

IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMAN 2 KOTA BANJAR

Syifa Firahmatika¹, Rahman Afandi²

¹ UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, ² UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

¹syifafirahmatika@gmail.com, ²rahman.afandi40@uinsaizu.ac.id

DOI : 10.55656/ksij.v7i2.486

Submitted: (2025-07-18) | Revised: 2025-07-30 | Approved: (2025-08-02)

Abstract

In the educational context, teachers are afforded the flexibility to determine instructional models that are best suited to the conditions and characteristics of their students. The careful selection of an appropriate teaching approach is expected to create a conducive and engaging learning environment, thereby enabling students to comprehend, internalize, and master the material being delivered. One of the active learning methods used at SMAN 2 Banjar is the role-playing method. The Role Playing method is an active learning method that involves students as active participants in the learning process. This study is a qualitative research using data collection techniques such as observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the implementation of the Role Playing method in Islamic Education and Character Education at SMAN 2 Banjar, West Java, is divided into three main steps: the introductory phase, which includes the stages of selecting roles, outlining role stages, preparing observers, and selecting actors. The second step is the core activity, which includes the Role Playing process, discussion, and evaluation. The final step is the closing activity, which involves sharing experiences and drawing conclusions. The outcomes achieved through the Role Playing learning method are: (1) creating a strong learning impression; (2) being enjoyable for students; (3) fostering a spirit of optimism; (4) students actively engaging in the learning process. Meanwhile, the challenges faced by teachers in implementing this learning method include limited learning time, the need for high teacher creativity, difficulty in managing the class, and the process of selecting appropriate lesson materials to be presented through the Role Playing method.

Keywords: *Role Playing Method, PAI and ethics*

Abstrak

Dalam ranah pendidikan, pendidik diberikan keleluasaan untuk menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi serta karakteristik siswanya. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat diharapkan agar tercipta suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga siswa mampu memahami, menginternalisasi, dan menguasai materi yang disampaikan. Salah satu metode pembelajaran aktif yang ada di SMAN 2 Banjar adalah metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* adalah salah satu metode pembelajaran aktif yang menjadikan siswa sebagai individu yang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Banjar Jawa Barat dibagi menjadi tiga

langkah utama, yaitu kegiatan pendahuluan di dalamnya termasuk tahapan apersepsi, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat serta pemeran. Langkah kedua yakni kegiatan inti di dalamnya termasuk proses *Role Playing* serta diskusi dan evaluasi. Langkah terakhir yakni kegiatan penutup yakni membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Adapun hasil yang dicapai melalui metode pembelajaran *Role Playing* ialah (1) memberikan kesan pembelajaran yang kuat; (2) menyenangkan bagi siswa; (3) mengembangkan semangat optimisme; (4) siswa terjun langsung dalam proses belajar. Sementara itu, hambatan yang dialami guru dalam implementasi metode pembelajaran ini yakni sempitnya durasi pembelajaran, butuh kreativitas guru yang tinggi, sulitnya mengelola kelas, serta proses memilih materi pelajaran yang sesuai disajikan melalui metode *Role Playing*.

Kata kunci: Metode *Role Playing*, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan tidak hanya untuk memanusiaikan manusia tetapi juga agar manusia menyadari posisinya sebagai *khaliifatullah fil ardh* yang pada gilirannya akan semakin meningkatkan derajat dirinya untuk menjadi manusia yang bertakwa, beriman, berilmu dan beramal saleh (Daryaman et al., 2023, hal. 33). Di dalam Islam, manusia yang beriman, berilmu dan beramal shaleh memiliki derajat yang tinggi (TIM Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2009, hal. 25).

Lebih lanjut dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa “Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk membuat suasana belajar dan proses pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat mengupayakan pengembangan potensi diri, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam berbangsa dan bernegara” (Peraturan Pemerintah RI, 2003, hal. 7).

Untuk mencapai pendidikan dengan baik, maka salah satu caranya dengan melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran ialah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar (Susilana & Riyana, 2009, hal. hlm: 17). Menurut Djaswidi Al Hamdani (2018, hal. 21), pembelajaran ialah “Kegiatan belajar yang dilakukan oleh pembelajar dan guru”. Untuk itu, maka upaya meningkatkan keberhasilan pembelajaran, merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan kependidikan (Sumiati & Asra, 2009, hal. 34).

