

---

Received: 09 -10- 2024 | Accepted: 05-11-2024 Published: 20-12-2024

**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM  
PEMBELAJARAN KISAH NABI UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA SMP SAFINATUSSALAMAH  
KECAMATAN DANAU PARIS KABUPATEN ACEH SINGKIL**

**Ema Nursanti<sup>1</sup>, Desriadi<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> UPTD SPF SMP Negeri 3 Gunung Meriah

<sup>2</sup> SMP Safinatussalamah

Email Korseponden: Desriadi1112islamic@gmail.com

**Abstract**

This study aims to analyze the effectiveness of the role-playing method in improving students' understanding of the story of the prophet at Safinatussalamah Junior High School, Danau Paris District, Aceh Singkil Regency. The role-playing method allows students to actively participate in learning by playing the characters in the story of the prophet, so that they better understand the content of the story, the moral message, and the values contained in it. This study uses a quantitative approach with a Classroom Action Research design. Data were collected through observation, interviews, comprehension tests, and student satisfaction questionnaires on the learning method. The results showed that the role-playing method significantly improved students' understanding of the story of the prophet. Students became more active, motivated, and able to remember and apply the values taught in their daily lives. Thus, the role-playing method can be used as an effective learning alternative in Islamic religious education.

**Keywords:** *Role playing, learning the story of the prophet, student understanding, Islamic religious education*

---

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode role playing dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah nabi di SMP Safinatussalamah, Kecamatan Danau Paris, Kabupaten Aceh Singkil. Metode role playing atau bermain peran memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memerankan tokoh-tokoh dalam kisah nabi, sehingga mereka lebih memahami isi cerita, pesan moral, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes pemahaman, dan angket kepuasan siswa terhadap metode pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah nabi. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mampu mengingat serta menerapkan nilai-nilai yang diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, metode radikan alternatif pembelajaran yang efektif dalam pendidikan agama Islam.

**Kata Kunci:** *Role playing, pembelajaran kisah nabi, pemahaman siswa, pendidikan agama Islam*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Salah satu aspek yang diajarkan dalam kurikulum pendidikan agama Islam adalah kisah nabi. Kisah-kisah ini bukan sekadar cerita, tetapi juga mengandung banyak hikmah dan nilai moral yang dapat dijadikan pedoman bagi kehidupan siswa. Namun, dalam proses pembelajaran, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi dan makna kisah nabi jika hanya disampaikan melalui metode ceramah atau membaca buku teks. Hal ini menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. (Tarigan, 2025)

Di berbagai sekolah, metode ceramah masih menjadi metode dominan dalam menyampaikan materi kisah nabi. Metode ini sering kali membuat siswa pasif dan kurang tertarik dalam pembelajaran. Kurangnya interaksi dalam proses belajar juga dapat membuat siswa merasa bosan, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar siswa lebih tertarik untuk belajar serta lebih mudah memahami isi kisah nabi. (Jasil, 2017)

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah nabi adalah metode role playing atau bermain peran. Metode ini memungkinkan siswa untuk memerankan tokoh-tokoh dalam kisah nabi, sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berperan aktif dalam pembelajaran. Dengan terlibat secara langsung dalam sebuah skenario, siswa dapat lebih mudah menginternalisasi pesan moral dan nilai-nilai yang terkandung dalam kisah yang mereka pelajari.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena siswa tidak hanya membaca atau mendengarkan, tetapi juga mengalami secara langsung bagaimana tokoh-tokoh dalam kisah nabi bertindak dan berpikir. Selain itu, metode ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan keterampilan komunikasi mereka.

