

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM
SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR**

Oleh:

VILLA SEFIATUL KHUSNAH

NPM. 2101010079



Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG

1448 H / 2026 M

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM
SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

VILLA SEFIATUL KHUSNAH

NPM. 2101010079

Pembimbing: Dewi Masitoh M.Pd.

NIP. 19930618202012 2 019

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG

1448 H / 2026 M



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMUR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118, Inggmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297 42775. Faksimili (0725) 47296. Website www.uinjember.ac.id e-mail humas@uinjember.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Jemur Siwo Lampung
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

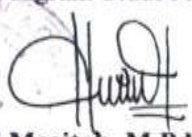
Nama : Villa Sefiatul Khusnah
NPM : 2101010079
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Yang berjudul : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR

Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jemur Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

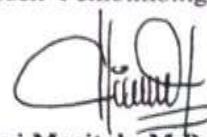
Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui
Ketua Program Studi PAI


Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

Metro, 03 Juni 2026
Dosen Pembimbing


Dewi Masitoh, M.Pd.
NIP. 199306182020122019

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN
ISLAM DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM
SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR

Nama : Villa Sefiatul Khusnah

NPM : 2101010079

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Jurai Siwo Lampung.

Metro, 18 Mei 2026

Pembimbing



Dewi Masitoh M.Pd.
NIP. 19930618202012 2 019



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBRANA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan KH. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggunjaya Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47298, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.un@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-2986/Un-36.1/0/PP.00.9/01/2026

Skripsi dengan judul: IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MASDRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM, disusun oleh: Villa Sefiatul Khusnah, NPM: 2101010079, Program Studi: Pendidikan Agama Islam (PAI) telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Rabu, 24 Juni 2026.

TIM PENGUJI

Penguji I : Dewi Masitoh, M.Pd.

Penguji II : Dra. Isti Fatonah, M.A

Penguji III : Sarah Ayu Rahmadhani, M.Pd.

Penguji IV : Aulia Rahma, M.Pd.



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



ABSTRAK

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR

Oleh:

**Villa Sefiatul Khusnah
2101010079**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Darussalam Sekampung Lampung Timur, yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran *Role Playing* telah dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Penerapan model ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam karena siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta lebih mudah memahami materi yang bersifat naratif dan historis. Selain meningkatkan aspek kognitif, model *Role Playing* juga mampu mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik, seperti keberanian, kerja sama, rasa percaya diri, serta keterampilan memerankan tokoh sejarah Islam. Meskipun demikian, masih terdapat kendala berupa rendahnya kepercayaan diri sebagian siswa saat tampil di depan kelas sehingga guru perlu memberikan motivasi dan bimbingan secara berkelanjutan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Darussalam Sekampung Lampung Timur.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Pemahaman Siswa, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), MI Darussalam Sekampung Lampung Timur.

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF THE ROLE-PLAYING LEARNING MODEL IN THE ISLAMIC CULTURAL HISTORY SUBJECT AT DARUSSALAM ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, SEKAMPUNG, EAST LAMPUNG

By:

**Villa Sefiatul Khusnah
2101010079**

This study was motivated by the low level of students' understanding in the subject of Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam/SKI) at MI Darussalam Sekampung, East Lampung. This condition was caused by the learning process, which was still predominantly conducted using the lecture method, resulting in students being passive and less enthusiastic during classroom activities. Therefore, this study aimed to describe the implementation of the *Role Playing* learning model in improving students' understanding of Islamic Cultural History (SKI). This study employed a qualitative approach with a field research design. Data were collected through observation, interviews, and documentation, while data analysis was conducted using the Miles and Huberman model, which consists of data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings revealed that the implementation of the *Role Playing* learning model was carried out through three stages: planning, implementation, and evaluation. The application of this learning model improved students' understanding of Islamic Cultural History because students became more active, enthusiastic, and better able to comprehend narrative and historical learning materials. In addition to enhancing the cognitive domain, the *Role Playing* model also developed students' affective and psychomotor domains, including courage, cooperation, self-confidence, and the ability to portray historical Islamic figures. Nevertheless, the study also found that some students still lacked self-confidence when performing in front of the class. Therefore, teachers need to provide continuous motivation and guidance to encourage students' active participation in the learning process. Based on these findings, it can be concluded that the *Role Playing* learning model is an effective alternative instructional strategy for improving students' understanding of Islamic Cultural History (SKI) at MI Darussalam Sekampung, East Lampung.

Keywords: Role-Playing Learning Model, Student Understanding, Islamic Cultural History (SKI), MI Darussalam Sekampung East Lampung.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : VILLA SEFIATUL KHUSNAH

NPM : 2101010079

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 15 Mei 2026

Yang Menyatakan,



VILLA SEFIATUL KHUSNAH
NPM. 2101010079

MOTTO

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولَى الْأَلْبَابِ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَى
وَلَكِنْ تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ
وَهَدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ □

*Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. (Al-Qur'an) bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi kaum yang beriman.
(Q.S. Yusuf : 111)¹*

¹ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), QS. Hud: 120.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengungkapkan puji syukur kepada Allah *Subhannahu Wa Ta'ala* yang Maha Pengasih dan Penyayang, maka dengan cinta dan ketulusan hati karya ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta, Bapak Yakup dan Ibu Nasringah, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, serta motivasi tanpa henti kepada peneliti.
2. Suami dan Anak tercinta, Suami tercinta Ferry Agustian dan anakku tersayang Kenzie Devanka Seftian, yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta menjadi sumber kebahagiaan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kakak tercinta, Hendi Setiawan, yang selalu memberikan dukungan, perhatian, dan semangat kepada peneliti.
4. Kepada Dosen Pembimbing, Ibu Dewi Masitoh, M.Pd., yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta ilmu yang sangat bermanfaat dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi penelitian ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung. Dalam proses penyusunan Skripsi ini, peneliti menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan. Oleh karena itu, dengan segala hormat peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd., Kons., selaku Rektor UIN Jurai Siwo Lampung;
2. Dr. Siti Annisah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;
3. Dewi Masitoh, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada peneliti;
4. Seluruh Dosen FTIK UIN Jurai Siwo Lampung atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan selama masa perkuliahan;
5. Teman-teman seangkatan, yang selalu memberi dukungan dan semangat;

Peneliti menyadari bahwa Skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga Skripsi penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti maupun pembaca.

Metro, 15 Mei 2026

Peneliti



VILLA SEFIATUL KHUSNAH

NPM. 2101010079

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ORISINALITAS PENELITIAN	viii
MOTTO.....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pertanyaan Penelitian	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
D. Penelitian Relevan	9
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Konsep Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	12
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Role Playing</i>	13
3. Langkah-Langkah Penerapan Model <i>Role Playing</i>	14
B. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	15
1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam	15
2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah.....	16
3. Karakteristik Pembelajaran SKI	18
4. Kerangka berpikir	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Jenis dan Sifat Penelitian.....	21
1. Jenis Penelitian	21
2. Sifat Penelitian.....	21
B. Sumber Data	22
1. Sumber Data Primer.....	22
2. Sumber Data Sekunder	24
C. Teknik Pengumpulan Data.....	24
1. Observasi	24
2. Wawancara.....	25
3. Dokumentasi	26
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data	27
E. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Temuan Umum	31
1. Sejarah Singkat MI Darussalam Sekampung Lampung Timur	31

2. Visi, Misi, dan Tujuan MI Darussalam Sekampung Lampung Timur .	32
3. Kondisi MI Darussalam Sekampung Lampung Timur	33
4. Struktur Organisasi MI Darussalam Sekampung Lampung Timur..	35
B. Temuan Umum	37
1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran SKI	
Menggunakan Model <i>Role Playing</i>	37
2. Hasil Wawancara Implementasi Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	
dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran SKI di	
MI Darussalam Sekampung Lampung Timur	39
C. Pembahasan	49
BAB V PENUTUP.....	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	58
RIWAYAT HIDUP	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan pendidikan adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang mendorong peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi dan sosial.²

Sejalan dengan tujuan pendidikan tersebut, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) hadir di jenjang Madrasah Ibtidaiyah memegang kedudukan yang strategis. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tidak berorientasi semata pada penguasaan fakta historis, melainkan berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai, pembentukan karakter, serta penanaman keteladanan dari peristiwa dan tokoh Islam masa lampau. Melalui pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), peserta didik diharapkan mampu mengonstruksi

² Irwan Sutiawan, *Madrasah Menghadapi Era Society 5.0* (Guepedia, 2023), 13.

pemahaman kritis terhadap sejarah Islam sekaligus mengaktualisasikan nilai-nilai religius, moral, dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari.³ Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah merupakan bagian dari Pendidikan Agama Islam yang mempelajari asal-usul, perkembangan, serta peranan kebudayaan dan peradaban Islam, termasuk kiprah para tokoh berprestasi dalam lintasan sejarah Islam. Kajian Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mencakup periode penting mulai dari kehidupan masyarakat Arab pra-Islam, masa kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam*, hingga era kepemimpinan Khulafaur Rasyidin. Secara substansial, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peran signifikan dalam memberikan pemahaman komprehensif sekaligus motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, menghayati, dan menginternalisasi nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sejarah Islam. Nilai-nilai tersebut berkontribusi terhadap pengembangan kecerdasan, pembentukan sikap, watak, serta kepribadian peserta didik sesuai dengan ketentuan Permen Agama RI Nomor 2 Tahun 2008.⁴

Meskipun demikian, bagi sebagian besar peserta didik, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dianggap kurang menarik. Kondisi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakter peserta didik, keterbatasan media dan sumber belajar yang hanya berfokus pada buku paket, serta minimnya pemanfaatan

³ Munawir *et al.*, "Upaya Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI* 11, no. 1 (2024): ,2, DOI: 10.69896/modeling.v11i1.1998.

⁴ Siti Jubaedah dan Abdur Rahim, "Pemanfaatan audio visual dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Haurgeulis," *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu* 1, no. 2 (2022): ,1-2, DOI: 10.59004/metta.v1i2.97.

lingkungan sekitar sebagai sarana pembelajaran. Faktor-faktor tersebut mengakibatkan rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjadi terbatas.⁵

Berdasarkan hasil prasurvey dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV-VI di MI Darussalam, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif belum dilaksanakan secara optimal karena sebagian siswa masih merasa malu dan kurang percaya diri dalam memainkan peran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV-VI di MI Darussalam, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih menghadapi berbagai kendala. Hal ini berkaitan dengan karakteristik materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang cenderung bersifat naratif serta metode pembelajaran yang masih didominasi oleh penjelasan guru.

Senada dengan yang disampaikan oleh Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd., beliau mengungkapkan bahwa:

“Berdasarkan pengamatan saya selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa kelas V masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam, terutama ketika materi disampaikan dalam bentuk cerita yang cukup panjang. Beberapa siswa

⁵ Syifa Sa'adiah dan Oman Farhurohman, “Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI),” *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar* 7, no. 1 (2020): ,2, DOI: 10.32678/ibtidai.v7i01.3363.

terlihat cepat bosan dan sulit mengingat isi materi yang telah dijelaskan.”⁶

Hal serupa juga disampaikan oleh Ibu Nanda Fitriyani selaku Wali Kelas IV, beliau mengungkapkan bahwa:

“Berdasarkan pengalaman saya terhadap hasil belajar peserta didik, mata pelajaran SKI termasuk salah satu mata pelajaran dengan capaian nilai yang relatif rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi karena karakteristik SKI yang lebih banyak berisi cerita dan hafalan, sehingga siswa mudah merasa jenuh. Meskipun materi sudah dijelaskan berulang kali, masih ada beberapa siswa yang belum mampu menjawab pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari.”⁷

Selain itu, Ibu Noviana Apriyanti selaku Wali Kelas VI juga mengungkapkan bahwa:

“Kalau saat pembelajaran yang mengharuskan siswa tampil di depan kelas, memang masih ada beberapa siswa yang terlihat malu dan kurang percaya diri. Biasanya mereka ragu untuk berbicara atau memerankan tokoh yang diberikan. Bahkan ada yang harus dibujuk dan diberi semangat terlebih dahulu supaya mau tampil. Tapi kalau sudah diberikan motivasi dan didampingi, biasanya mereka mulai berani untuk ikut berpartisipasi.”⁸

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman siswa tidak hanya dipengaruhi oleh kompleksitas materi, tetapi juga oleh keterbatasan metode pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa belum mampu memahami materi secara mendalam.

