 siswa atau, dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 9 siswa atau 39%. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 19 atau 83%, dan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM sebanyak 4 siswa atau 17%. Selain itu, peningkatan hasil belajar juga berdampak pada kenaikan nilai rata-rata kelas. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 72 pada siklus I menjadi 73 dan pada siklus II menjadi 81 setelah menggunakan metode <i>Role Playing</i> . Berdasarkan hasil penelitian di SDN SN

				Karang Mekar 1 Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode <i>Role Playing</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, khususnya pada materi Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa kelas V di Tahun ajaran 2018/2019.
8	Implementasi <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di SMP Jati Agung Wage Taman Kabupaten Sidoarjo	Anny Wahyu Dwi Jayanti	2020	Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Data dikumpulkan dengan teknik sampling, obseervasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk memastikan keabsahan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk memastikan keabshan data, peneliti melakukan perpanjangan partisipasi, meningkatkan pengamatan, dan melakukan tringulasi. Peneliti melaksanakan tahapan pra lapangan, tahap lapangan, pengumpulan data, dan penyelesaian laporan. Setelah melakukan penelitian, terbukti bahwa penerapan metode <i>Role Playing</i> di SMP Jati Agung memberikan dampak positif yang signifikan pada semangat belajar siswa.
9	Role-playing dalam Meningkatkan Hasil dan Keaktifan Belajar	Muhammad Andi Isya	2020	Dalam perbaikan pembelajaran, terdapat 10 siswa yang berhasil menyelesaikan siklus pertama dengan tingkat

	Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Hijrah Nabi ke Madinah pada Siswa Kelas V MI Riyadhul Ulum Bangil Tahun Pelajaran 2019-2020			keberhasilan sebesar 40%. Sementara itu, terdapat 15 siswa atau 60% siswa yang belum dapat menyelesaikan siklus pertama. Pada siklus kedua, 22 siswa atau 88% berhasil memperoleh nilai di atas 75, sedangkan 3 siswa atau 12% mengalami keterlambatan.
10	Implementasi Desain Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di Badrussalam Surabaya	Nurul Komalasari	2020	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pembelajaran Bermain Peran adalah salah satu opsi desain pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Desain ini dapat membantu dalam memahami materi pelajaran atau pemikiran yang masih abstrak menjadi lebih konkrit dan menyenangkan.</p> <p>Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan ini memerlukan beberapa strategi. Pendidik harus mengikuti desain pembelajaran terbaru dalam belajar mengajar, memiliki kemampuan untuk meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik, mengembangkan desain pembelajaran, mengatur peserta didik, dan melakukan evaluasi. Peserta didik juga harus menerima dan mampu menerapkan desain pembelajaran Bermain Peran.</p>

--	--	--	--	--

Dari analisis yang telah dilakukan, beberapa penelitian yang terdapat dalam jurnal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* mampu memberikan peningkatan pada pemahaman, prestasi dan hasil belajar peserta didik serta dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

#### 4. Kesimpulan

Menerapkan metode pembelajaran yang tepat dan efektif merupakan salah satu faktor utama dalam menentukan keberhasilan dalam menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan metode dalam proses pembelajaran sangat mendukung pendidik dan peserta didik. Hal ini karena metode merupakan sistematisasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang dicapai. Dengan menggunakan metode pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar, karena dengan metode materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih mudah. Berdasarkan hasil Kajian Pustaka atau *Literature Review* dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat diaplikasikan pada proses belajar mengajar di kelas pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan yang disesuaikan dengan materi ajar yang akan diberikan kepada peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan, hasil belajar, prestasi belajar sehingga peserta didik dapat mencapai keberhasilan belajar.

#### Daftar Pustaka

- Aisyah, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan Menggunakan Metode Role Playing. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran & Penelitian Tindakan 1* (2), 202-209.
- Atep Sujana, A. S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1*, 611-620.
- Desi Wahyuni, A. W. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *UNISAN JURNAL: JURNAL MANAJEMEN DAN PENDIDIKAN*, Vol. 01 No.01 36-50.
- Hasyim, N. S. (2022). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *IBTIDA': Media Komunikasi Hasil Penelitian Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 164-171.
- Isya, M. A. (2020). Role-Playing dalam Meningkatkan Hasil dan Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Hijrah Nabi ke

Madinah pada Siswa Kelas V MI Riyadhul Ulum Bangil Tahun Pelajaran 2019-2020. *PROGRESSA Journal of Islamic Religious Instruction Volume 4 Nomor 1 Februari*.

- Jayanti, A. W. (2020). Implementasi Role Playing untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di SMP Jati Agung Wage Taman Kabupaten Sidoarjo. *Qudwatuna : Jurnal Pendidikan Islam*, 124-145.
- Kasih Hayati, M. K. (2022). Efektivitas Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Muhammadiyah Kajai. *KOLONI: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 628-633.
- Khofifah, A. N. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MA NU Putra Buntet Pesantren Kabupaten Cirebon. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Kumalasari, N. (2020). Implementasi Desain Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Badrussalam Surabaya. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, Volume 16 Nomor 2*, 162-172.
- Marzali, A. (2016). Menulis Kajian Literatur. *Jurnal Ethosia, Vol 01. No. 02 Desember*, 27-36.
- Moh. Rafiq, F. N. (2023). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs Al-Ibrohimiy Sentol Daya Sumenep. *Relinesia: Jurnal Kajian Agama dan Multikulturalisme Indonesia*, 2 (1), 23-32.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*.
- 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, Volume 7 Nomor 1*, 2224-2231.