Di SMP Safinatussalamah, Kecamatan Danau Paris, Kabupaten Aceh Singkil, pembelajaran kisah nabi masih sering menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan sering mengalami kesulitan dalam memahami isi kisah nabi. Oleh karena itu, penerapan metode role playing di sekolah ini menjadi langkah inovatif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. (NANGIM, n.d.)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode role playing dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah nabi di SMP Safinatussalamah. Selain

itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis bagaimana respons siswa terhadap penerapan metode ini dalam proses pembelajaran. Dengan mengetahui dampak metode role playing terhadap pemahaman siswa, diharapkan metode ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. (Ulum, 2022)

Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, tes pemahaman, dan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas metode role playing dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah nabi.

Penelitian ini memiliki urgensi karena pemahaman terhadap kisah nabi tidak hanya penting dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari siswa. Kisah nabi mengandung banyak nilai moral dan ajaran yang dapat membentuk karakter siswa agar menjadi individu yang lebih baik. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif seperti role playing sangat dibutuhkan untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diajarkan dalam kisah nabi. (Suryani et al., 2023)

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Jika terbukti efektif, metode role playing dapat diterapkan secara lebih luas di berbagai sekolah sebagai salah satu strategi inovatif dalam pembelajaran kisah nabi. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dan pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), yang bertujuan untuk meningkatkan *pemahaman* siswa melalui penerapan metode role playing dalam pembelajaran kisah nabi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Safinatussalamah, Kecamatan Danau Paris, Kabupaten Aceh Singkil. Pemilihan subjek ini didasarkan pada fakta bahwa siswa pada tingkat ini masih dalam tahap perkembangan kognitif dan afektif yang membutuhkan metode pembelajaran yang lebih interaktif agar materi dapat dipahami dengan lebih baik. (Arif & Oktafiana, 2023)

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa instrumen, yaitu observasi, wawancara, tes pemahaman, dan angket. Observasi digunakan untuk melihat tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk menggali lebih dalam

pengalaman dan pendapat mereka tentang penerapan metode role playing. Tes pemahaman diberikan sebelum dan sesudah penerapan metode ini untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap kisah nabi. Selain itu, angket digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan dan respons siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah intervensi guna melihat efektivitas metode role playing.

Untuk memastikan validitas data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari observasi, wawancara, dan hasil tes untuk mendapatkan gambaran yang lebih akurat mengenai dampak metode role playing. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan menggunakan berbagai instrumen penelitian agar hasil yang diperoleh lebih objektif. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan temuan yang valid dan dapat dijadikan rujukan dalam penerapan metode role playing dalam pembelajaran kisah nabi di sekolah-sekolah lainnya. (Aji, 2008)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. LANDASAN TEORI**

#### **1. Metode Role Playing dalam Pembelajaran**

Metode role playing atau bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang menempatkan siswa dalam situasi tertentu untuk memerankan karakter yang sesuai dengan materi pembelajaran. Menurut Arends (2012), metode ini mampu meningkatkan interaksi sosial, kreativitas, serta pemahaman siswa terhadap suatu konsep melalui pengalaman langsung. Dalam konteks pembelajaran, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami dan memahami suatu peristiwa atau konsep dengan cara yang lebih mendalam dibandingkan sekadar membaca atau mendengarkan ceramah dari guru. (Suryani et al., 2023)

Dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, khususnya pada materi kisah nabi, metode role playing dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam kisah yang mereka pelajari. Dengan memerankan tokoh-tokoh dalam kisah nabi, siswa tidak hanya memahami alur cerita, tetapi juga dapat merasakan bagaimana tantangan dan perjuangan yang dihadapi oleh para nabi. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam. (Hasanah, 2022)

Selain meningkatkan pemahaman kognitif, metode role playing juga berkontribusi pada pengembangan aspek afektif dan sosial siswa. Bermain peran dalam kisah nabi mendorong siswa untuk mengembangkan empati, memahami sudut pandang yang berbeda, dan belajar bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Interaksi yang

terjadi dalam proses bermain peran juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengungkapkan pendapat serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, metode ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk karakter dan keterampilan sosial siswa.