⁶ Hasil Wawancara dengan Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd. selaku Wali Kelas V, Madrasah Ibtidaiyah Darussalam, pada 01 Oktober 2025

⁷ Hasil Wawancara dengan Ibu Nanda Fitriyani, S.Pd. selaku Wali Kelas IV, Madrasah Ibtidaiyah Darussalam, pada 01 Oktober 2025

⁸ Hasil Wawancara dengan Ibu Noviana Apriyanti, S.Pd. selaku Wali Kelas VI, Madrasah Ibtidaiyah Darussalam, pada 01 Oktober 2025

Selain itu, Ibu Noviana Apriyanti selaku Wali Kelas VI juga mengemukakan bahwa:

“Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VI, masih terdapat siswa yang kurang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran. Hal ini karena materi yang disampaikan lebih banyak berisi peristiwa sejarah dan tokoh-tokoh yang harus dihafal oleh siswa. Jika pembelajaran hanya berfokus pada penjelasan guru, siswa biasanya menjadi pasif dan kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.”⁹

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh penjelasan guru menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran SKI.

Maka, Model pembelajaran *Role Playing* dipilih dalam penelitian ini karena dinilai sesuai dengan karakteristik materi Sejarah Kebudayaan Islam yang bersifat naratif dan historis. Melalui kegiatan bermain peran, siswa dapat memerankan tokoh-tokoh sejarah Islam sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna. Model ini diharapkan mampu mengatasi kejenuhan siswa yang selama ini muncul akibat pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Namun demikian, pada praktiknya masih ditemukan kendala seperti kurangnya pemahaman guru dalam menentukan tema yang paling tepat, kurangnya kreativitas dalam menyusun skenario *Role Playing*, serta keterbatasan waktu dan fasilitas di kelas. Hal ini menyebabkan potensi metode *Role Playing* belum dimanfaatkan secara optimal, padahal metode ini dapat

⁹ Hasil Wawancara dengan Ibu Noviana Apriyanti, S.Pd. selaku Wali Kelas V, Madrasah Ibtidaiyah Darussalam, pada 01 Oktober 2025

meningkatkan keaktifan, keberanian bertanya, kemampuan berkomunikasi, kerja sama kelompok, serta kedalaman pemahaman konsep.

Secara lebih luas, fenomena kesulitan belajar sejarah yang dihadapi MI Darussalam ini merupakan cerminan dari masalah klasik dalam dunia pendidikan Islam, khususnya pada pendekatan pembelajaran sejarah yang sering abai terhadap aspek afektif dan psikomotorik. Teori pembelajaran konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky yang menekankan bahwa, pengetahuan tidak diterima secara pasif, tetapi dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungannya. Menurut pandangan ini, proses belajar terjadi ketika peserta didik secara aktif menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan serta pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga terbentuk pemahaman yang bersifat personal dan khas bagi setiap individu.¹⁰ Model *Role Playing* sejalan dengan teori tersebut, karena pemahaman siswa tidak hanya terbatas pada aspek kognitif berupa kemampuan mengingat tokoh, fakta, dan peristiwa sejarah Islam, tetapi juga mencakup aspek afektif berupa empati, penghayatan, serta internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran.

Selain itu, terdapat penelitian terdahulu yang juga memperkuat pentingnya model *Role Playing* dalam pembelajaran. Fitri Ramadhani dan Nirwana Anas menyatakan bahwa penerapan model *Role Playing* memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan berbicara peserta didik karena siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan bermain peran, siswa memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, mengemukakan

¹⁰ Putri Wahidah Luthfiyanti *et, al.*, “Pendekatan Konstruktifisme dalam Psikologi Belajar Berbasis Nilai-Nilai Islam,” *Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu Alqur'an* 6, no. 1 (2025): ,4, DOI: 10.37985/hq.v6i1.469.

pendapat, dan mengembangkan kemampuan komunikasi secara lebih optimal. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *Role Playing* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.¹¹

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian ini dengan judul “*Implementasi Model Pembelajaran Role Playing pada Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam SKI Di MI Darussalam Sekampung Lampung Timur.*”

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian dari penelitian ini adalah: Bagaimana implementasi model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Darussalam?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah peneliti paparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis implementasi model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Darussalam.

1. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis, maupun secara praktis. Berikut beberapa manfaat penelitian ini antara lain:

¹¹ Fitri Ramadhani dan Nirwana Anas, “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah,” *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8.2 (2025), 2,), DOI: 10.54069/attadrib.v8i2.929.

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait implementasi model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya literatur dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji strategi pembelajaran inovatif dalam pendidikan agama Islam.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk menambah pengalaman dan wawasan dalam menerapkan serta mengkaji model pembelajaran *Role Playing*. Selain itu, penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan peneliti dalam melakukan penelitian kualitatif dan menyusun karya ilmiah sebagai salah satu syarat penyelesaian studi.

2) Bagi Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung

Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang pendidikan agama Islam.

3) Bagi Madrasah Ibtidaiyah Darussalam

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam (SKI), khususnya terkait efektivitas Model Peran dan faktor-faktor yang mendukung serta menghambat implementasinya, sehingga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan acuan untuk strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

D. Penelitian Relevan

Penelitian relevan memuat hasil-hasil terdahulu yang berkaitan dengan topik ini dan dijadikan referensi sekaligus penegasan perbedaan penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya. Berdasarkan penelusuran, ditemukan beberapa penelitian terkait implementasi model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Darussalam, di antaranya sebagai berikut:

1. Fitri Ramadhani dan Nirwana Anas, 2025 (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah): “Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*.” Persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, sama-sama berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan belajar siswa, dan sama-sama dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar (SD dan MI setara dalam tingkatan meskipun berbeda lembaga). Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu menekankan pada hasil belajar secara umum dalam pembelajaran tematik, sedangkan penelitian penulis lebih menekankan pada peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada

penerapan model *Role Playing* khusus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Darussalam, yang memberikan sudut pandang baru tentang efektivitas model tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi historis keagamaan.¹²

2. Rekli Legi Pra, *et al.* (2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Studi Efektivitas Model *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI SD Negeri 59/III Koto Lebuah Tinggi”. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada penggunaan model pembelajaran yang sama, yaitu *Role Playing*, serta fokus pada upaya meningkatkan kemampuan belajar siswa di jenjang pendidikan dasar (SD dan MI yang setara dalam tingkatannya). Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu berfokus pada efektivitas model *Role Playing* dalam pembelajaran tematik umum di SD Negeri, sedangkan penelitian penulis berfokus pada penerapan model *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Darussalam. Selain itu, penelitian terdahulu menekankan hasil belajar secara umum, sementara penelitian penulis menekankan pemahaman terhadap nilai-nilai keislaman sebagai bagian dari tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dari sisi kebaruan (*novelty*), penelitian penulis menghadirkan pembaruan dalam hal penerapan model *Role Playing* pada konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman

¹² Fitri Ramadhani dan Nirwana Anas, “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah,” *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 2 (2025): 369–76, DOI: 10.54069/attadrib.v8i2.929.

nilai-nilai keislaman siswa MI aspek yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya.¹³

3. Cindya Alfi dan Devrat Satriya Wibangga (2023) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dengan *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Malang”. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian ini karena sama-sama menggunakan model *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Kedua penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui metode pembelajaran aktif dan partisipatif. Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu menggabungkan model *Project Based Learning* (PJBL) dengan *Role Playing* dan dilaksanakan pada jenjang SMA, sedangkan penelitian ini hanya menggunakan model *Role Playing* secara mandiri dan diterapkan pada jenjang MI (Madrasah Ibtidaiyah) dengan fokus pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam). Keterbaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada penerapan model *Role Playing* secara spesifik untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan metode pembelajaran aktif di tingkat dasar, khususnya dalam konteks pendidikan Islam.¹⁴

¹³ Rekli Legi Pra *et al.*, “Studi Efektivitas Model *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI SD Negeri 59/III Koto Lebu Tinggi,” *Multidiscipline: Journal of Multidisciplinary Science* 1, no. 2 (2024): 112–22, Doi:10.59631/multidiscipline.v1i2.239.

¹⁴ Cindya Alfi dan Devrat Satriya Wibangga, “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dengan *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMAN 2 Malang,” *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 7, no. 4 (2023): 768–76, DOI: 10.28926/riset_konseptual.v7i4.833.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konsep Model Pembelajaran *Role Playing*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Role Playing atau permainan peran adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berbicara dalam konteks yang lebih nyata dan bermakna.¹

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan kegiatan belajar di mana peserta didik memerankan suatu karakter tertentu. Melalui kegiatan bermain peran ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah dan memahami berbagai perilaku, sekaligus mempelajari materi pelajaran melalui pendekatan yang lebih variatif dan interaktif.²

Teori konstruktivisme Piaget memiliki keterkaitan yang kuat dengan model pembelajaran *Role Playing*, karena keduanya menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Piaget, pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif antara individu dan lingkungannya. Dalam model *Role Playing*, siswa secara langsung terlibat dalam situasi simulatif yang menyerupai kehidupan nyata, sehingga mereka dapat mengonstruksi pemahaman sendiri berdasarkan pengalaman tersebut.³

¹ Setiawan, Hasrian Rudi, dan Achmad Bahtiar, *Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)* (Medan: UMSU Press, 2023), 15.

² Sanulita, Henny, et al., *Strategi Pembelajaran: Teori & Metode Pembelajaran Efektif* (Bandung: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 19.

³ De Vega, Nofvia, et al., *Metode & Model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Penerapan Ragam Metode & Model Pembelajaran Inovatif Era Digital* (Bandung: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 12.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan salah satu pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan bermain peran sesuai dengan materi pembelajaran. Melalui metode ini, siswa diharapkan dapat memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung. Meskipun demikian, penerapan *Role Playing* memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Menurut Taringan, keunggulan dan kelemahan model pembelajaran ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk melatih, memahami, serta mengingat kembali materi pembelajaran yang akan diperankan dalam bentuk drama.
- b. Model ini mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berinisiatif dan berkreasi.
- c. Potensi dan bakat seni yang dimiliki siswa dapat dikembangkan sehingga memungkinkan munculnya minat dan keterampilan dalam bidang seni peran di lingkungan sekolah.
- d. Aktivitas *Role Playing* menumbuhkan serta memperkuat kerja sama antar peserta didik dalam kelompok.
- e. Melalui kegiatan ini, siswa belajar untuk menerima serta berbagi tanggung jawab dengan teman sejawatnya.
- f. Penggunaan bahasa lisan siswa dapat dibina sehingga menjadi lebih baik dan mudah dipahami oleh orang lain.