Proses pembelajaran juga merupakan suatu perpaduan yang terseusun rapi (Wati, 2016, hal. 12). Perpaduan tersebut meliputi: guru, siswa, metode, lingkungan, media, sarana, dan prasarana yang semuanya saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai sebuah tujuan (Prihatin, 2019, hal. 31).

Guru ialah “orang yang bertanggungjawab terhadap perkembangan dan kematangan aspek rohani dan jasmani siswa (Ramayulis & Nizar, 2009, hal. 122)”. Lebih lanjut, dalam proses pendidikan, seorang guru mempunyai tugas meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Khusus tugas mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (Usman, 2016, hal. 29). Untuk itu, maka seorang guru

harus menguasai berbagai metode pembelajaran, salah satunya metode pembelajaran *Role Playing*.

Lebih lanjut Ramayulus (Ramayulis, 2012, hal. 67), menjelaskan bahwa metode ialah seperangkat cara, dan jalan yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar siswa mencapai tujuan pembelajaran atau menguasai kompetensi tertentu yang rumusan dalam silabus mata pelajaran.

Menurut Mulya Yusnarti dan Lili Sutyaningsih (2021, hal. 16), salah satu faktor yang juga berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran adalah cara pengajaran yang diterapkan oleh guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Salah satu hal yang banyak disoroti saat ini dalam dunia pendidikan adalah metode belajar yang digunakan guru dalam penyampaian materi saat pembelajaran, karena tuntutan guru untuk tepat waktu dalam menyampaikan materi dan kewajiban guru untuk bisa menjadikan siswanya mengerti dan menguasai materi yang disampaikan menjadikan hal tersebut menjadi sebuah permasalahan yang harus dicari solusinya.

Menurut Daryaman (2023, hal. 35–36), Kemampuan atau kompetensi seorang guru dapat mencerminkan tugas utamanya (mendidik dan mengajar), yang diwujudkan dalam pelaksanaan tugasnya, baik berupa kegiatan, perilaku, maupun pencapaian tujuan nyata. Selain itu, untuk mewujudkan proses pendidikan yang bermutu, diperlukan metode yang telah teruji efektivitas dan efisiensinya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan peran guru yang kompeten, kreatif, dan inovatif yang diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, salah satunya dengan menerapkan metode bermain peran.

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar (Sunarti, 2021, hal. 135). Selain itu, metode *Role Playing* adalah rangkaian kegiatan yang menekankan pada kemampuan kerja sama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian. Sehingga siswa dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri dalam pembelajaran (Yulianto et al., 2020, hal. 100).

Lebih lanjut menurut Agus Yulianto (2020, hal. 101), *Role Playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *Role Playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas (Rachma & Asiah, 2023, hal. 135). Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Acharya et al., 2019, hal. 229). Model pembelajaran *Role playing* juga dikenal dengan nama model pembelajaran bermain peran (Budiman et al., 2023, hal. 123). Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan oleh guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas skenario dari guru (Rozi & Firdausiah, 2021, hal. 1359). Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung pada jenis skenario dan alur cerita apa yang diperankan (O'Neill, 1995, hal. 100).

Metode *Role Playing* dapat digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Afandi & Mustajab, 2019, hal. 34). Pendidikan Agama Islam dalam kurikulum Nasional diberi nama mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang ruang lingkup materi ajarnya khususnya pada jenjang SMA terdiri atas empat materi pokok yaitu: Qur'an-Hadits, Aqidah-akhlak, Fiqh, dan Tarikh/SKI (Sejarah Kebudayaan Islam (Aisyah et al., 2021, hal. 15).

Karakteristik Pendidikan Agama Islam dapat dipahami dari materi pelajaran yang disampaikan dalam proses pembelajaran PAI tersebut. Materi atau pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik dalam pembelajaran PAI yaitu: *Pertama*, Materi al-Qur'an dan al-Hadist. *Kedua*, materi tauhid dan keimanan. *Ketiga*, materi akhlak. *Keempat*, hukum Islam. *Kelima*, sejarah Islam (Winata et al., 2021, hal. 145).