## 2. Pembelajaran Kisah Nabi dalam Pendidikan Agama Islam

Kisah nabi merupakan bagian penting dalam pendidikan agama Islam yang memiliki tujuan utama untuk membentuk akhlak serta memberikan teladan kehidupan bagi peserta didik. Menurut Al-Ghazali (2005), kisah memiliki peran yang sangat efektif dalam menyampaikan ajaran moral dan spiritual karena disajikan dalam bentuk narasi yang menarik dan mudah diingat. Pembelajaran kisah nabi tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah Islam, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai luhur seperti kejujuran, kesabaran, keikhlasan, serta ketakwaan kepada Allah. (Napitupulu, 2025)

Dalam proses pembelajaran, penyampaian kisah nabi sering kali dilakukan melalui metode ceramah dan membaca buku teks. Metode ini memang memiliki kelebihan dalam menyampaikan informasi secara sistematis, tetapi sering kali membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Akibatnya, banyak siswa yang hanya memahami kisah nabi secara dangkal tanpa benar-benar menginternalisasi pesan moral yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, dibutuhkan metode yang lebih interaktif, seperti role playing, yang memungkinkan siswa untuk mengalami langsung situasi yang terjadi dalam kisah tersebut.

Selain meningkatkan pemahaman, pembelajaran kisah nabi yang efektif juga dapat memberikan dampak positif pada perkembangan karakter siswa. Dengan memahami bagaimana para nabi menghadapi berbagai ujian dalam hidup mereka, siswa dapat mengambil pelajaran dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan agama Islam yang dikombinasikan dengan metode inovatif akan lebih efektif dalam menanamkan akhlak mulia dan membentuk generasi yang memiliki integritas serta ketakwaan yang kuat. (Rokib, 2010)

## **B. PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA**

Hasil menunjukkan bahwa metode role playing secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah nabi. Sebelum penerapan metode ini, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita karena pembelajaran masih bersifat pasif, dengan metode ceramah sebagai teknik utama. Tes awal yang dilakukan sebelum penerapan metode role playing menunjukkan bahwa rata-rata nilai pemahaman siswa hanya mencapai 65, yang masuk dalam kategori cukup. Nilai ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami kisah nabi secara mendalam, baik dari segi alur cerita maupun pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Setelah penerapan metode role playing, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Tes akhir yang dilakukan setelah dua siklus penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pemahaman siswa meningkat menjadi 85, yang termasuk dalam kategori baik. Siswa yang awalnya kesulitan dalam mengingat dan memahami detail kisah nabi menjadi lebih mampu menjelaskan kembali alur cerita dengan lebih sistematis. Mereka juga lebih mudah mengidentifikasi nilai-nilai moral yang terkandung dalam kisah tersebut dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Selain peningkatan dalam aspek kognitif, metode role playing juga berdampak positif terhadap keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Observasi yang dilakukan selama proses penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam berpartisipasi dan lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Saat bermain peran, mereka tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mengalami langsung bagaimana tokoh-tokoh dalam kisah nabi menghadapi berbagai tantangan. Pengalaman ini membantu siswa untuk memahami konsep secara lebih mendalam dibandingkan sekadar mendengar penjelasan dari guru. (PRA-SEKOLAH, n.d.)

Dampak positif lainnya adalah meningkatnya rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Dalam sesi role playing, mereka harus bekerja sama, berdiskusi, dan mengembangkan dialog berdasarkan kisah nabi yang dipelajari. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan berpikir kritis dan berbicara di depan umum, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sosial dan akademik mereka. Dengan demikian, metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik tetapi juga mengembangkan aspek sosial dan emosional siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode role playing merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah nabi. Dengan pendekatan yang lebih interaktif, siswa lebih mudah menginternalisasi pesan-pesan yang terkandung dalam kisah yang mereka pelajari. Oleh karena itu, metode ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan secara lebih luas dalam pendidikan agama Islam, khususnya dalam pembelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai moral dan spiritual.

