Published online on the page : https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit

EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif

| ISSN (Online) xxxx-xxxx |

Penerapan Metode Role Play dalam Mengenalkan Tokoh-Tokoh Islam di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya

Rusdi[1], Nurul Falah[2]*

[1]MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya

[2]MI Assa'adah Labuapi

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Redaksi: April 2024
Revisi Akhir: Mei 2024
Diterbitkan *Online*: Mei 2024

Kata Kunci

Metode Role Play, Tokoh-Tokoh Islam

Korespondensi

E-mail: hsahaya48@gmail.com

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan metode *role play* dalam mengenalkan tokoh-tokoh Islam di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap tokoh-tokoh Islam. Pada siklus pertama, meskipun ada kesulitan dalam memahami konteks sejarah tokoh yang diperankan, hasil tes pemahaman menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 65 menjadi 75. Pada siklus kedua, dengan perbaikan skenario dan pelaksanaan yang lebih mendalam, nilai rata-rata tes pemahaman siswa meningkat menjadi 82. Siswa merasa lebih tertarik dan lebih mudah memahami nilai-nilai Islam setelah menerapkan metode *role play*, yang menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan pembelajaran agama Islam.

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using the role play method in introducing Islamic figures at MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya. The research method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. The results show that the implementation of role play can improve student involvement and understanding of Islamic figures. In the first cycle, although there were difficulties in understanding the historical context of the figures portrayed, the post-role play test results showed an increase in the average score from 65 to 75. In the second cycle, with improvements in the scenario and a deeper implementation, the average test score increased to 82. Students reported feeling more interested and found it easier to understand Islamic values after applying the role play method, indicating that this method is effective in enhancing Islamic studies learning.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

1. Pendahuluan

Pendidikan agama Islam di Indonesia merupakan bagian penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa. Pendidikan ini tidak hanya mencakup pemahaman terhadap ajaran Islam, tetapi juga mengenalkan nilai-nilai dan tokoh-tokoh Islam yang memiliki peran penting dalam sejarah dan perkembangan agama ini. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan tokoh-tokoh Islam kepada siswa adalah dengan menggunakan metode yang menarik dan interaktif, salah satunya adalah metode *role play*. Metode *role play* memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam memahami dan merasakan pengalaman tokoh-tokoh tersebut secara langsung, sehingga dapat memperdalam pemahaman mereka mengenai sejarah Islam dan memberikan teladan yang relevan untuk kehidupan mereka.

Di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya, proses pengenalan tokoh-tokoh Islam seringkali dilakukan dengan metode yang bersifat konvensional, seperti ceramah atau pembelajaran berbasis teks. Meskipun metode ini efektif dalam menyampaikan informasi, namun seringkali kurang menarik bagi siswa, terutama dalam menjelaskan konsep yang lebih kompleks dan terkait dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan agar siswa tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian yang dilakukan oleh Anwar (2018) tentang penerapan metode *role play* dalam pembelajaran sejarah Islam di beberapa sekolah menengah pertama di Indonesia menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Anwar menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam aktivitas *role play* lebih mampu memahami konteks sejarah tokoh-tokoh Islam, serta merasakan secara langsung pengalaman dan nilai-nilai yang diterapkan oleh tokoh tersebut dalam kehidupan mereka. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa metode *role play* memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Selain itu, penelitian oleh Suhartini (2020) yang meneliti penggunaan metode *role play* dalam pembelajaran agama Islam juga menemukan dampak positif terhadap pengembangan karakter siswa. Siswa yang mengikuti kegiatan *role play* lebih mudah menilai dan meniru perilaku tokoh Islam yang mereka perankan, sehingga dapat meningkatkan kualitas akhlak dan sikap mereka dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini penting mengingat salah satu tujuan utama pendidikan agama Islam adalah membentuk karakter dan kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Namun, meskipun terdapat banyak penelitian yang menunjukkan manfaat penggunaan metode *role play*, masih banyak sekolah yang belum mengimplementasikan metode ini secara maksimal, terutama dalam pengenalan tokoh-tokoh Islam. Banyak faktor yang mempengaruhi hal ini, antara lain keterbatasan waktu, sumber daya, dan pemahaman guru tentang bagaimana cara mengaplikasikan metode *role play* secara efektif dalam konteks pendidikan agama Islam. Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian lebih lanjut mengenai penerapan metode ini di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya, guna menggali potensi dan manfaat yang dapat diperoleh dalam meningkatkan pengenalan tokoh-tokoh Islam.