Menurut Rahman Afandi (2013, hal. 95–96), menjelaskan, salah satu masalah pendidikan yang muncul dewasa ini adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Berbagai usaha telah dilakukan, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualifikasi guru, penyediaan dan perbaikan sarana/prasarana pendidikan, serta peningkatan mutu manajemen pendidikan. Namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang merata. Hal serupa, bahkan lebih parah lagi, menimpa institusi-institusi pendidikan yang membawa bendera Islam, dari pendidikan tingkat dasar sampai Perguruan Tinggi

Terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di lapangan terkait pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Banjar:

1. Minimnya partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu tantangan utama yang dihadapi dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Banjar. Banyak siswa terlihat pasif saat proses pembelajaran berlangsung; mereka hanya duduk mendengarkan tanpa menunjukkan antusiasme atau keterlibatan aktif dalam diskusi, tanya jawab, maupun kegiatan kelompok. Kondisi ini menandakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan kurang mampu merangsang minat dan motivasi belajar siswa. Rendahnya partisipasi ini bisa berdampak pada lemahnya pemahaman nilai-nilai keagamaan dan moral yang seharusnya menjadi inti dari mata pelajaran ini. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi, misalnya dengan menggunakan pendekatan kontekstual, metode diskusi interaktif, atau pemanfaatan media digital agar siswa lebih terlibat dan merasa bahwa pembelajaran agama relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.
2. Kesulitan guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter menjadi tantangan yang cukup serius dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Banjar. Banyak guru merasa kesulitan dalam mengaitkan materi ajar dengan konteks kehidupan nyata yang relevan dan dekat dengan pengalaman siswa. Akibatnya, penyampaian nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, toleransi, dan disiplin hanya bersifat teoritis tanpa disertai penerapan konkret dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan pembelajaran cenderung kurang bermakna dan tidak mampu menyentuh ranah afektif siswa secara mendalam. Padahal, esensi dari Pendidikan Agama Islam adalah internalisasi nilai-nilai luhur ke dalam sikap dan perilaku peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu diberi pelatihan pedagogik yang mendukung kemampuan mereka dalam menghubungkan materi ajar dengan isu-isu aktual,

- pengalaman lokal, serta kondisi sosial budaya yang dihadapi siswa dalam kehidupan mereka sehari-hari.
3. Kurangnya implementasi metode pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Banjar turut menjadi faktor rendahnya efektivitas pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi tanpa variasi pendekatan yang menarik dan kontekstual. Metode tersebut sering kali tidak mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, sehingga sebagian besar peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Padahal, materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mengandung nilai-nilai kehidupan yang semestinya disampaikan dengan cara yang aplikatif dan menyenangkan. Minimnya pemanfaatan media digital, simulasi, studi kasus, dan metode berbasis proyek (project-based learning) menjadi indikasi bahwa pembelajaran belum diarahkan untuk membentuk karakter dan pengalaman spiritual siswa secara menyeluruh. Guru perlu didorong untuk mengembangkan pendekatan yang lebih kreatif dan berpusat pada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
 4. Tingkat pemahaman materi yang beragam di kalangan siswa merupakan tantangan lain yang dihadapi dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Banjar. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, dan kinestetik, yang memengaruhi cara mereka memahami dan menyerap materi. Namun dalam praktiknya, penyampaian materi masih didominasi oleh metode verbal atau penjelasan lisan, sehingga siswa dengan gaya belajar kinestetik dan visual mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak keagamaan. Misalnya, saat membahas nilai kejujuran atau toleransi, tanpa adanya simulasi, peragaan, atau media visual yang konkret, siswa cenderung tidak mampu menginternalisasi nilai-nilai tersebut secara mendalam. Akibatnya, terjadi kesenjangan dalam pemahaman materi antar siswa. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang variatif dan multisensori agar semua tipe gaya belajar siswa dapat terfasilitasi secara optimal.
 5. Kurangnya fokus pada pengalaman praktis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Banjar menjadi kendala dalam pencapaian tujuan pendidikan karakter yang menyeluruh. Proses pembelajaran selama ini lebih berorientasi pada aspek kognitif dan teoritis, seperti hafalan ayat, definisi, serta uraian konsep-konsep keagamaan, tanpa disertai kegiatan praktik yang nyata dan kontekstual. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam mengaplikasikan nilai-nilai agama dan budi pekerti dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah, di rumah, maupun di masyarakat. Pembelajaran yang minim praktik juga membuat siswa kurang menyadari pentingnya materi yang diajarkan, karena mereka tidak melihat relevansi langsung antara pelajaran dengan pengalaman hidup mereka. Untuk itu, perlu diupayakan kegiatan pembiasaan, simulasi, role play, serta proyek aksi nyata agar siswa tidak hanya memahami nilai-nilai keagamaan secara teoritis, tetapi juga mampu mengamalkannya dalam perilaku sehari-hari.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam realitas di lapangan terkait implementasi metode Role

Playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga cara utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung di kelas untuk mengamati interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui observasi ini, peneliti dapat mencermati bagaimana metode Role Playing diterapkan, respon siswa, serta dinamika kelas secara keseluruhan.

Selanjutnya, wawancara dilakukan secara mendalam kepada beberapa informan, yaitu guru PAI sebagai pelaksana pembelajaran, siswa kelas X-4 sebagai peserta didik yang mengalami langsung metode tersebut, serta kepala sekolah yang berperan sebagai pendukung kebijakan. Wawancara ini bertujuan untuk menggali pandangan, pengalaman, dan tanggapan terhadap efektivitas serta kendala dalam penerapan metode Role Playing.

Dokumentasi dikumpulkan dalam bentuk foto kegiatan pembelajaran, modul ajar, RPP, dan dokumen pendukung lainnya yang berkaitan dengan proses implementasi pembelajaran. Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk meningkatkan keabsahan dan validitas data, digunakan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik. Triangulasi ini dilakukan dengan membandingkan hasil observasi dan dokumentasi dengan wawancara dari berbagai pihak, sehingga hasil penelitian menjadi lebih objektif dan dapat dipercaya.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Banjar

Berdasarkan hasil observasi dalam proses pembelajaran PAI-BP di SMAN 2 Banjar, implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dilaksanakan dengan beberapa langkah sesuai dengan teori langkah-langkah metode bermain peran yang dinyatakan oleh Hamzah B. Uno (2007, hal. 71), yakni terbagi menjadi tujuh langkah. Langkah-langkah tersebut ialah:

1. Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan korelasinya dengan modul ajar, peneliti mencatat bahwa guru membuka pembelajaran dengan menyapa siswa dan mengucapkan salam sebagai bentuk penghormatan sekaligus membangun komunikasi yang positif. Sapaan dan salam tersebut menciptakan suasana hangat di kelas. Guru kemudian mengajak siswa berdoa bersama sebagai penguatan nilai spiritual yang esensial dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran agar siswa mampu mengidentifikasi peran dan kontribusi ulama penyebar Islam di Indonesia serta meneladani nilai-nilai luhur mereka. Untuk mengaitkan materi baru dengan pengetahuan sebelumnya, guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pemantik. Hal ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan daya pikir kritis siswa.

Guru melakukan apersepsi dengan meminta siswa mengamati poster para wali dan mengaitkannya dengan pembelajaran sebelumnya. Setelah menjelaskan tujuan pembelajaran, guru melakukan apersepsi untuk menghubungkan pengetahuan lama dengan materi baru. Dalam hal ini, guru meminta siswa mengamati poster para Walisongo sebagai bentuk pengenalan terhadap tokoh-tokoh penyebar Islam di

Indonesia. Kegiatan ini bertujuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan memfokuskan perhatian mereka terhadap materi yang akan dipelajari.