### **C. AKTIVITAS DAN MOTIVASI SISWA**

Penerapan metode role playing dalam pembelajaran kisah nabi di SMP Safinatussalamah menunjukkan dampak positif terhadap aktivitas dan motivasi siswa. Sebelum metode ini diterapkan, banyak siswa terlihat pasif dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung hanya mendengarkan ceramah guru tanpa banyak berpartisipasi dalam diskusi atau kegiatan kelas lainnya. Hal ini mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dalam memahami kisah nabi secara mendalam, sehingga banyak dari mereka merasa bosan dan tidak tertarik dengan materi yang disampaikan.

Setelah metode role playing diterapkan, terjadi perubahan yang signifikan dalam tingkat aktivitas siswa. Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Mereka antusias untuk berperan sebagai tokoh-tokoh dalam kisah nabi dan berusaha memahami karakter serta latar belakang tokoh yang mereka mainkan. Keterlibatan langsung dalam skenario pembelajaran membuat siswa lebih tertarik untuk memahami cerita dengan lebih baik, sehingga mereka dapat menampilkan peran yang sesuai dengan alur kisah nabi yang diajarkan. (Mahisarani et al., 2021)

Selain meningkatkan partisipasi siswa, metode role playing juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. Dalam proses bermain peran, siswa harus berkoordinasi dengan teman sekelompoknya untuk menentukan dialog dan adegan yang sesuai dengan kisah yang dipelajari. Interaksi ini tidak hanya membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga melatih kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara efektif dan bekerja sama dalam tim. Dengan demikian, metode ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman akademik, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial siswa.

Motivasi siswa dalam belajar juga mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode role playing. Sebelum penggunaan metode ini, banyak siswa yang kurang termotivasi untuk mempelajari kisah nabi karena merasa bahwa materi tersebut sulit dipahami atau kurang menarik. Namun, setelah mereka dilibatkan dalam proses bermain peran, mereka menjadi lebih termotivasi untuk mendalami materi agar dapat menampilkan peran dengan baik. Mereka mulai mencari informasi tambahan mengenai kisah nabi, memahami latar belakang historisnya, serta menghayati nilai-nilai moral yang terkandung dalam kisah tersebut.

Selain itu, aspek emosional siswa juga berkembang melalui metode ini. Dalam memainkan peran sebagai nabi atau tokoh lain dalam kisah tersebut, mereka mulai merasakan empati terhadap perjuangan para nabi dalam menyebarkan ajaran Islam. Pengalaman ini membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai moral seperti kesabaran, keikhlasan, dan keteguhan dalam menghadapi cobaan. Dengan demikian, metode role playing tidak hanya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, tetapi juga membantu mereka membentuk karakter yang lebih baik.

Hasil angket yang diberikan kepada siswa setelah penerapan metode role playing juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Sebanyak 90% siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode ini lebih menarik dibandingkan metode ceramah konvensional. Mereka merasa lebih mudah memahami materi karena bisa mengalami langsung peristiwa dalam kisah nabi melalui peran yang dimainkan. Dengan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi, pemahaman siswa terhadap materi pun meningkat secara signifikan.

Dengan adanya peningkatan aktivitas dan motivasi siswa, metode role playing terbukti sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan kisah nabi. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, metode ini juga membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan mengembangkan keterampilan sosial serta karakter mereka. Oleh karena itu, penerapan metode ini dapat menjadi alternatif yang baik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, terutama dalam materi yang membutuhkan pemahaman naratif dan nilai-nilai moral yang kuat

#### **D. RESPONS SISWA TERHADAP METODE ROLE PLAYING**

Penerapan metode role playing dalam pembelajaran kisah nabi di SMP Safinatussalamah mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa. Sebagian besar siswa merasa bahwa metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan dibandingkan metode ceramah atau membaca buku teks. Mereka merasa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran karena dapat berpartisipasi secara aktif dalam memerankan tokoh-tokoh dalam kisah nabi. Hal ini membuat mereka lebih mudah memahami alur cerita dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam kisah tersebut.(Sari, 2023)