Namun demikian, model pembelajaran *Role Playing* juga memiliki beberapa keterbatasan. Menurut Taringan, kelemahan-kelemahan tersebut meliputi:

- a. Siswa yang tidak berpartisipasi langsung dalam kegiatan drama cenderung menjadi kurang aktif dan kurang terlatih dalam berpikir kreatif.
- b. Proses pelaksanaan *Role Playing* memerlukan waktu yang relatif lama, baik dalam tahap persiapan maupun saat pelaksanaan kegiatan.
- c. Kegiatan ini membutuhkan ruang yang cukup luas; apabila tempat pelaksanaan terbatas, maka kebebasan gerak siswa akan terhambat.
- d. Aktivitas drama di kelas terkadang menimbulkan kebisingan yang dapat mengganggu kegiatan belajar di kelas lain, seperti suara pemain, penonton, maupun tepuk tangan.⁴

3. Langkah-Langkah Penerapan Model *Role Playing*

Penerapan model *Role Playing* yang dilakukan secara sistematis dan sesuai langkah-langkah pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Adapun tahapan pelaksanaan model *Role Playing* tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan skenario pembelajaran.

Pada tahap awal, guru menyusun skenario atau situasi pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan diajarkan. Skenario ini berfungsi sebagai pedoman bagi siswa dalam memahami peran dan konteks kegiatan yang akan diperankan.

⁴ Sanulita, Henny, et al., *Strategi Pembelajaran: Teori & Metode Pembelajaran Efektif*,13.

- b. Siswa berdiskusi dan mempersiapkan skenario.

Setelah skenario disampaikan, siswa melakukan diskusi kelompok untuk memahami isi dan makna skenario tersebut. Dalam proses ini, siswa dilatih untuk bekerja sama, berpendapat, dan menyiapkan dialog atau tindakan yang sesuai dengan peran masing-masing.

- c. Siswa memperagakan skenario di depan kelas.

Tahap ini merupakan inti dari kegiatan *Role Playing*, di mana siswa memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan. Aktivitas ini melatih keberanian, keterampilan berbahasa, serta kemampuan menyampaikan ide secara efektif.

- d. Guru dan siswa menyimpulkan hasil kegiatan.

Setelah kegiatan peragaan selesai, guru memandu siswa untuk melakukan refleksi dan menarik kesimpulan dari kegiatan yang telah dilakukan. Melalui tahap ini, siswa dapat mengaitkan pengalaman bermain peran dengan konsep pembelajaran yang sedang dipelajari.⁵

B. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang mempelajari perjalanan sejarah Islam serta perkembangan kebudayaan umat Islam dari masa ke masa. Melalui pembelajaran SKI, peserta didik diharapkan mampu memahami berbagai peristiwa penting dalam sejarah Islam, mengenal tokoh-tokoh yang berperan dalam perkembangan

⁵ Setiawan, Hasrian Rudi, dan Achmad Bahtiar, *Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)*,19.

peradaban Islam, serta mengambil nilai-nilai keteladanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran SKI tidak hanya menekankan aspek pengetahuan sejarah, tetapi juga pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai keislaman pada peserta didik.⁶

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tidak hanya memberikan pengetahuan sejarah, tetapi juga bertujuan menanamkan nilai-nilai keteladanan seperti kejujuran, kepemimpinan, dan semangat perjuangan. Dengan demikian, SKI berperan penting dalam menambah wawasan sejarah sekaligus membentuk karakter dan nilai keislaman peserta didik.⁷

Dengan demikian, dapat diuraikan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran yang mempelajari perkembangan sejarah dan peradaban Islam yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik sekaligus menanamkan nilai-nilai keteladanan dari tokoh dan peristiwa sejarah Islam dalam kehidupan sehari-hari.

2. Ruang Lingkup Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di *Madrasah Ibtidaiyah* merupakan bagian dari pendidikan agama Islam yang bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa tentang perjalanan sejarah dan perkembangan kebudayaan Islam. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tidak hanya menyampaikan peristiwa sejarah, tetapi juga

⁶ Oman Farhurohman dan Syifa Sa'adiah, "Sultan, and Maulana Hasanuddin.", "Penggunaan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) si Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Use Of Learning Media In History Of Islamic Culture History (SKI) In Madrasah Ibtidaiyah (MI) " *Ibtidai: Jurnal Kependidikan Dasa*, 7.1, 2, DOI: 10.32678/ibtidai.v7i01.3363.

⁷ Munawir Munawir, Kiki Nadhifatul Ismiyah, dan Mochammad Bachruddin, "Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Tingkat Madrasah Ibtidaiyah," *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 11.1 (2024), 2, DOI: 10.32678/ibtidai.v11i01.9955.

menekankan nilai keteladanan dari tokoh dan peristiwa dalam sejarah Islam.

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di *Madrasah Ibtidaiyah* mencakup berbagai peristiwa penting dalam perkembangan Islam, mulai dari masa sebelum kelahiran Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi wa Sallam*, masa kerasulan, hingga perkembangan Islam pada masa berikutnya. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat mengenal tokoh-tokoh penting serta meneladani nilai perjuangan, kepemimpinan, dan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.

Secara umum, ruang lingkup pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di *Madrasah Ibtidaiyah* meliputi beberapa pokok bahasan, antara lain:

1. Sejarah kehidupan Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi wa Sallam*, yang mencakup peristiwa kelahiran Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi wa Sallam*, masa kecil dan masa remaja beliau, hingga masa diangkatnya sebagai Rasul.
2. Perjuangan Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi wa Sallam* dalam menyebarkan agama Islam, baik pada masa dakwah di Makkah maupun pada masa dakwah di Madinah.
3. Perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin, yang meliputi kepemimpinan Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib.

4. Perkembangan peradaban dan kebudayaan Islam, yang meliputi kontribusi umat Islam dalam bidang ilmu pengetahuan, pendidikan, dan kebudayaan.
5. Keteladanan tokoh-tokoh dalam sejarah Islam, yang dapat dijadikan sebagai contoh bagi peserta didik dalam membentuk sikap dan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam.⁸

Melalui ruang lingkup tersebut, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai sejarah perkembangan Islam sekaligus menanamkan nilai-nilai keteladanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran SKI tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian pengetahuan sejarah, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai keislaman pada peserta didik.

3. Karakteristik Pembelajaran SKI

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki karakteristik yang berbeda karena berfokus pada peristiwa sejarah, tokoh-tokoh penting, serta perkembangan kebudayaan Islam. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan pengetahuan sejarah, tetapi juga pemahaman nilai keteladanan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu karakteristiknya adalah bersifat naratif dan kronologis, yaitu materi disajikan dalam bentuk cerita yang runtut sesuai urutan waktu

⁸ Darmalinda dan Fadriati, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam: STAI Pelabuhanratu*, 9.1 (2024), 2, DOI: 10.51729/91375.

sehingga siswa dapat memahami alur peristiwa sejarah dan hubungan antarperistiwa dalam perkembangan Islam.⁹

Selain itu, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menekankan nilai keteladanan (*uswah hasanah*) dari tokoh-tokoh Islam serta mengandung unsur reflektif dan edukatif sehingga peserta didik dapat mengambil hikmah dan pelajaran dari berbagai peristiwa sejarah Islam. Pembelajaran SKI tidak hanya berorientasi pada penguasaan fakta sejarah, tetapi juga pada pembentukan karakter, penanaman nilai-nilai keislaman, serta pengembangan sikap yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran SKI perlu dilaksanakan dengan metode yang variatif, kreatif, dan melibatkan keaktifan peserta didik agar materi yang bersifat naratif lebih mudah dipahami dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.¹⁰

Dengan demikian, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tidak hanya berfokus pada pengetahuan sejarah, tetapi juga pada penanaman nilai keteladanan, pembentukan karakter, dan keterlibatan aktif siswa sesuai dengan ajaran Islam.

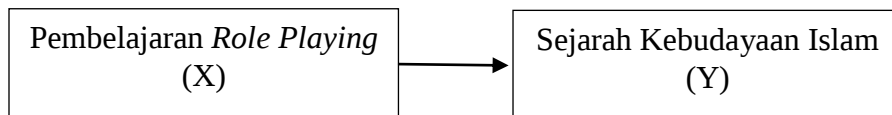
4. Kerangka berpikir

Kerangka berpikir merupakan gambaran alur pemikiran dalam penelitian yang disusun berdasarkan rumusan masalah. Kerangka ini menjelaskan konsep serta hubungan antar konsep melalui paradigma penelitian yang dituangkan dalam bentuk diagram konseptual. Untuk

⁹ Muhammad, *Pembelajaran SKI di Madrasah: Kiat Praktis Desain Instruksional* (Sanabil, 2020), 21.

¹⁰ Imran Muhammad, "Optimalisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Mengungkap Esensi Kurikulum Merdeka," *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 13.4 (2023), 2, DOI: 10.22373/jm.v13i4.22202.

memperjelas alur pemikiran dalam penelitian ini, disajikan paradigma penelitian dalam bentuk diagram konseptual berikut.¹¹



Gambar 2.1

Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat dijelaskan bahwa variabel Pembelajaran *Role Playing* (X) berpengaruh terhadap Sejarah Kebudayaan Islam (Y). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa diharapkan mampu mendukung keberhasilan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

¹¹ Sugiyono. *Metode penulisan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Alfabeta: 2017),71.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian lapangan (*Field Research*) dalam studi ini. Penelitian lapangan ini melibatkan rancangan studi multi masalah, dengan tujuan untuk memberikan gambaran mendalam dan rinci tentang suatu latar, objek, atau insiden tertentu. Metode ini termasuk penelitian kualitatif di mana peneliti aktif mengamati dan berpartisipasi langsung dalam skala sosial kecil, serta melakukan pengamatan terhadap budaya lokal. Dalam konteks penelitian lapangan, peneliti secara personal berinteraksi dan mengamati dengan langsung tempat dan individu yang menjadi fokus penelitian.¹

Berdasarkan uraian diatas, penelitian lapangan merupakan penelitian yang dilakukan dengan meneliti objek secara langsung untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Adapun lokasi penelitian yang akan dilakukan di MI Darussalam Sekampung Lampung Timur.

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini memiliki karakteristik deskriptif kualitatif. Menurut Bogdan dan Biklen, bersifat deskriptif, di mana data yang terkumpul berupa kata-kata atau gambar. Pendekatan ini tidak menekankan pada angka, melainkan lebih fokus pada interpretasi mendalam terhadap fenomena yang diamati. Lebih menekankan pada proses daripada produk

¹ Anggito and Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Sukabumi: CV. Jejak, 2018),11.

atau hasil akhir. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara induktif, memungkinkan konsep-konsep baru muncul dari data yang terkumpul.²

Berdasarkan penjelasan di atas, deskriptif kualitatif adalah upaya untuk menggambarkan dengan cara kualitatif fakta, data, atau objek material yang tidak berbentuk angka, melainkan berupa ungkapan bahasa atau wacana melalui interpretasi yang cermat dan sistematis. Dengan kata lain, dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk menjelaskan hasil dari pengumpulan data dengan memberikan gambaran dan penjelasan mengenai Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam.

B. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian merujuk pada subjek-subjek dari mana data diperoleh.³ Data merupakan hasil dari pencatatan yang dapat berupa fakta dan angka yang kemudian digunakan sebagai bahan untuk merangkai informasi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti memerlukan baik data primer maupun data sekunder, karena langkah ini diperlukan untuk mendapatkan sumber data yang mendukung penelitian.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merujuk pada informasi yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumbernya tanpa melibatkan perantara.

² Anggito dan Setiawan, *Metodologi penelitian kualitatif*, 10.