Pengenalan tokoh-tokoh Islam yang dilakukan melalui metode *role play* diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa tentang kontribusi tokoh-tokoh tersebut dalam sejarah Islam. Dengan memahami kehidupan dan perjuangan para tokoh ini, siswa diharapkan dapat mengambil pelajaran dan teladan untuk diterapkan dalam kehidupan mereka, terutama dalam menghadapi tantangan zaman modern. Misalnya, mereka dapat meneladani kepemimpinan Nabi Muhammad SAW, perjuangan para sahabat, atau kebijaksanaan tokoh-tokoh besar seperti Imam Al-Ghazali dan Ibnu Sina.

Salah satu tantangan dalam penerapan metode *role play* adalah bagaimana cara merancang skenario yang relevan dan menarik bagi siswa. Skenario yang digunakan dalam *role play* haruslah menggambarkan dengan akurat karakter dan nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan tokoh yang diperankan, sehingga siswa dapat merasakannya secara autentik. Oleh karena itu, guru perlu memiliki pemahaman yang baik tentang sejarah tokoh-tokoh Islam dan mampu merancang kegiatan *role play* yang sesuai dengan konteks materi yang diajarkan.

Selain itu, penelitian oleh Damanik (2021) menunjukkan bahwa peran guru sangat penting dalam keberhasilan penerapan metode *role play*. Guru tidak hanya berfungsi sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pembimbing yang memberikan arahan dan evaluasi terhadap perilaku siswa selama kegiatan *role play* berlangsung. Dengan bimbingan yang tepat, siswa akan merasa lebih percaya diri dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga tujuan dari pengenalan tokoh-tokoh Islam dapat tercapai dengan baik.

Penting untuk dicatat bahwa penggunaan metode *role play* bukan hanya bertujuan untuk mengenalkan tokoh-tokoh Islam, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa. Dalam kegiatan *role play*, siswa akan belajar bekerja sama, berbicara di depan umum, dan mendengarkan pendapat orang lain, yang merupakan keterampilan yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penerapan metode *role play* tidak hanya memberikan manfaat dalam pengenalan tokoh Islam, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan pribadi siswa.

Secara keseluruhan, penerapan metode role play dalam mengenalkan tokoh-tokoh Islam di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam, terutama dalam aspek pemahaman sejarah dan nilai-nilai tokoh Islam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai penerapan metode *role play* di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya dan mengevaluasi sejauh mana metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap tokoh-tokoh Islam yang relevan dengan konteks pembelajaran mereka.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam pendidikan agama Islam, serta memberikan rekomendasi bagi para pendidik untuk lebih memanfaatkan metode *role play* dalam memperkenalkan tokoh-tokoh Islam kepada siswa.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran dan pengenalan tokoh-tokoh Islam melalui penerapan metode *role play* di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dalam proses pembelajaran dan mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran serta pemahaman siswa. Dalam penelitian ini, siklus PTK terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilakukan secara berulang untuk mencapai hasil yang optimal.

Pada tahap perencanaan, peneliti akan merancang skenario role play yang sesuai dengan tokoh-tokoh Islam yang relevan dengan kurikulum dan materi yang sedang diajarkan. Skenario ini akan mencakup karakteristik tokoh, peran yang dimainkan oleh siswa, serta nilai-nilai yang ingin disampaikan melalui setiap peran yang dimainkan. Skenario tersebut akan dikembangkan dengan memperhatikan konteks sejarah dan karakter dari tokoh yang diperankan, serta akan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya.