Salah satu alasan utama mengapa siswa menyukai metode role playing adalah karena metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. Dengan memainkan peran sebagai nabi atau tokoh-tokoh dalam kisah Islam, siswa merasa lebih terhubung dengan materi yang dipelajari. Mereka tidak hanya sekedar mendengar cerita dari guru, tetapi juga mengalami langsung bagaimana perjuangan dan tantangan yang dihadapi para nabi dalam menyampaikan ajaran Islam. Hal ini membantu siswa memahami kisah dengan lebih mendalam dan menghayati nilai-nilai yang diajarkan.

Selain itu, metode role playing juga meningkatkan rasa percaya diri siswa. Sebelum metode ini diterapkan, banyak siswa yang merasa malu atau kurang percaya diri untuk berbicara di depan kelas. Namun, setelah beberapa sesi bermain peran, mereka mulai terbiasa untuk berbicara dan berinteraksi dengan teman-temannya. Mereka merasa lebih nyaman dalam menyampaikan pendapat dan lebih percaya diri dalam menunjukkan ekspresi serta emosi yang sesuai dengan peran yang mereka mainkan. Peningkatan ini tidak hanya berdampak pada pembelajaran agama Islam, tetapi juga pada keterampilan komunikasi mereka secara umum.(Rahayu, n.d.)

Dari hasil angket yang diberikan kepada siswa setelah penerapan metode role playing, ditemukan bahwa 90% siswa merasa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dibandingkan sebelumnya. Mereka menyatakan bahwa metode ini membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Sebagian besar siswa juga mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah mengingat isi kisah nabi karena telah mengalami langsung peran-peran dalam kisah tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa



metode role playing tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan.

Respons positif terhadap metode ini juga terlihat dalam diskusi kelas setelah sesi role playing selesai. Banyak siswa yang lebih aktif dalam bertanya dan memberikan pendapat mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam kisah nabi. Mereka mulai lebih berani dalam mengemukakan pandangan mereka dan saling berbagi interpretasi mengenai pesan moral dari kisah yang dipelajari. Interaksi ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kondusif, di mana siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi dan belajar dari satu sama lain.(BAROKATI, 2023)

Namun, meskipun respons siswa terhadap metode role playing sebagian besar positif, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi selama penerapan metode ini. Beberapa siswa awalnya merasa kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan peran yang mereka mainkan, terutama mereka yang pemalu atau kurang terbiasa tampil di depan umum. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu memberikan bimbingan dan motivasi agar semua siswa dapat berpartisipasi dengan percaya diri. Selain itu, persiapan skenario yang matang juga diperlukan agar proses bermain peran berjalan lancar dan tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, metode role playing mendapat tanggapan yang sangat baik dari siswa dan terbukti sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap kisah nabi. Dengan suasana belajar yang lebih interaktif, siswa tidak hanya memahami materi dengan lebih baik tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan rasa percaya diri. Oleh karena itu, metode ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang dapat diterapkan secara lebih luas dalam pendidikan agama Islam untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing dalam pembelajaran kisah nabi di SMP Safinatussalamah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Metode ini tidak hanya membantu siswa memahami alur cerita dengan lebih baik, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral yang terkandung dalam kisah nabi. Selain itu, hasil tes menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam pemahaman siswa setelah metode role playing diterapkan, dibandingkan dengan metode ceramah yang sebelumnya digunakan. Dengan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias, lebih mudah mengingat isi kisah, serta mampu menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Selain peningkatan pemahaman akademik, metode role playing juga berdampak positif terhadap aspek sosial dan emosional siswa. Siswa lebih percaya diri dalam berbicara di depan kelas, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan

keterampilan komunikasi yang lebih baik. Respons siswa terhadap metode ini juga sangat positif, dengan sebagian besar siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Namun, penerapan metode ini tetap memerlukan persiapan yang matang, termasuk penyusunan skenario yang baik dan pendampingan bagi siswa yang pemalu atau kurang percaya diri dalam bermain peran.