Selanjutnya, guru memberikan pertanyaan pemantik “Apakah disini ada yang pernah membaca tentang sejarah masuknya Islam lewat teori Gujarat?” “Apakah ada yang tahu siapa saja penyebar agama Islam di Nusantara?”. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan tersebut bertujuan untuk merangsang daya pikir kritis dan mengaktifkan kembali pengetahuan siswa mengenai sejarah Islam di Indonesia. Dengan menyebut “teori Gujarat,” guru mengajak siswa untuk mengingat kembali salah satu teori masuknya Islam ke Nusantara yang telah mereka baca atau dengar. Hal ini merupakan bagian dari strategi pembelajaran untuk menghubungkan pengalaman belajar sebelumnya dengan materi baru, sehingga menciptakan proses belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Setelah memberikan pertanyaan pemantik, guru kemudian memberikan penguatan bahwa tokoh yang mendukung teori Gujarat adalah Pijnapel, seorang ilmuwan dari Universitas Leiden, Belanda. Menurutnya, Islam dibawa ke Indonesia sejak awal abad ke 13 Masehi oleh pedagang asal Gujarat, India Barat. Informasi ini bertujuan untuk menambah wawasan siswa bahwa teori tentang masuknya Islam ke Nusantara memiliki dasar ilmiah dan dikemukakan oleh para peneliti sejarah dunia. Penyebutan Pijnapel sebagai ilmuwan dari Universitas Leiden menambah bobot keilmiah materi yang disampaikan.

2. Memilih Peran. Dalam pelaksanaan metode *Role Playing* di kelas X-4 SMA Negeri 2 Kota Banjar, tahap memilih peran menjadi langkah penting dalam menciptakan pembelajaran yang aktif. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 6 hingga 8 orang, kemudian setiap kelompok diberikan daftar tokoh ulama penyebar Islam di Indonesia seperti tokoh-tokoh Walisongo. Proses memilih peran dilakukan melalui diskusi dalam kelompok yang dipandu guru agar siswa memahami karakter, kontribusi, serta konteks sejarah dari tokoh yang dipilih. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya menirukan gaya bicara atau gerak-gerik tokoh, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai dakwah, toleransi, dan budaya yang diwariskan. Proses ini mendorong siswa untuk belajar secara mendalam dan reflektif melalui pengalaman langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara terpadu.
3. Menyusun tahap-tahap peran. Dalam implementasi metode *Role Playing* di kelas X-4 SMA Negeri 2 Kota Banjar, setelah memilih peran, siswa melanjutkan ke sesi menyusun tahap-tahap peran. Tahap ini dilakukan secara berkelompok, di mana siswa merancang alur cerita atau skenario yang menggambarkan perjuangan para ulama penyebar Islam di Indonesia, khususnya Walisongo. Mereka mendiskusikan latar tempat, konflik yang dihadapi, nilai-nilai keislaman yang ditonjolkan, serta bagaimana cara tokoh menyelesaikan tantangan dalam menyebarkan ajaran Islam dengan cara damai dan penuh kebijaksanaan. Guru berperan sebagai pengamat dan fasilitator yang membimbing siswa agar proses menyusun tahap-tahap peran secara runtut dan sesuai fakta sejarah. Setiap kelompok diminta menyusun naskah atau poin-poin adegan yang mencerminkan keteladanan tokoh, seperti semangat berdakwah, sikap toleran, dan penghargaan terhadap budaya lokal. Penyusunan tahap ini penting agar saat bermain peran nanti, siswa dapat menyampaikan pesan moral dan spiritual secara jelas, menarik, serta menggugah kesadaran keagamaan dan kebangsaan teman-temannya.