³ Tanjung and Mulyani, *Metodologi Penelitian: Sederhana, Ringkas, Padat dan Mudah Dipahami*, 84.

Pengumpulan data primer dilakukan oleh peneliti secara langsung dari sumber utama yang terlibat dalam penelitian.⁴ Sumber data primer diperoleh dari pihak Madrasah Ibtidaiyah Darussalam.

Pemilihan pengunjung sebagai sumber data primer pada penelitian ini menggunakan Teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, di mana individu yang dipilih dianggap memiliki pengetahuan atau informasi relevan yang diharapkan oleh peneliti. Dalam teknik ini, subjek dipilih bukan secara acak, melainkan berdasarkan karakteristik spesifik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data yang lebih mendalam dan relevan karena sumber informasi dipilih secara selektif, sesuai dengan kebutuhan dan konteks penelitian. *Purposive sampling* sering digunakan dalam penelitian kualitatif untuk fokus pada kelompok atau individu yang paling berpotensi memberikan wawasan berharga.⁵

Adapun sumber data primer yang peneliti gunakan adalah sebagai berikut: Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Darussalam. Memiliki peran strategis sebagai pelaksana utama model pembelajaran *Role Playing* di kelas. Beliau berperan langsung dalam merancang, mengimplementasikan, serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran, sehingga memiliki pemahaman

⁴ Tanjung dan Mulyani, *Metodologi Penelitian: Sederhana, Ringkas, Padat Dan Mudah Dipahami*, 84.

⁵ Lusi Luthfia dan Luvy Sylviana Zanthi, "Analisis kesalahan menurut tahapan kastolan dan pemberian scaffolding dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel," *Journal on Education* 1, no. 3 (2019): ,3, DOI: 10.31004/joe.v1i3.179.

mendalam terkait efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data pendukung yang diperoleh melalui dokumen dan referensi tertulis yang relevan dengan fokus penelitian.⁶ Dalam penelitian ini, sumber data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah, antara lain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, daftar nilai siswa, serta Laporan hasil penilaian harian/PTS/PAS dari Wali Kelas mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, peneliti juga menggunakan Kurikulum Merdeka, buku-buku referensi, jurnal ilmiah, artikel, serta hasil penelitian terdahulu yang membahas penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam konteks pendidikan Islam maupun mata pelajaran lain yang relevan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan penting dalam penelitian untuk memperoleh data yang valid dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.⁷ Dalam penelitian lapangan ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran di

⁶ Tanjung dan Mulyani, *Metodologi Penelitian: Sederhana, Ringkas, Padat Dan Mudah Dipahami*, 85.

⁷ Tanjung dan Mulyani, *Metodologi Penelitian: Sederhana, Ringkas, Padat Dan Mudah Dipahami*, 86.

lapangan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi nonpartisipan (observasi biasa), yaitu peneliti tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, melainkan hanya mengamati jalannya proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas V MI Darussalam.⁸

Observasi dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi model pembelajaran *Role Playing* diterapkan oleh guru, serta bagaimana respon dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi aktivitas guru dalam menerapkan langkah-langkah *Role Playing*, keaktifan siswa dalam memainkan peran, interaksi antar siswa, serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Data hasil observasi ini digunakan sebagai bahan pendukung untuk memperkuat hasil wawancara dan dokumentasi dalam penelitian.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan tanya jawab yang melibatkan dua orang atau lebih, bertujuan untuk saling bertukar informasi dengan maksud untuk mengonstruksi makna terkait suatu topik tertentu. Menurut Zuriah, wawancara merupakan sebuah alat pengumpul informasi yang dilakukan dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan yang kemudian dijawab secara lisan oleh responden. Wawancara mendalam untuk tujuan menggali informasi dengan lebih akurat, dengan memanfaatkan teknik wawancara mendalam, membuka peluang untuk mendapatkan wawasan

⁸ Pahleviannur, et al.,. *Metodologi penelitian kualitatif*. Pradina Pustaka. (2022), 7.

yang lebih mendalam dan memastikan keakuratan data yang diperoleh dari penelitian tersebut.⁹

Adapun peneliti dalam melakukan wawancara ini memilih jenis wawancara semi terstruktur. Jenis wawancara semi terstruktur adalah jenis wawancara yang interviewer telah mempersiapkan daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada interviewee tetapi urutan pengajuan pertanyaan-pertanyaan tersebut bersifat fleksibel karena tergantung pada arah pembicaraan.¹⁰

Adapun pihak yang akan diwawancarai dalam penelitian ini diantaranya adalah: 1 (satu) orang Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Darussalam.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan informasi melalui bentuk visual, verbal, dan tulisan. Menurut Zuriah, dokumentasi berarti mengumpulkan data dari sumber tertulis seperti arsip, buku, atau catatan yang berisi teori dan pendapat relevan dengan penelitian. Dokumen berfungsi sebagai catatan kegiatan atau peristiwa masa lalu dan dapat berupa tulisan, gambar, maupun karya monumental seseorang.¹¹

Adapun penelitian ini, peneliti menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Silabus mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Darussalam. Daftar nilai hasil belajar siswa kelas V untuk melihat perkembangan pemahaman siswa sebelum dan sesudah

⁹ Fiantika et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Padang: PT. Global Eksklusif Teknologi, 2022), 13–14.

¹⁰ Fadhallah, *Wawancara*, (Jakarta Timur: UNJ PRESS, 2021), 8.

¹¹ Fiantika et al., 15.

penerapan model *Role Playing*. Foto atau rekaman kegiatan pembelajaran sebagai bukti pendukung pelaksanaan model *Role Playing*. Literatur atau buku teori pendidikan, jurnal, serta hasil penelitian terdahulu yang membahas model pembelajaran *Role Playing* dan penerapannya dalam konteks pendidikan Islam.

D. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Teknik penjamin keabsahan data merupakan langkah yang dilakukan peneliti untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar valid, kredibel, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi sebagai upaya untuk memeriksa dan meningkatkan keabsahan data.

Menurut Moleong, triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu di luar data itu sendiri sebagai pembanding terhadap data yang diperoleh. Triangulasi dilakukan dengan tujuan untuk mengecek kebenaran data melalui berbagai sumber, metode, atau waktu yang berbeda, sehingga data yang dihasilkan lebih akurat dan terpercaya.

Adapun jenis triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi metode, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek kembali keabsahan data yang diperoleh dari berbagai sumber informasi. Dalam penelitian ini, peneliti membandingkan hasil wawancara yang diperoleh dari:

- a. Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI),

- b. Wali kelas V, dan
- c. Beberapa siswa kelas V MI Darussalam.

Data dari ketiga sumber tersebut dianalisis untuk melihat kesesuaian pandangan dan informasi terkait pelaksanaan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) serta penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

2. Triangulasi Metode

Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode:

- a. Observasi proses pembelajaran,
- b. Wawancara
- c. Dokumentasi.¹²

Data hasil wawancara dibandingkan dengan hasil observasi pembelajaran serta data dokumentasi seperti RPP, daftar nilai, dan catatan hasil pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh melalui wawancara sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

Selain itu, peneliti juga membandingkan temuan-temuan di lapangan dengan teori-teori yang terdapat dalam buku, jurnal ilmiah, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Apabila data yang diperoleh menunjukkan konsistensi dan kesesuaian antara satu sumber dengan sumber lainnya, maka data tersebut dinyatakan memiliki tingkat keabsahan dan kepercayaan yang tinggi.

¹² Sugiyono. *Metode penulisan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Alfabeta: 2017), 21

E. Teknik Analisis Data

Setelah seluruh data yang diperlukan terkumpul melalui wawancara dan dokumentasi, langkah berikutnya adalah melakukan analisis data. Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan proses menata, mengelompokkan, dan menafsirkan data untuk menemukan makna dan pola yang sesuai dengan fokus penelitian. Adapun langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga tahap utama, yaitu:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Tahap ini dilakukan dengan menyeleksi, memusatkan perhatian, menyederhanakan, serta mengorganisasikan data mentah yang diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi. Data yang tidak relevan dengan fokus penelitian akan disisihkan, sedangkan data yang berkaitan dengan implementasi model pembelajaran *Role Playing* akan dipertahankan untuk dianalisis lebih lanjut.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah menyajikannya dalam bentuk uraian naratif, tabel, atau kutipan wawancara yang memudahkan peneliti dalam memahami pola-pola yang muncul. Penyajian data ini membantu peneliti melihat hubungan antar-temuan dan memperjelas gambaran mengenai pelaksanaan model *Role Playing* serta dampaknya terhadap pemahaman siswa.

3. Penarikan dan Verifikasi Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Tahap terakhir adalah menarik kesimpulan dari data yang telah disajikan. Kesimpulan yang diperoleh bersifat sementara dan akan terus diverifikasi selama proses penelitian berlangsung. Setelah data dianggap konsisten, maka kesimpulan akhir dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.¹³

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan berpikir induktif, yaitu menarik kesimpulan berdasarkan fakta-fakta empiris yang ditemukan di lapangan, kemudian dikaitkan dan diverifikasi dengan teori-teori yang relevan. Melalui proses ini, peneliti berupaya memahami bagaimana implementasi model pembelajaran *Role Playing* dilaksanakan di MI Darussalam serta bagaimana model tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

¹³ Sarosa, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Depok: Kanisius, 2021), 3.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Singkat MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Darussalam Sekampung Lampung Timur merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar berbasis Islam yang berstatus swasta. Madrasah ini berlokasi di Desa Hargomulyo, Kecamatan Sekampung, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung. Secara geografis, MI Darussalam berada di wilayah pedesaan dengan jarak kurang lebih 60 kilometer dari Kota Bandar Lampung. Letak tersebut menjadikan madrasah ini memiliki peran strategis dalam memberikan akses pendidikan bagi masyarakat sekitar, khususnya di daerah pedesaan. MI Darussalam Sekampung Lampung Timur memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 70057306. Madrasah ini mulai berdiri dan beroperasi pada tahun 2020 sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar berbasis keislaman di lingkungan masyarakat setempat. Sejak awal berdirinya, MI Darussalam berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter dan nilai-nilai keislaman peserta didik. Secara struktur kepemimpinan MI Darussalam adalah sebagai berikut:

- a. Pembina Yayasan: Saiful Jalilludin
- b. Kepala Sekolah: Tri ardiyanto,S.Pd.
- c. Komite Sekolah: Nanang Romansyah.¹

¹ Kurikulum Satuan Pendidikan MI Darussalam, Hasil Wawancara dengan Bapak Sarmini, S.Pd. selaku Ketua Tim TPK (Tim Penyusun Kurikulum), pada tanggal 14 April 2026.

2. Visi, Misi, dan Tujuan MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

Visi merupakan arah dan tujuan utama yang ingin dicapai oleh suatu lembaga pendidikan dalam jangka panjang. Visi tidak hanya berfungsi sebagai slogan, tetapi juga menjadi landasan dalam merancang program dan kegiatan sekolah agar berjalan secara terarah dan berkesinambungan. Oleh karena itu, visi perlu dipahami dan diinternalisasikan oleh seluruh warga sekolah agar setiap kegiatan yang dilaksanakan selaras dengan tujuan yang ingin dicapai.