Pada tahap tindakan, guru sebagai fasilitator akan melaksanakan kegiatan *role play* di kelas dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok akan memainkan peran sebagai tokoh-tokoh Islam yang telah ditentukan sebelumnya, dan mereka akan berinteraksi dengan kelompok lain dalam menggambarkan situasi atau peristiwa penting dalam kehidupan tokoh tersebut. Selama pelaksanaan tindakan, guru akan memantau jalannya aktivitas dan memberikan bimbingan kepada siswa agar mereka dapat memainkan peran dengan baik serta memahami nilai-nilai yang terkandung dalam karakter tokoh yang diperankan.

Tahap observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat respons siswa selama proses *role play* berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa terlibat dalam kegiatan, memahami peran yang mereka mainkan, dan mengidentifikasi sejauh mana metode r*ole play* dapat membantu siswa memahami tokoh-tokoh Islam secara lebih mendalam. Data observasi akan dikumpulkan melalui catatan lapangan, wawancara dengan siswa, dan angket atau kuesioner yang diisi oleh siswa untuk mengetahui pandangan mereka mengenai pembelajaran menggunakan metode *role play*.

Pada tahap refleksi, peneliti akan menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk mengevaluasi keberhasilan penerapan metode *role play* dalam mengenalkan tokoh-tokoh Islam.

Analisis ini akan melihat aspek-aspek seperti peningkatan pemahaman siswa terhadap tokoh Islam, perubahan dalam sikap dan perilaku siswa terkait dengan nilai-nilai yang diteladani dari tokoh Islam, serta tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Jika ditemukan kekurangan atau kendala dalam pelaksanaan tindakan, maka peneliti akan merancang perbaikan dan melakukan siklus berikutnya untuk memperbaiki dan mengoptimalkan proses pembelajaran.

Peneliti juga akan melibatkan guru-guru agama yang ada di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya untuk berdiskusi dan berbagi pengalaman dalam menggunakan metode *role play*. Kerjasama dengan guru akan membantu memperkaya data yang diperoleh dan memberikan wawasan tambahan mengenai kendala yang mungkin dihadapi selama implementasi, serta solusi yang bisa diterapkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga akan menggunakan instrumen evaluasi berupa tes pemahaman terhadap tokoh-tokoh Islam yang diajarkan setelah kegiatan *role play* dilakukan. Tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, baik dari segi pengetahuan sejarah tokoh-tokoh Islam maupun nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan mereka. Hasil tes ini akan dibandingkan dengan tes awal yang dilakukan sebelum penerapan metode *role play* untuk melihat adanya peningkatan pemahaman siswa.

Dengan menggunakan PTK, penelitian ini memberikan kesempatan untuk melakukan perubahan dan perbaikan yang berkesinambungan dalam proses pembelajaran. Setiap siklus memberikan gambaran yang lebih jelas tentang dampak metode *role play* terhadap pemahaman siswa mengenai tokoh-tokoh Islam. Hal ini akan memberikan informasi yang bermanfaat bagi guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Selain itu, PTK memungkinkan peneliti untuk berkolaborasi dengan siswa dalam setiap tahap penelitian, baik dalam merancang skenario *role play* maupun dalam memberikan masukan tentang pelaksanaan kegiatan. Partisipasi siswa dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai cara mereka memahami tokoh-tokoh Islam dan bagaimana mereka melihat relevansi tokoh tersebut dalam kehidupan mereka saat ini.

Dengan hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran agama Islam di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain yang ingin memperkenalkan tokoh-tokoh Islam kepada siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta memberikan inspirasi bagi pendidik untuk terus berinovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam.

Secara keseluruhan, penelitian ini akan mengungkap efektivitas penerapan metode *role play* dalam mengenalkan tokoh-tokoh Islam di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya, yang diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa serta membentuk karakter siswa yang lebih baik melalui teladan dari tokoh-tokoh Islam yang diperkenalkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya dengan tujuan untuk mengukur efektivitas penerapan metode *role play* dalam mengenalkan tokoh-tokoh Islam kepada siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes pemahaman.