4. Menyiapkan pengamat. Dalam implementasi metode *Role Playing* di kelas X-4 SMA Negeri 2 Kota Banjar, tahap menyiapkan pengamat merupakan bagian penting untuk memastikan pembelajaran berjalan reflektif dan evaluatif. Guru berperan sebagai pengamat utama yang mengamati seluruh proses kegiatan belajar dengan metode *Role Playing* berjalan dengan baik dan kondusif dari awal hingga akhir. Guru sebagai pengamat juga berfungsi untuk menilai dan mengevaluasi kontribusi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* di dalam kelas.
5. Bermain Peran. Dalam implementasi metode *Role Playing* di kelas X-4 SMA Negeri 2 Kota Banjar, tahap bermain peran merupakan inti dari pelaksanaan pembelajaran. Pada tahap ini, siswa yang telah memilih dan menyusun peran mulai memainkan tokoh ulama penyebar Islam di Indonesia, seperti Walisongo. Mereka menampilkan adegan yang menggambarkan perjuangan dakwah, pendekatan budaya, dan nilai-nilai Islam yang disampaikan tokoh tersebut secara kreatif dan ekspresif di hadapan kelas (O'Neill, 1995, hal. hlm: 100.). Selama pelaksanaan *Role Playing*, siswa dituntut untuk menjiwai karakter tokoh dengan gaya dakwah dan karakter yang mencerminkan tokoh tersebut. Tahap ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa melalui pengalaman bermain peran secara langsung, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan komunikasi, serta menanamkan nilai-nilai akhlak dan semangat dakwah dalam kehidupan nyata.
6. Diskusi dan evaluasi. Dalam implementasi metode *Role Playing* di kelas X-4 SMA Negeri 2 Kota Banjar, tahap diskusi dan evaluasi dilaksanakan setelah seluruh kelompok menyelesaikan penampilan perannya. Guru memfasilitasi diskusi kelas untuk meninjau jalannya pertunjukan, mengevaluasi kesesuaian karakter yang diperankan, serta mengidentifikasi nilai-nilai keislaman yang berhasil ditampilkan. Siswa diberi ruang untuk menyampaikan pendapat, pertanyaan, dan pesan yang mereka tangkap, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang interaktif. Selanjutnya, guru mengajak siswa mengaitkan nilai-nilai karakter tokoh-tokoh tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghargai perbedaan di sekolah, mempererat persaudaraan dalam keberagaman, serta menyebarkan kebaikan secara bijaksana. Sementara itu, proses evaluasi oleh guru dilakukan melalui tiga tahap, yaitu rubrik aktivitas (menilai pemahaman materi, penampilan, dan keaktifan siswa), tes tertulis (menilai penalaran siswa terhadap materi), serta penugasan esai (menilai kemampuan siswa menggambarkan tokoh ulama secara kognitif dan historis melalui tulisan).
7. Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Sebagai penutup pembelajaran PAI-BP dengan metode *Role Playing*, guru mengarahkan siswa untuk mengambil pengalaman dan merefleksikan apa yang telah mereka pelajari tentang perjuangan dan keteladanan para ulama penyebar Islam di Indonesia, serta nilai-nilai Islam yang mereka rasakan selama memerankan tokoh-tokoh tersebut. Selanjutnya, guru menyimpulkan materi dengan cara meminta siswa mengungkapkan pendapatnya masing-masing terkait pengalaman belajar yang telah mereka lalui.
Melalui sesi ini, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pengalaman belajar mereka menggunakan metode *Role Playing* secara lisan, seperti bagaimana proses bekerjasama dalam tim ataupun hikmah dari dakwah santun sebagai ciri khas Walisongo yang dapat mereka korelasikan dalam kehidupan masa kini. Kegiatan ini menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan berkomunikasi. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berakhir pada

pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk karakter siswa yang religius, toleran, dan berakhlak mulia.

Selanjutnya, guru bersama siswa menutup kegiatan dengan doa sebagai bentuk rasa syukur kepada Allah SWT atas kelancaran proses belajar yang telah berlangsung. Doa dipimpin oleh salah satu siswa secara bergiliran untuk melatih keberanian dan keterampilan spiritual. Kegiatan ini dapat menjadi momen untuk menginternalisasi nilai-nilai religius yang telah dipelajari, khususnya keteladanan para ulama penyebar Islam yang menjadi pokok bahasan dalam pembelajaran hari itu.

Setelah berdoa, guru mengajak siswa untuk menutup kegiatan dengan salam sebagai bentuk penghormatan dan mempererat hubungan antar sesama. Salam yang diucapkan bersama-sama mencerminkan nilai-nilai kebersamaan, kasih sayang, dan adab Islami yang perlu ditanamkan dalam kehidupan sehari-hari. Penutupan ini menjadi bagian penting dalam pembelajaran karena memperkuat nilai karakter Islami sekaligus menciptakan suasana kelas yang hangat dan harmonis hingga akhir sesi.

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan akhir bahwa implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Banjar Jawa Barat khususnya di kelas X-4, menunjukkan adanya upaya guru untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna. Metode ini diterapkan secara bertahap, dimulai dari kegiatan pendahuluan yang memuat rutinitas kelas, penguatan nilai spiritual, serta penanaman sikap disiplin. Kegiatan ini membentuk fondasi awal yang kuat bagi siswa agar siap secara mental dan spiritual untuk mengikuti pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung.