Adapun visi MI Darussalam Sekampung Lampung Timur adalah *“Terwujudnya Generasi Qur’ani, Berprestasi, dan Berbudaya Lingkungan.”* Visi tersebut mencerminkan komitmen madrasah dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya unggul dalam aspek akademik, tetapi juga memiliki karakter religius yang kuat serta kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

Untuk mewujudkan visi tersebut, MI Darussalam Sekampung Lampung Timur menjabarkan beberapa misi sebagai langkah strategis dalam pelaksanaan pendidikan, yaitu:

- a. mengoptimalkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan;
- b. menanamkan semangat berkompetisi kepada peserta didik;
- c. memotivasi siswa agar gemar membaca;
- d. mengembangkan sarana pendidikan berbasis tahfidz Al-Qur’an;
- e. menanamkan karakter religius melalui kegiatan pembiasaan;
- f. membentuk sikap sopan santun, jujur, dan disiplin; serta
- g. meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional.²

² Kurikulum Satuan Pendidikan MI Darussalam, Hasil Wawancara dengan Ibu Sarmini, S.Pd. selaku Ketua Tim TPK (Tim Penyusun Kurikulum), pada tanggal 14 April 2026.

3. Kondisi MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

a. Identitas MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

MI Darussalam Sekampung Lampung Timur merupakan lembaga pendidikan dasar berbasis Islam yang berstatus swasta dan berada di bawah naungan yayasan. Madrasah ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 70057306. Sebagai lembaga pendidikan formal, MI Darussalam memiliki peran dalam menyelenggarakan pendidikan yang mengintegrasikan aspek akademik dan nilai-nilai keislaman guna membentuk karakter peserta didik yang unggul.

b. Letak / Lokasi MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

MI Darussalam Sekampung Lampung Timur berlokasi di Desa Hargomulyo, Kecamatan Sekampung, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung. Secara geografis, madrasah ini berada di wilayah pedesaan dengan jarak kurang lebih 60 kilometer dari Kota Bandar Lampung. Letak tersebut memberikan kemudahan akses bagi masyarakat sekitar untuk memperoleh layanan pendidikan, khususnya pendidikan dasar berbasis Islam.

c. Sarana dan Prasarana MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

Sarana dan prasarana merupakan faktor penting dalam menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dokumentasi, MI Darussalam Sekampung Lampung Timur memiliki fasilitas yang cukup memadai, meliputi sarana pembelajaran seperti papan tulis, meja dan kursi, media pembelajaran, LCD proyektor, serta laptop all in one. Adapun prasarananya meliputi ruang kepala sekolah, ruang guru,

ruang kelas, perpustakaan, UKS, kantin, tempat parkir, lapangan, halaman, dan taman. Secara umum, seluruh fasilitas berada dalam kondisi baik dan layak digunakan, meskipun beberapa masih dalam tahap pengembangan. Data sarana dan prasarana disajikan pada Tabel 4.2 dan Tabel 4.3.

Tabel 4.2 Sarana MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

No.	Sarana	Jumlah	Kondisi
1	Papan Tulis	6 Unit	Baik
2	Meja Guru	6 Unit	Baik
3	Kursi Guru	6 Unit	Baik
4	Meja Siswa	Menyesuaikan jumlah siswa	Baik
5	Kursi Siswa	Menyesuaikan jumlah siswa	Baik
6	LCD Proyektor	1 Unit	Baik
7	Laptop All in One	1 Unit	Baik
8	Media Pembelajaran	Menyesuaikan kebutuhan	Baik

Sumber: Data Sarpras MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

Tabel 4.3 Prasarana MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

No.	Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1 Ruang	Baik
2	Ruang Guru	1 Ruang	Baik
3	Ruang Kelas	6 Ruang	Baik
4	Ruang UKS	1 Ruang	Baik
5	Ruang Perpustakaan	1 Ruang	Baik
6	Kantin	1 Unit	Baik
7	Tempat Parkir	1 Area	Baik
8	Lapangan Upacara	1 Unit	Baik
9	Lapangan Olahraga	1 Unit	Baik
10	Halaman Sekolah	1 Area	Baik
11	Taman dengan Tanaman Buah	1 Area	Baik

Sumber: Data Sarpras MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

d. Data Guru dan Tenaga Kependidikan MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

Tenaga pendidik dan kependidikan di MI Darussalam terdiri dari pembina yayasan, kepala sekolah, guru, serta komite sekolah. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 1 pembina yayasan, 1 kepala sekolah, dan 11 guru yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, terdapat pula komite sekolah yang turut mendukung pelaksanaan pendidikan di madrasah.

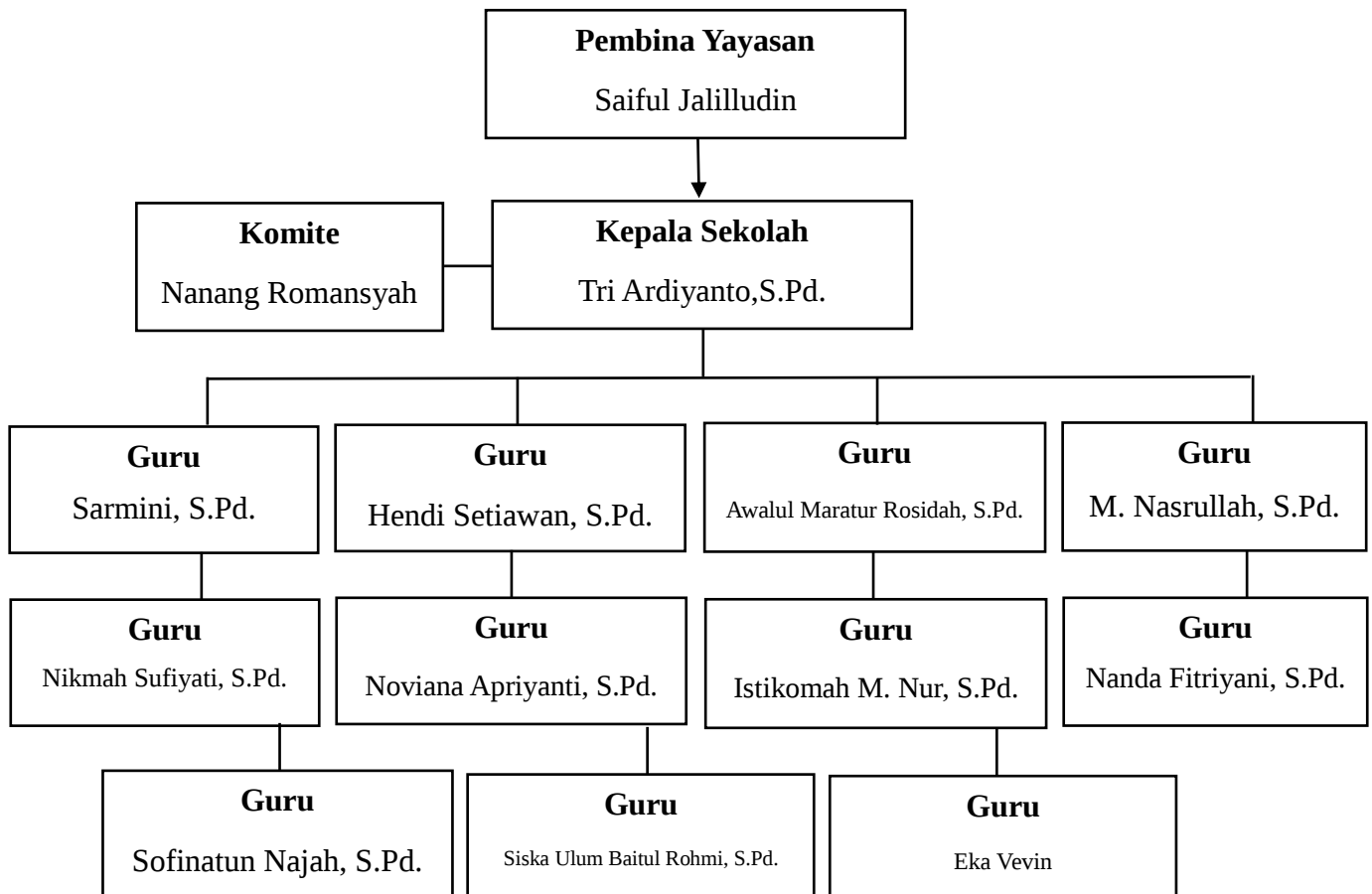
e. Data Jumlah Siswa MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

Jumlah peserta didik di MI Darussalam Sekampung Lampung Timur relatif stabil pada setiap jenjang kelas. Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah siswa pada masing-masing kelas, mulai dari kelas I hingga kelas VI, adalah sebanyak 13 siswa. Dengan demikian, total jumlah siswa di madrasah ini mencerminkan kondisi kelas yang cukup ideal untuk proses pembelajaran.³

4. Struktur Organisasi MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

Struktur organisasi MI Darussalam Sekampung Lampung Timur terdiri dari pembina yayasan, kepala sekolah, dewan guru, serta komite sekolah. Berikut adalah struktur organisasi MI Darussalam Sekampung Lampung Timur:

³ Kurikulum Satuan Pendidikan MI Darussalam, Hasil Wawancara dengan Ibu Sarmini, S.Pd. selaku Ketua Tim TPK (Tim Penyusun Kurikulum), pada tanggal 14 April 2026.



Gambar 4.1

Bagan Struktur Organisasi MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

**Tabel 4.1 Daftar Struktur organisasi MI Darussalam
Sekampung Lampung Timur**

No.	Nama	Jabatan
1	Saiful Jalilludin	Pembina Yayasan
2	Nanang Romansyah	Ketua Komite
3	Tri Ardiyanto, S.Pd.	Kepala Sekolah
4	Sarmini, S.Pd.	Guru Matematika dan Wali Kelas I
5	Hendi Setiawan, S.Pd.	Guru Olahraga
6	Awalul Maratur Rosidah, S.Pd.	Guru Al-Qur'an Hadis dan Wali Kelas II
7	M. Nasrullah, S.Pd.	Guru Bahasa Indonesia dan Wali Kls III

8	Nikmah Sufiyati, S.Pd.	Guru IPS
9	Noviana Apriyanti, S.Pd.	Guru SKI Dan Wali Kelas VI
10	Istikomah M. Nur, S.Pd.	Guru Fiqih
11	Nanda Fitriyani, S.Pd.	Guru SKI Sama Wali Kelas IV
12	Sofinatun Najah, S.Pd.	Guru IPA
13	Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd.	Guru SKI Sama Wali Kelas V
14	Eka Vevin	Guru Bahasa Inggris MJ

B. Temuan Umum

1. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran SKI Menggunakan Model *Role Playing*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Darussalam Sekampung Lampung Timur, diketahui bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* secara cukup sistematis. Berikut ini langkah-langkah penerapan model *Role Playing* melalui beberapa tahapan pembelajaran yang saling berkaitan, mulai dari penyusunan skenario, persiapan siswa, pelaksanaan bermain peran, hingga penarikan kesimpulan bersama.

a. Guru Menyiapkan Skenario Pembelajaran

Guru menyusun skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Skenario tersebut menjadi pedoman bagi siswa dalam memahami alur cerita dan tokoh yang akan diperankan.

1) Data Temuan Observasi

Berdasarkan hasil observasi, guru telah mempersiapkan pembelajaran dengan menyusun RPP, menentukan materi yang

akan diperankan, serta menjelaskan alur cerita sebelum kegiatan bermain peran dimulai. Guru juga terlihat menyiapkan pembagian tokoh agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan tertib.

b. Siswa Berdiskusi dan Mempersiapkan Skenario

Siswa melakukan diskusi kelompok untuk memahami isi skenario, membagi peran, dan mempersiapkan penampilan sesuai dengan karakter yang akan dimainkan.