Sebagai saran, guru dapat menerapkan metode role playing secara lebih luas dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan mata pelajaran lainnya yang membutuhkan pemahaman naratif dan nilai-nilai moral. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas metode ini dalam jangka panjang serta melihat bagaimana metode ini dapat dikombinasikan dengan strategi pembelajaran lainnya. Dengan inovasi dalam metode pembelajaran, diharapkan pendidikan agama Islam dapat lebih menarik dan efektif dalam membentuk karakter serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam.

## REFERENSI

- Aji, R. H. S. (2008). *Penelitian tindakan kelas*. Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia.
- Arif, S., & Oktafiana, S. (2023). *Penelitian tindakan kelas*. Mitra Ilmu.
- BAROKATI, B. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KISAH KETELADANAN NABI. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/view/1973>
- Hasanah, S. K. (2022). *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Di MTs Mambaul Ulum Metro*. repository.metrouniv.ac.id. <https://repository.metrouniv.ac.id/eprint/6292/>
- Jasil, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Ski Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Mi Bustanul Ulum Langkap .... *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://ejurnal.uji.ac.id/index.php/alashr/article/view/838>
- Mahisarani, M., Daulay, H. P., & ... (2021). ... Pendidikan Agama Islam (PAI) Materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Umayyah dengan Metode Role playing pada Siswa Kelas VII di SMP Islam Al .... *Edu Society: Jurnal ....* <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety/article/view/66>
- NANGIM, A. (n.d.). ... AKIDAH AKHLAK MATERI IMAN KEPADA HARI AKHIR (KIAMAT) MELALUI METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING SISWA KELAS V DI MIS AL-JAM' .... In ... *METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING ....* repository.uin-suska.ac.id. <http://repository.uin-suska.ac.id/80250/1/3>. PTK Role Playing 2022-2023 - achmad nangim.pdf

- Napitupulu, H. B. (2025). METODE SOSIODRAMA DALAM PEMBELAJARAN MENURUT PERSPEKTIF ISLAM. *Jurnal Bakti Sosial*.  
<https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisosial/article/view/315>
- PRA-SEKOLAH, P. A. U. (n.d.). EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAY DALAM PEMBELAJARAN PAI. In *digilib.uin-suka.ac.id*. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/document/57319>
- Rahayu, S. (n.d.). ... HASIL BELAJAR DAN IMTAK PADA MATERI RENDAH HATI, HEMAT DAN SEDERHANA MELALUI 3 STEPS OF ROLE PLAYING BASED ON DAILY SHORT .... In *widyasari-press.com*.  
<https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2021/10/5.-Sri-Rahayu-Peningkatan-Hasil-Belajar-dan-Imtak-Melalui-3-Steps-of-Role-Playing-Based-on-Daily-Short-Story.pdf>
- Rokib, S. (2010). *Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk meningkatkan minat belajar Siswa Kelas VIIIC MTsN Malang III*.  
[etheses.uin-malang.ac.id. http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/45257](http://etheses.uin-malang.ac.id/http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/45257)
- Sari, N. L. (2023). *Penerapan metode role playing dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas VIII MTs Gaya Baru Negeri Lama Kecamatan Bilah Hilir Kabupaten Labuhanbatu*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- Suryani, I., Kirana, P. C., Fatalisa, N., & ... (2023). Metode Bercerita Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *JOEL: Journal of ...*  
<https://bajangjournal.com/index.php/JOEL/article/view/5972>
- Tarigan, R. (2025). Penggunaan Model Pembelajaran Role-Playing untuk Mengajarkan Nilai-Nilai Keagamaan di Sekolah. *Analysis*.  
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/analysis/article/view/1464>
- Ulum, M. N. (2022). Implementasi Desain Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Hasanudin Plosorejo Kec Banjarejo Kab .... *JURNAL PEDAGOGY*.  
<https://jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/141>