Pada kegiatan inti, metode *Role Playing* dilaksanakan dengan sistematis melalui pembagian peran, penyusunan skenario, dan juga pementasan. Siswa terlibat aktif dalam memahami peran tokoh ulama penyebar Islam dan menampilkan nilai-nilai keislaman secara kreatif dan komunikatif. Guru berperan sebagai pengamat dalam membimbing jalannya peran dan diskusi, sehingga pembelajaran tidak hanya menyampaikan informasi sejarah, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral seperti toleransi, keikhlasan, dan semangat dakwah yang santun dan relevan dengan masa kini. Terakhir, kegiatan penutup menjadi momen penguatan nilai dan refleksi diri bagi siswa. Melalui diskusi, penyampaian pendapat, serta doa bersama, siswa diajak untuk merenungi pelajaran yang telah mereka pelajari dan menarik makna dari peran yang dimainkan. Implementasi metode *Role Playing* ini terbukti mampu mendorong siswa memahami materi secara kognitif, membentuk karakter yang religius, bertanggung jawab, serta memiliki semangat belajar yang tinggi. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang bermanfaat dan berdaya guna untuk menanamkan nilai-nilai Islam secara kontekstual dengan cara yang seru dan menyenangkan.

Hasil yang dicapai melalui implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMA Negeri 2 Banjar

Berdasarkan hasil implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran PAI-BP di SMAN 2 Banjar, terdapat beberapa hasil yang dicapai melalui implementasi metode *Role Playing* tersebut. Hasil yang dicapai melalui implementasi metode *Role Playing* terbagi menjadi beberapa poin selaras dengan teori O'Neill (1995, hal. 100). Hasil yang dicapai dari implementasi metode *Role Playing* di SMAN 2 Banjar antara lain:

1. Memberikan kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Implementasi

metode *Role Playing* dalam pembelajaran PAI-BP di SMAN 2 Banjar memberikan kesan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa karena melibatkan emosi serta pengalaman langsung dalam proses belajar. Ketika siswa memerankan tokoh Walisongo, mereka tidak hanya menyerap informasi secara pasif, tetapi turut menghidupkan kembali peristiwa sejarah secara aktif. Keterlibatan emosional ini menciptakan pengalaman bermakna yang memudahkan siswa memahami dan mengingat materi yang mereka pelajari lebih lama. Metode ini menjadikan pembelajaran PAI-BP tidak sekadar informatif, tetapi juga mudah dipahami dan membekas dalam ingatan siswa.

Selain itu, metode *Role Playing* memungkinkan siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan oleh para ulama penyebar Islam secara lebih mendalam. Ketika siswa berperan sebagai tokoh seperti Sunan Kalijaga atau tokoh Walisongo lain, mereka belajar memahami cara berdakwah yang santun, inklusif, dan penuh kebijaksanaan persis sesuai dengan kisah para Walisongo. Proses ini bukan sekadar mengenal fakta sejarah, tetapi juga menyentuh ranah afektif siswa yang membuat pembelajaran lebih membekas. Hasilnya, siswa tidak hanya mampu menjelaskan siapa tokoh tersebut, tetapi juga meneladani sikap dan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Kesan mendalam yang dihasilkan dari metode ini juga diperkuat dengan interaksi antarsiswa selama pementasan peran. Diskusi, kerja sama, dan refleksi setelah kegiatan memerankan tokoh membuat pembelajaran lebih kolaboratif dan kontekstual. Pengalaman tersebut menumbuhkan pemahaman yang tidak bersifat sementara karena diperoleh melalui praktik dan refleksi bersama. Dengan demikian, metode *Role Playing* berkontribusi besar dalam menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang tidak hanya informatif, tetapi juga transformasional dan tahan lama dalam memori siswa.

2. Menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Implementasi metode *Role Playing* di SMAN 2 Banjar menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi siswa karena menghadirkan suasana pembelajaran yang tidak monoton. Siswa terlibat secara aktif dalam memainkan peran tokoh ulama, sehingga mereka merasa antusias dan bersemangat. Proses belajar yang penuh keceriaan ini membantu menurunkan tingkat kejenuhan dan stres dalam belajar. Ketika pembelajaran terasa menyenangkan, otak cenderung lebih terbuka dalam menerima informasi, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diserap dan disimpan dalam memori jangka panjang.