1) Data Temuan Observasi

Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak berdiskusi dengan kelompoknya sebelum tampil di depan kelas. Guru memberikan arahan kepada setiap kelompok mengenai pembagian peran dan jalannya cerita sehingga seluruh siswa memahami tugas masing-masing.

c. Siswa Memperagakan Skenario di Depan Kelas

Tahap ini merupakan inti dari pelaksanaan model *Role Playing*, yaitu siswa memainkan tokoh sesuai skenario yang telah dipersiapkan.

1) Data Temuan Observasi

Berdasarkan hasil observasi, siswa memperagakan tokoh-tokoh sejarah Islam secara bergantian di depan kelas. Sebagian besar siswa terlihat antusias dan mampu memerankan tokoh dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang tampak malu ketika tampil.

d. Guru dan Siswa Menyimpulkan Hasil Kegiatan

Setelah seluruh kelompok selesai melakukan bermain peran, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari.

1) Data Temuan Observasi

Berdasarkan hasil observasi, guru memberikan penguatan terhadap materi, mengajak siswa berdiskusi mengenai pesan moral dari peristiwa sejarah, kemudian bersama-sama menyimpulkan pembelajaran sebelum kegiatan ditutup.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat diketahui bahwa guru telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* dengan baik, meskipun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri dalam memainkan perannya.

2. Hasil Wawancara Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, implementasi model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Darussalam Sekampung Lampung Timur dapat dikatakan telah berjalan dengan cukup baik, meskipun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala.

Berikut ini langkah-langkah penerapan model *Role Playing* melalui beberapa tahapan pembelajaran yang saling berkaitan, mulai dari penyusunan skenario, persiapan siswa, pelaksanaan bermain peran, hingga penarikan kesimpulan bersama.

a. Guru Menyiapkan Skenario Pembelajaran

Guru menyusun skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Skenario tersebut menjadi pedoman bagi siswa dalam memahami alur cerita dan tokoh

yang akan diperankan. Berdasarkan data temuan wawancara sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), beliau mengungkapkan bahwa:

“Dalam merencanakan pembelajaran, biasanya saya tetap membuat RPP terlebih dahulu. Saya sesuaikan materinya dengan model *Role Playing*, lalu saya siapkan juga gambaran cerita atau alur yang nanti akan dimainkan oleh siswa supaya mereka tidak bingung saat pelaksanaan.” (W/G/F.1/23-04-2026)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa guru telah melakukan perencanaan pembelajaran dengan baik melalui penyusunan skenario yang sesuai dengan materi, sehingga siswa memiliki gambaran yang jelas mengenai kegiatan bermain peran yang akan dilaksanakan.

b. Siswa Berdiskusi dan Mempersiapkan Skenario

Siswa melakukan diskusi kelompok untuk memahami isi skenario, membagi peran, dan mempersiapkan penampilan sesuai dengan karakter yang akan dimainkan. Berdasarkan data temuan wawancara sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd., beliau menyampaikan:

“Untuk pembagian peran, biasanya saya sesuaikan dengan jumlah siswa dan kemampuan mereka. Ada yang saya tunjuk langsung, ada juga yang saya beri kesempatan memilih supaya mereka lebih semangat dalam bermain peran.”
(W/G/F.3/23-04-2026)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersiapkan peran

melalui diskusi kelompok sehingga siswa lebih memahami karakter yang akan diperankan.

c. Siswa Memperagakan Skenario di Depan Kelas

Tahap ini merupakan inti dari pelaksanaan model *Role Playing*, yaitu siswa memainkan tokoh sesuai skenario yang telah dipersiapkan. Berdasarkan data temuan wawancara sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd., beliau mengungkapkan:

“Dalam pelaksanaannya, biasanya saya jelaskan dulu materi secara singkat, kemudian saya jelaskan aturan bermain peran. Untuk kali ini, para siswa akan memperagakan skenario Kisah “Kebijaksanaan Sang Al-Amiin dalam Menyelesaikan Perselisihan Hajar Aswad”, setelah itu siswa saya bagi kelompok dan diberikan peran masing-masing. Setelah siap, mereka tampil di depan kelas, lalu di akhir saya beri penjelasan dan kesimpulan dari materi tersebut.”
(W/G/F.4/23-04-2026)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, pelaksanaan model *Role Playing* telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif melalui kegiatan memerankan pada skenario Kisah “Kebijaksanaan Sang Al-Amiin dalam Menyelesaikan Perselisihan Hajar Aswad”.

d. Guru dan Siswa Menyimpulkan Hasil Kegiatan

Setelah seluruh kelompok selesai melakukan bermain peran, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan data temuan wawancara sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd., beliau mengungkapkan:

“Setelah semua kelompok selesai tampil, saya biasanya mengajak siswa membahas kembali jalannya cerita, menjelaskan bagian-bagian yang belum dipahami, kemudian bersama-sama menyimpulkan materi agar siswa lebih memahami isi pembelajaran.”

(W/G/F.4/23-04-2026)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, kegiatan penutup dilakukan melalui refleksi bersama sehingga siswa tidak hanya memahami alur cerita, tetapi juga mampu mengambil nilai-nilai pembelajaran dari materi yang telah dipelajari.

Selama kegiatan berlangsung, sebagian besar siswa terlihat antusias dan aktif, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri saat tampil di depan kelas. Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), beliau mengungkapkan bahwa:

“Respon siswa biasanya cukup baik. Mereka terlihat lebih semangat dan aktif dibandingkan saat saya hanya menggunakan metode ceramah. Walaupun begitu, masih ada beberapa siswa yang terlihat malu atau kurang percaya diri.”

(W/G/F.5/23-04-2026)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan keaktifan dan antusias siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Keterlibatan siswa dalam kegiatan bermain peran pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menunjukkan hasil yang cukup baik, meskipun belum seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif sejak awal pembelajaran. Dalam pelaksanaan model *Role*

Playing, guru juga berupaya meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri siswa.

Pada indikator keterlibatan siswa, sebagian besar siswa sudah aktif mengikuti kegiatan bermain peran. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang malu dan kurang percaya diri saat tampil di depan kelas sehingga guru memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa terlihat antusias berdiskusi dan memerankan tokoh yang telah ditentukan. Akan tetapi, beberapa siswa masih tampak pasif dan malu saat diminta tampil sehingga guru memberikan arahan dan dukungan agar siswa lebih percaya diri.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), beliau mengungkapkan bahwa:

“Tidak semua siswa langsung aktif. Ada beberapa siswa yang masih malu untuk tampil di depan teman-temannya. Tapi biasanya saya coba beri motivasi supaya mereka mau ikut berpartisipasi sedikit demi sedikit.”
(W/G/F.6/23-04-2026)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa motivasi dan dukungan guru membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran *Role Playing*.

Keseriusan dan kedisiplinan siswa dalam mengikuti kegiatan bermain peran menjadi salah satu indikator afektif dalam implementasi model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam (SKI). Sikap serius dan disiplin siswa membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif.

Pada indikator afektif, peneliti melihat sikap siswa dalam memperhatikan arahan guru, mematuhi aturan pembelajaran, serta menunjukkan kesungguhan saat memerankan tokoh yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebagian besar siswa terlihat cukup serius mengikuti kegiatan bermain peran. Siswa mulai mampu bekerja sama dengan kelompok, memperhatikan giliran tampil, dan menjalankan peran sesuai arahan guru. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang terkadang bercanda dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), beliau mengungkapkan bahwa:

“Kalau dilihat saat kegiatan berlangsung, sebagian besar siswa sudah cukup serius mengikuti kegiatan bermain peran. Mereka mulai bisa mengikuti aturan yang saya jelaskan, walaupun memang masih ada beberapa yang kadang bercanda atau belum terlalu fokus. Tapi secara umum, mereka sudah menunjukkan kedisiplinan yang cukup baik.”
(W/G/F.7/23-04-2026)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Role Playing* mampu membantu membentuk sikap disiplin dan keseriusan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Antusias dan motivasi siswa selama proses pembelajaran menjadi salah satu indikator afektif dalam implementasi model

pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Melalui model ini, siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Pada indikator afektif, peneliti melihat semangat, minat, dan motivasi siswa selama mengikuti kegiatan bermain peran. Antusias siswa terlihat dari keaktifan mereka saat berdiskusi, memperhatikan arahan guru, dan keberanian untuk tampil di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebagian besar siswa terlihat lebih bersemangat ketika pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Siswa tampak aktif mengikuti kegiatan dan tertarik memerankan tokoh sejarah Islam, meskipun masih ada beberapa siswa yang malu tampil di depan kelas.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), beliau mengungkapkan bahwa:

“Iya, biasanya siswa terlihat lebih antusias kalau pakai model *Role Playing*. Mereka lebih semangat dibandingkan saat hanya mendengarkan penjelasan. Banyak yang aktif dan ingin ikut tampil, walaupun masih ada juga yang malu-malu.”
(W/G/F.8/23-04-2026)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan antusias dan motivasi siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Kemampuan siswa dalam memerankan tokoh sejarah Islam menjadi salah satu indikator psikomotorik dalam implementasi model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga dilatih menampilkan ekspresi, sikap, dan cara berbicara sesuai tokoh yang diperankan.

Pada indikator psikomotorik, peneliti melihat kemampuan siswa dalam menyesuaikan gaya berbicara, sikap, ekspresi, serta keberanian saat tampil di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sebagian besar siswa sudah mampu memerankan tokoh sejarah Islam dengan cukup baik. Siswa terlihat berusaha menyesuaikan cara berbicara dan sikap sesuai karakter yang diperankan, meskipun masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri dan terlihat kaku saat tampil.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), beliau mengungkapkan bahwa:

“Untuk kemampuan bermain peran, sebagian siswa sudah bisa menyesuaikan dengan tokoh yang diperankan, seperti cara berbicara dan sikapnya. Tapi memang belum semuanya maksimal, karena ada yang masih kaku atau kurang percaya diri saat tampil.”
(W/G/F.9/23-04-2026)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Role Playing* mampu membantu siswa mengembangkan keterampilan psikomotorik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Kemampuan siswa dalam bertanya dan menjawab selama pembelajaran menjadi salah satu indikator psikomotorik dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Melalui kegiatan bermain peran, siswa dilatih untuk berani menyampaikan pendapat, bertanya, dan menjawab pertanyaan terkait materi pembelajaran.

Pada indikator psikomotorik, peneliti melihat kemampuan siswa dalam berinteraksi selama proses pembelajaran, khususnya saat kegiatan tanya jawab setelah bermain peran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, beberapa siswa terlihat sudah berani mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru. Siswa tampak lebih aktif berdiskusi dan mencoba menyampaikan pendapatnya terkait materi yang telah diperankan. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang cenderung pasif dan belum percaya diri untuk berbicara di depan kelas.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), beliau mengungkapkan bahwa:

“Selama kegiatan berlangsung, ada beberapa siswa yang sudah berani bertanya dan menjawab, terutama setelah kegiatan bermain peran selesai. Tapi masih ada juga yang pasif dan perlu didorong supaya mau berbicara.”
(W/G/F.10/23-04-2026)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Role Playing* mampu membantu

meningkatkan keberanian dan kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjadi salah satu indikator kognitif dalam implementasi model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran sehingga siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga memahami materi melalui pengalaman belajar secara langsung.