Pada siklus pertama, pelaksanaan metode *role play* mendapatkan hasil yang cukup positif. Sebanyak 80% siswa yang terlibat dalam kegiatan *role play* menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam memerankan tokoh-tokoh Islam,

seperti Nabi Muhammad SAW, Umar bin Khattab, dan Aisyah RA. Mereka dapat mengekspresikan peran mereka dengan baik dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan tokoh-tokoh tersebut. Dari hasil tes pemahaman yang diadakan setelah kegiatan *role play*, nilai rata-rata siswa meningkat dari 65 menjadi 75.

Namun, pada siklus pertama, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami konteks sejarah tokoh yang mereka perankan. Beberapa siswa tampak kesulitan dalam menggali lebih dalam tentang karakter dan nilai yang terkandung dalam kehidupan tokoh Islam tersebut. Berdasarkan refleksi pada siklus pertama, guru menyarankan agar skenario *role play* lebih mendalam dan mencakup lebih banyak aspek kehidupan tokoh Islam, baik dalam aspek spiritual maupun sosial.

Pada siklus kedua, perubahan yang dilakukan pada skenario *role play* dan pendekatan yang lebih personal dalam pembelajaran memberikan dampak positif. Hasil observasi menunjukkan bahwa 90% siswa lebih terlibat dan mampu memahami peran mereka dengan lebih mendalam. Mereka dapat menggambarkan dengan lebih akurat perilaku tokoh Islam yang mereka perankan, serta lebih mudah menyerap nilai-nilai yang diajarkan. Rata-rata nilai tes pemahaman siswa pada siklus kedua mencapai 82, yang menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan siklus pertama.

Selain itu, refleksi siswa melalui angket menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dengan pembelajaran agama Islam setelah diterapkan metode *role play*. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa metode ini membuat mereka lebih mudah memahami dan mengingat cerita kehidupan tokoh-tokoh Islam. Mereka juga merasa dapat meneladani nilai-nilai positif dari tokoh-tokoh tersebut, seperti kesabaran, keberanian, dan keadilan.

3.2 Pembahasan

Penerapan metode *role play* dalam mengenalkan tokoh-tokoh Islam di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anwar (2018), yang menunjukkan bahwa metode *role play* dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap sejarah tokoh-tokoh Islam. Anwar menyatakan bahwa melalui *role play*, siswa tidak hanya sekadar mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga merasakan pengalaman menjadi tokoh tersebut, yang memperdalam pemahaman mereka.

Salah satu aspek penting yang ditemukan dalam penelitian ini adalah peningkatan keterlibatan siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh Suhartini (2020), keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran itu sendiri. Ketika siswa terlibat aktif dalam proses belajar, mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Hal ini tercermin dalam penelitian ini, di mana siswa yang berpartisipasi dalam *role play* merasa lebih percaya diri untuk berbicara dan berinteraksi dengan teman-teman mereka, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam siklus pertama, ditemukan adanya kesulitan siswa dalam menggali konteks sejarah tokoh-tokoh Islam yang mereka perankan. Hal ini mengindikasikan pentingnya penyusunan skenario yang lebih mendalam dan kontekstual, seperti yang disarankan oleh Damanik (2021). Guru perlu memastikan bahwa skenario yang digunakan dalam *role play* menggambarkan dengan jelas nilai-nilai yang ingin disampaikan dan relevansi tokoh tersebut dengan kehidupan siswa saat ini. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami tokoh secara dangkal, tetapi juga dapat mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka.

Peningkatan signifikan pada siklus kedua menunjukkan bahwa adanya perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan skenario *role play*. Perubahan ini sesuai dengan pandangan yang diajukan oleh Hasan (2019), yang menyatakan bahwa revisi dalam pelaksanaan siklus PTK sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam hal ini, penyesuaian skenario *role play*

agar lebih komprehensif dan terfokus pada aspek karakter tokoh Islam memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.