Pada indikator kognitif, peneliti melihat sejauh mana model *Role Playing* membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran serta perubahan hasil belajar siswa setelah model tersebut diterapkan. Pemahaman siswa dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat cerita, memahami isi materi, serta menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, siswa terlihat lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Siswa tampak lebih fokus dan aktif selama kegiatan berlangsung. Selain itu, beberapa siswa juga terlihat lebih mudah mengingat tokoh dan alur cerita setelah mengikuti kegiatan bermain peran. Peneliti juga menemukan adanya perubahan pada hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan dibandingkan sebelum penerapan model *Role Playing*.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), beliau mengungkapkan bahwa:

“Menurut saya, model *Role Playing* cukup membantu siswa dalam memahami materi. Soalnya mereka tidak hanya mendengar, tapi juga ikut memerankan langsung, jadi lebih mudah mengingat dan memahami cerita yang dipelajari.”
(W/G/F.11/23-04-2026)

Selain itu, beliau juga menambahkan bahwa:

“Kalau dilihat dari hasil belajar, ada peningkatan dibanding sebelumnya. Siswa jadi lebih mudah memahami materi dan nilai mereka juga mulai meningkat, walaupun belum semua siswa mengalami peningkatan yang sama.”
(W/G/F.12/23-04-2026)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa model pembelajaran *Role Playing* mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Kegiatan bermain peran membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Selain itu, penerapan model *Role Playing* juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, meskipun tingkat peningkatan yang dialami setiap siswa masih berbeda-beda.

C. Pembahasan

Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, implementasi model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Darussalam Sekampung Lampung Timur menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap peningkatan

pemahaman siswa. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya keaktifan, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis, dalam Teori Taksonomi Bloom, terbagi tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Ranah Kognitif: Model *Role Playing* meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami alur dan makna sejarah.
2. Ranah Afektif: Meningkatkan minat, motivasi, kerja sama, dan keberanian siswa, meskipun sebagian masih kurang percaya diri.
3. Ranah Psikomotorik: Mengembangkan keterampilan siswa dalam memerankan tokoh melalui dialog, ekspresi, dan gerakan.¹⁶

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* mampu membantu siswa dalam mencapai aspek pemahaman tersebut. Hal ini terlihat ketika siswa mampu memerankan tokoh-tokoh sejarah Islam, memahami alur cerita, serta menjelaskan kembali peristiwa yang telah dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berhenti pada tahap menghafal, tetapi telah mencapai tahap pemahaman yang lebih mendalam sesuai dengan Teori Bloom.

Dari sisi model pembelajaran, *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang menekankan pada keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar. Model ini berlandaskan pada Teori *Social Learning* yang menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi sosial, pengamatan, serta peniruan terhadap perilaku orang lain. Dalam konteks pembelajaran,

¹⁶ Ferdinal Lafendry, "Teori Pendidikan Tuntas Mastery Learning Benyamin S Bloom," *Tarbawi: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 6.1 (2023), 3.

kegiatan bermain peran menuntut siswa untuk berinteraksi, bergerak, berpikir, menganalisis, serta menirukan perilaku tokoh yang diperankan. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berlangsung secara pasif, tetapi melibatkan aktivitas mental dan fisik siswa secara menyeluruh.¹⁷

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya kendala dalam implementasi model pembelajaran ini, yaitu masih terdapat siswa yang merasa malu dan kurang percaya diri dalam memainkan peran. Hal ini menjadi faktor penghambat dalam optimalisasi pembelajaran *Role Playing*, karena tidak semua siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Secara teoritis, kepercayaan diri merupakan salah satu faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki kepercayaan diri cenderung lebih berani dalam mencoba hal baru, aktif dalam bertanya, serta tidak takut untuk melakukan kesalahan. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto yang menyatakan bahwa siswa dengan tingkat kepercayaan diri yang tinggi memiliki motivasi belajar yang lebih baik serta hasil belajar yang lebih optimal dibandingkan dengan siswa yang memiliki kepercayaan diri rendah.¹⁸

Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui model *Role Playing*, kepercayaan diri merupakan aspek penting karena siswa dituntut untuk tampil, berinteraksi, dan memerankan tokoh di depan kelas. Rendahnya

¹⁷ Rony Wirachman dan Ike Kurniawati, "Studi Deskriptif Model Pembelajaran Role Playing Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif: Bahasa Indonesia," *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7.1 (2023), 12, DOI: 10.36456/inventa.7.1.a6996.

¹⁸ Anisa Masyitoh dan Cindy Aulia Safmi, "Peran guru dalam membangun kepercayaan diri siswa melalui pembelajaran aktif di kelas dasar," *Journal Educational Research and Development* | E-ISSN: 3063-9158, 1.2 (2024), 2, DOI:10.62379/jerd.v1i2.58.

kepercayaan diri dapat menghambat keterlibatan siswa sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi yang tepat untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, salah satunya melalui pemberian umpan balik positif. Menurut Supriyadi, pujian terhadap usaha siswa, meskipun hasilnya belum sempurna, dapat meningkatkan rasa percaya diri mereka. Selain itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang kondusif, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dari kesalahan, serta terus memberikan motivasi agar siswa lebih berani berpartisipasi dalam pembelajaran.¹⁹

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa model pembelajaran *Role Playing* merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada materi yang bersifat naratif seperti Sejarah Kebudayaan Islam, meskipun masih memerlukan penguatan dalam aspek kepercayaan diri siswa agar hasil yang diperoleh dapat lebih optimal.

¹⁹ Masyitoh dan Safmi, "Peran guru dalam membangun kepercayaan diri siswa melalui pembelajaran aktif di kelas dasar," (2024), 2-3.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai implementasi model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Darussalam Sekampung Lampung Timur, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tersebut telah berjalan cukup baik melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi SKI karena siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang bersifat naratif maupun historis. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya memahami materi pada aspek kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik, seperti keberanian, kerja sama, rasa percaya diri, serta keterampilan memerankan tokoh sejarah Islam. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala, seperti adanya siswa yang merasa malu dan kurang percaya diri saat tampil di depan kelas. Oleh karena itu, guru perlu memberikan motivasi dan bimbingan agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi MI Darussalam Sekampung Lampung Timur

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran yang inovatif, seperti *Role Playing*, dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan atau pengembangan profesional. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar siswa lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi Guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Guru Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) diharapkan dapat terus mengembangkan kreativitas dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, khususnya materi yang bersifat naratif seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Guru juga perlu memberikan motivasi, bimbingan, serta umpan balik positif kepada siswa agar dapat meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan mengkaji lebih dalam mengenai penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar, hasil belajar, atau kepercayaan diri siswa, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi, Cindya, dan Devrat Satriya Wibangga. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dengan *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 2 Malang." *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 7, no. 4 (2023): 768–776. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.833.
- Anggito, Albi, dan Johan Setiawan. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- Fadhallah. *Wawancara*. Jakarta Timur: UNJ Press, 2021.
- Fiantika, Feny Rita, dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022.
- Jubaedah, Siti, dan Abdur Rahim. "Pemanfaatan Audio Visual dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Haurgeulis." *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu* 1, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.59004/metta.v1i2.97>.
- Lafendry, Ferdinal. "Teori Pendidikan Tuntas Mastery Learning Benyamin S. Bloom." *Tarbawi: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 6, no. 1 (2023).
- Luthfia, Lusi, dan Luvy Sylviana Zanthly. "Analisis Kesalahan Menurut Tahapan Kastolan dan Pemberian Scaffolding dalam Menyelesaikan Soal Sistem Persamaan Linear Dua Variabel." *Journal on Education* 1, no. 3 (2019). <https://doi.org/10.31004/joe.v1i3.179>.
- Luthfiyani, Putri Wahidah, dkk. "Pendekatan Konstruktivisme dalam Psikologi Belajar Berbasis Nilai-Nilai Islam." *Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an* 6, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.37985/hq.v6i1.469>.
- Masyitoh, Anisa, dan Cindy Aulia Safmi. "Peran Guru dalam Membangun Kepercayaan Diri Siswa melalui Pembelajaran Aktif di Kelas Dasar." *Journal Educational Research and Development* 1, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.58>.
- Munawir, dkk. "Upaya Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI* 11, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i1.1998>.

- Naldi, Afri, dkk. "Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>.
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka, 2022.
- Pra, Rekli Legi, dkk. "Studi Efektivitas Model *Role Playing* pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas VI SD Negeri 59/III Koto Lebu Tinggi." *Multidiscience: Journal of Multidisciplinary Science* 1, no. 2 (2024): 112–122. <https://doi.org/10.59631/multidiscience.v1i2.239>.
- Ramadhani, Fitri, dan Nirwana Anas. "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 2 (2025): 369–376. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i2.929>.
- Sarosa, Samiaji. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Depok: Kanisius, 2021.
- Sa'adiah, Syifa, dan Oman Farhurohman. "Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI)." *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar* 7, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v7i01.3363>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sutiawan, Irwan. *Madrasah Menghadapi Era Society 5.0*. Guepedia, 2023.
- Tanjung, dan Mulyani. *Metodologi Penelitian: Sederhana, Ringkas, Padat dan Mudah Dipahami*.
- Usman, Asep Tutun, dkk. "Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)." *Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 2 (2024).
- Wirachman, Rony, dan Ike Kurniawati. "Studi Deskriptif Model Pembelajaran *Role Playing* Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif." *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a6996>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin PraSurvey



MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM
KECAMATAN SEKAMPUNG KABUPATEN LAMPUNG
TIMUR

Alamat : Jl. Hargomulyo Rt.014 Rw.008 Desa Hargomulyo Kec.Sekampung Kab.
 Lampung Timur

Nomor : 123/MID/V/2024
 Lampiran :-
 Perihal : Pemberian Izin Pra Survey

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Menindaklanjuti tentang surat izin pra survey nomor:
 2264/In.28/J/TL.01/05/2024 yang diajukan oleh:

Nama : Villa Sefiatul Khusnah
 NPM : 2101010079
 Semester : 6 (enam)
 Program Study : Pendidikan Agama Islam
 Judul : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLE
 PLAYING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN
 SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
 KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH IBTIDAIYAH
 DARUSSALAM HARGOMULYO

Dengan ini saya selaku Kepala MI Darussalam memberikan izin kepada yang bersangkutan untuk melakukan pra survey di sekolah kami terhitung mulai tanggal 18 Mei 2024 sampai dengan 30 Mei 2024, dengan tetap memperhatikan tata tertib dan ketentuan yang berlaku di lingkungan sekolah kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan dengan semestinya.

Wassalamu'alaikum. Wr.Wb

Hargomulyo, 18 Mei 2024
 Kepala MI Darussalam

 Pr. Nianto, S.Pd


Lampiran 2. Surat Izin Research



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1465/In.28/D.1/TL.00/04/2026
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA MADRASAH IBTIDAIYAH
DARUSSALAM
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1464/In.28/D.1/TL.01/04/2026, tanggal 16 April 2026 atas nama saudara:

Nama : **VILLA SEFIATUL KHUSNAH**
NPM : 2101010079
Semester : 10 (Sepuluh)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 16 April 2026
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 3. Surat Balasan Izin Research



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan surat izin research Nomor: B-1464/In.28/D.1/TL.01/04/2026, tanggal 16 April 2026 dari Universitas Islam Negeri Jember, maka dengan ini kami memberitahukan bahwa mahasiswa:

Nama : Villa Sefiatul Khusnah
 NPM : 2101010079
 Semester : 10 (sepuluh)
 Program Study : Pendidikan Agama Islam

Telah kami **setujui** dan kami **izinkan** untuk mengadakan penelitian di MI Darussalam, sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul "IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH IBTIDAIYAH DARUSSALAM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan dengan semestinya.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb

Hargomulyo, 16 April 2026
 Kepala MI Darussalam
 Tri Ardianto, S.Pd

Lampiran 4. Surat Keterangan Bebas Pustaka



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
UNIT PENUNJANG AKADEMIK PERPUSTAKAAN
NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki Hajar Dewantara No. 118, Iringmulya 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297, 42775, Faksimili (0725) 47296,
Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: lainmetro@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-284/Un.36/S/U.1/OT.01/04/2026**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : VILLA SEFIATUL KHUSNAH
NPM : 2101010079
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2101010079.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 27 April 2026
Kepala Perpustakaan,



Aan Gufroni, S.I.Pust.
NIP. 19920428 201903 1 0094

Lampiran 5. Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

A. Petunjuk Dokumentasi

1. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian.
2. Data diperoleh dari dokumen resmi sekolah.
3. Pengambilan dokumentasi disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

B. Kegiatan Dokumentasi

1. Profil MI Darussalam Sekampung Lampung Timur
2. Visi dan Misi Sekolah
3. Data Guru dan Siswa
4. Struktur Organisasi Sekolah
5. Sarana dan Prasarana Sekolah
6. RPP Mata Pelajaran SKI
7. Daftar Nilai Siswa
8. Foto kegiatan pembelajaran Role Playing

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Dewi Masitoh, M.Pd
NIP.199306182020122019

Metro, 13 April 2026
Peneliti



Villa Sehatul Khusnah
NPM. 2101010079

Lampiran 6. APD (Alat Pengumpul Data) berbasis Wawancara

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH
IBTIDAIYAH DARUSSALAM SEKAMPUNG LAMPUNG TIMUR**

PEDOMAN WAWANCARA KEPADA GURU SKI

A. PETUNJUK PELAKSANAAN

1. Pendahuluan, memperkenalkan diri, kemudian menjelaskan maksud serta tujuan dan meminta izin untuk melakukan rekaman wawancara apabila diperlukan.
2. Peneliti mencatat dan merekam serta mendeskripsikan hasil wawancara selama penelitian berlangsung.
3. Menutup dengan sopan santun dan mengucapkan terimakasih.

B. IDENTITAS

Informan : Ibu Siska Ulum Baitul Rohmi, S.Pd.
 Hari/Tanggal : Senin, 14 April 2026
 Alamat : Madrasah Ibtidaiyah (MI) Darussalam Sekampung
 Lampung Timur

C. PERTANYAAN

Variabel	Indikator	Pertanyaan	Hasil Wawancara
Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> (X)	Perencanaan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	a. Bagaimana Bapak/Ibu merencanakan pembelajaran SKI dengan menggunakan model <i>Role Playing</i> ?	Dalam merencanakan pembelajaran, biasanya saya tetap membuat RPP terlebih dahulu. Saya sesuaikan materinya dengan model <i>Role Playing</i> , lalu saya siapkan juga gambaran cerita atau alur yang nanti akan dimainkan oleh siswa supaya mereka tidak bingung saat pelaksanaan.
	Perencanaan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	b. Materi apa saja yang biasanya menggunakan model <i>Role Playing</i> dalam pembelajaran SKI?	Biasanya saya menggunakan model ini untuk materi yang berbentuk cerita, seperti kisah Nabi, sahabat, atau tokoh-tokoh Islam. Karena kalau hanya dijelaskan saja, anak-anak cepat bosan, jadi lebih enak kalau langsung diperankan.
	Perencanaan Pembelajaran <i>Role Playing</i>	c. Bagaimana Bapak/Ibu menentukan peran atau tokoh yang akan dimainkan oleh siswa?	Untuk pembagian peran, biasanya saya sesuaikan dengan jumlah siswa dan kemampuan mereka. Ada yang saya tunjuk langsung, ada juga yang saya beri kesempatan memilih supaya mereka lebih semangat dalam bermain peran.
	Pelaksanaan Model <i>Role Playing</i>	a. Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan model <i>Role Playing</i> dalam pembelajaran SKI di kelas?	Dalam pelaksanaannya, biasanya saya jelaskan dulu materi secara singkat, kemudian saya jelaskan aturan bermain peran. Setelah itu siswa saya bagi kelompok dan diberikan peran masing-masing. Setelah siap, mereka tampil di depan kelas, lalu di akhir saya beri penjelasan dan

			kesimpulan dari materi tersebut.
	Pelaksanaan Model <i>Role Playing</i>	b. Bagaimana respon siswa saat mengikuti pembelajaran dengan model <i>Role Playing</i> ?	Respon siswa biasanya cukup baik. Mereka terlihat lebih semangat dan aktif dibandingkan saat saya hanya menggunakan metode ceramah. Walaupun begitu, masih ada beberapa siswa yang terlihat malu atau kurang percaya diri.
	Pelaksanaan Model <i>Role Playing</i>	c. Apakah seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan bermain peran?	Tidak semua siswa langsung aktif. Ada beberapa siswa yang masih malu untuk tampil di depan teman-temannya. Tapi biasanya saya coba beri motivasi supaya mereka mau ikut berpartisipasi sedikit demi sedikit.
Pemahaman Siswa (X)	Indikator Afektif	a. Bagaimana keseriusan dan kedisiplinan siswa saat memainkan peran?	Kalau dilihat saat kegiatan berlangsung, sebagian besar siswa sudah cukup serius mengikuti kegiatan bermain peran. Mereka mulai bisa mengikuti aturan yang saya jelaskan, walaupun memang masih ada beberapa yang kadang bercanda atau belum terlalu fokus. Tapi secara umum, mereka sudah menunjukkan kedisiplinan yang cukup baik.
	Indikator Afektif	b. Apakah siswa menunjukkan antusias dan motivasi selama pembelajaran berlangsung?	Iya, biasanya siswa terlihat lebih antusias kalau pakai model <i>Role Playing</i> . Mereka lebih semangat dibandingkan saat hanya mendengarkan penjelasan. Banyak yang aktif dan ingin ikut tampil, walaupun masih ada juga yang malu-malu.
	Indikator	a. Bagaimana kemampuan	Untuk kemampuan bermain

	Psikomotorik	siswa dalam memerankan tokoh sejarah Islam?	peran, sebagian siswa sudah bisa menyesuaikan dengan tokoh yang diperankan, seperti cara berbicara dan sikapnya. Tapi memang belum semuanya maksimal, karena ada yang masih kaku atau kurang percaya diri saat tampil.
	Indikator Psikomotorik	b. Apakah siswa mampu bertanya dan menjawab selama kegiatan berlangsung?	Selama kegiatan berlangsung, ada beberapa siswa yang sudah berani bertanya dan menjawab, terutama setelah kegiatan bermain peran selesai. Tapi masih ada juga yang pasif dan perlu didorong supaya mau berbicara.
	Indikator Kognitif (Pemahaman)	a. Apakah model <i>Role Playing</i> membantu siswa dalam memahami materi SKI?	Menurut saya, model <i>Role Playing</i> cukup membantu siswa dalam memahami materi. Soalnya mereka tidak hanya mendengar, tapi juga ikut memerankan langsung, jadi lebih mudah mengingat dan memahami cerita yang dipelajari.
	Indikator Kognitif (Pemahaman)	b. Bagaimana perubahan hasil belajar siswa setelah menggunakan model <i>Role Playing</i> ?	Kalau dilihat dari hasil belajar, ada peningkatan dibanding sebelumnya. Siswa jadi lebih mudah memahami materi dan nilai mereka juga mulai meningkat, walaupun belum semua siswa mengalami peningkatan yang sama.

Lampiran 7. Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Implementasi Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak	Keterangan
A. Kegiatan Pendahuluan				
1	Guru mengucapkan salam.	☐	☐	
2	Guru mengajak siswa berdoa sebelum pembelajaran.	☐	☐	
3	Guru mengecek kehadiran (absensi) siswa.	☐	☐	
4	Guru mengondisikan kelas agar siap belajar.	☐	☐	
5	Guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan materi SKI.	☐	☐	
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	☐	☐	
7	Guru memberikan motivasi kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai.	☐	☐	
B. Kegiatan Inti (Model <i>Role Playing</i>)				
8	Guru menjelaskan materi SKI secara singkat.	☐	☐	
9	Guru menjelaskan konsep dan langkah-langkah <i>Role Playing</i> .	☐	☐	
10	Guru menjelaskan aturan bermain peran.	☐	☐	
11	Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.	☐	☐	
12	Guru menentukan atau membimbing pembagian tokoh/peran.	☐	☐	
13	Guru memberikan waktu kepada siswa untuk berdiskusi dan mempersiapkan peran.	☐	☐	
14	Guru membimbing siswa selama persiapan	☐	☐	

	bermain peran.			
15	Guru memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk tampil.	☐	☐	
16	Guru mengamati jalannya kegiatan <i>Role Playing</i> .	☐	☐	
17	Guru memberikan motivasi kepada siswa yang kurang percaya diri.	☐	☐	
18	Guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk mengajukan pertanyaan.	☐	☐	
19	Guru memfasilitasi diskusi setelah kegiatan bermain peran.	☐	☐	
20	Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah diperankan.	☐	☐	
C. Kegiatan Penutup				
21	Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran.	☐	☐	
22	Guru memberikan evaluasi atau umpan balik.	☐	☐	
23	Guru memberikan motivasi untuk pembelajaran berikutnya.	☐	☐	
24	Guru menutup pembelajaran dengan doa.	☐	☐	
25	Guru mengucapkan salam penutup.	☐	☐	

Lampiran 7. Foto Dokumentasi



(Gedung Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sekampung Lampung Timur
Tampak Depan)



(Gedung Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sekampung Lampung Timur
Tampak Atas)



(Gambar Peneliti Mengobservasi Siswa-Siswi di MI Darussalam Sekampung Lampung Timur)



(Gambar Mempraktekan Metode *Role Playing* dengan “Kebijaksanaan Sang Al-Amiin dalam Menyelesaikan Perselisihan Hajar Aswad”)



(Gambar Peneliti Mewawancarai Siswa)



(Gambar Peneliti Mewawancarai Siswa)

SKRIPSI FULL-REVISI NEW.docx

ORIGINALITY REPORT

13%	9%	3%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.stitmadani.ac.id	2%
2	repository.metrouniv.ac.id	2%
3	Submitted to Universitas Negeri Jakarta	2%
4	repository.staima-alhikam.ac.id	1%
5	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha	1%
6	Submitted to IAIN Purwokerto	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	1%
8	repo.undiksha.ac.id	<1%
9	Submitted to Universitas Islam Riau	<1%

10	repository.unissula.ac.id	<1%
11	ibicie.uinib.ac.id	<1%
12	repositori.uin-alauddin.ac.id	<1%
13	Submitted to Universitas Bangka Belitung	<1%
14	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
15	Submitted to UINFAS Bengkulu	<1%

RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap Villa Sefiatul Khusnah, lahir pada tanggal 26 Februari 2003 di Desa Hargomulyo, Kecamatan Sekampung, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung. Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara, pasangan Bapak Yakup dan Ibu Nasringah. Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis dimulai dari TK Ma'arif 1 Sumbersari pada tahun 2007–2009. Kemudian melanjutkan pendidikan di SD Negeri 03 Hargomulyo pada tahun 2009–2015. Selanjutnya penulis menempuh pendidikan di SMP Negeri 2 Sekampung pada tahun 2015–2018, lalu melanjutkan pendidikan di MA Ma'arif NU 5 Sekampung pada tahun 2018–2021. Pada tahun 2021, penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis aktif dalam organisasi Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) pada tahun 2021–2025. Organisasi tersebut menjadi wadah bagi penulis dalam mengembangkan wawasan, pengalaman organisasi, serta kemampuan sosial dan kepemimpinan.