Tes pemahaman yang dilakukan setelah kegiatan *role play* juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada siswa. Hal ini menguatkan teori yang disampaikan oleh Hamdani (2017), yang mengatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengaktifkan siswa, seperti *role play*, dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Siswa yang terlibat dalam kegiatan ini cenderung lebih mudah mengingat informasi karena mereka tidak hanya mendengarkan, tetapi juga mengalaminya secara langsung.

Selain itu, penggunaan metode *role play* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam yang terkandung dalam kehidupan tokoh-tokoh tersebut. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai seperti keadilan, kesabaran, dan keberanian yang dimiliki oleh tokoh-tokoh Islam yang mereka perankan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mardiana (2020) yang mengatakan bahwa salah satu tujuan utama dari pembelajaran agama Islam adalah untuk menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam kehidupan para tokoh Islam.

Refleksi siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dengan pembelajaran agama Islam setelah menerapkan metode *role play*. Penelitian oleh Wardani (2021) juga menemukan bahwa metode *role play* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa merasa bahwa mereka lebih dekat dengan tokoh-tokoh yang mereka pelajari, yang membuat mereka lebih tertarik untuk menggali lebih dalam tentang ajaran Islam.

Penerapan metode *role play* juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Dalam kegiatan *role play*, siswa belajar untuk bekerja sama dalam kelompok, mendengarkan pendapat teman-teman mereka, serta berbicara di depan umum. Menurut teori belajar sosial dari Bandura (1977), keterampilan sosial ini sangat penting untuk perkembangan pribadi siswa, karena mereka belajar dari interaksi sosial yang terjadi selama kegiatan role play.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role play* adalah alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap tokoh-tokoh Islam dan nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan mereka. Melalui penerapan metode ini, siswa tidak hanya belajar tentang sejarah Islam, tetapi juga memperoleh keterampilan hidup yang bermanfaat. Oleh karena itu, metode *role play* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam pendidikan agama Islam.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru-guru agama di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Metode *role play* yang telah terbukti efektif dalam penelitian ini dapat diterapkan secara lebih luas dalam berbagai konteks pembelajaran agama Islam, terutama dalam mengenalkan tokoh-tokoh Islam kepada generasi muda.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MTs. Hizbul Wathan Nw Semaya, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role play* dalam mengenalkan tokoh-tokoh Islam memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Dalam siklus pertama, meskipun terdapat beberapa kesulitan dalam memahami konteks sejarah tokoh yang diperankan, hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah penerapan metode ini. Siklus kedua, dengan perbaikan dalam skenario dan pelaksanaan kegiatan, menghasilkan peningkatan yang lebih baik dalam keterlibatan dan pemahaman siswa. Nilai rata-rata tes pemahaman siswa meningkat secara signifikan setelah kegiatan *role play*, menunjukkan bahwa metode ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami karakter dan nilai-nilai yang terkandung

dalam kehidupan tokoh-tokoh Islam. Secara keseluruhan, metode *role play* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam dan dapat dijadikan alternatif untuk mengenalkan tokoh-tokoh Islam dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Daftar Pustaka

Anwar, A. (2018). Pengaruh Metode Role Play terhadap Pemahaman Sejarah Tokoh Islam di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Islam*, *22*(2), 156–169.

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.

Damanik, S. (2021). Strategi Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Pemahaman Sejarah Tokoh Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *15*(3), 231–245.

Hamdani, M. (2017). Pembelajaran Inovatif dengan Metode Role Play dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama*, *30*(1), 78–89.

Hasan, M. (2019). Evaluasi Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Kajian Sosial*, *18*(4), 120–134.

Mardiana, R. (2020). Pendidikan Karakter Melalui Tokoh-Tokoh Islam dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *12*(1), 50–62.

Suhartini, T. (2020). Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran dengan Pendekatan Aktif dan Kreatif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *28*(2), 112–126.

Wardani, Y. (2021). Penerapan Metode Role Play dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pengajaran Dan Pembelajaran*, *25*(3), 305–319.