Pengalaman menyenangkan yang diperoleh melalui *Role Playing* juga memperkuat keterlibatan kognitif siswa. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga mencari informasi, memahami karakter tokoh, dan menyusun dialog. Aktivitas ini menstimulasi kerja otak secara menyeluruh, terutama dalam hal pemahaman, pengolahan informasi, dan komunikasi. Karena keterlibatan ini dilakukan dengan perasaan senang, memori otak lebih mudah mengaitkan pengalaman tersebut dengan pengetahuan yang dipelajari, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih kuat dan bertahan lama.

Kombinasi antara kesenangan dan pemahaman yang diperoleh dari *Role Playing* menciptakan efek pembelajaran yang optimal. Siswa tidak hanya mengingat nama dan peran para ulama penyebar Islam, tetapi juga memahami kontribusi mereka secara lebih mendalam. Proses bermain peran memberi makna personal bagi siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini menjadikan *Role Playing* sebagai metode yang tidak hanya mendidik secara akademik, tetapi juga memberi pengalaman belajar yang membekas

dalam benak dan hati siswa untuk jangka waktu yang lama.

3. Menyenangkan bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias. Implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran PAI-BP di SMAN 2 Banjar terbukti bermanfaat dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan, hidup, dan penuh semangat. Siswa yang memerankan tokoh Walisongo menunjukkan antusiasme tinggi karena merasa terlibat langsung dalam proses belajar, begitu pula siswa lainnya yang terlibat sebagai pemeran pendukung dan siswa yang menyusun teks narasi. Pembelajaran dengan metode *Role Playing* ini mengubah atmosfer kelas menjadi lebih aktif dan kreatif, memicu rasa ingin tahu serta mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat dan mengekspresikan diri. Suasana kelas pun menjadi ruang eksploratif yang memberi ruang bagi partisipasi aktif dan interaksi yang bermakna antara guru, siswa, dan materi. Oleh karena itu, metode ini menjadi pendekatan yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dinamis, dan berkesan.

Dengan keterlibatan aktif tersebut, *Role Playing* secara otomatis mendorong siswa untuk lebih berani mengemukakan pendapat, bekerja sama, dan mengekspresikan diri. Kelas tidak lagi didominasi oleh guru, tetapi menjadi ruang eksploratif yang memfasilitasi partisipasi aktif setiap individu. Suasana yang dinamis membuat pembelajaran terasa lebih menyatu dengan kehidupan siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami makna yang terkandung dalam materi PAI. Dinamika kelas ini juga meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa dihargai dan diberi ruang untuk berperan.

Antusiasme yang tumbuh dalam kelas berkat metode *Role Playing* menjadikan pembelajaran tidak sekadar kewajiban, tetapi juga pengalaman yang menyenangkan. Siswa merasa bahwa mereka memiliki peran penting dalam proses belajar, yang membuat mereka lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran itu sendiri. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga membentuk suasana kelas yang komunikatif, interaktif, dan kooperatif. Dengan demikian, metode *Role Playing* menjadi metode yang berhasil menciptakan pembelajaran yang hidup, bermakna, dan menggugah semangat belajar siswa.

4. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan. Metode *Role Playing* dalam pembelajaran PAI-BP di SMAN 2 Banjar mampu membangkitkan semangat dan optimisme siswa melalui pengalaman tampil, berekspresi, dan menggali potensi diri. Hal tersebut terlihat ketika siswa diberi peran dan kepercayaan untuk tampil di depan kelas, mereka merasa dihargai dan termotivasi menunjukkan kemampuan terbaiknya. Hal ini menumbuhkan optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan melalui proses diskusi dan kolaborasi dalam kelompok. Rasa kebersamaan tersebut tercipta melalui diskusi dalam kelompok, proses memilih pemeran, serta proses kerjasama membuat teks narasi untuk bermain peran. Metode ini telah menunjukkan sisi positifnya dalam membentuk karakter siswa yang percaya diri dan peduli terhadap sesama.

Selain itu, kegiatan *Role Playing* secara alami mendorong terjadinya interaksi antarsiswa. Mereka harus berdiskusi, bekerja sama, dan saling mendukung agar skenario berjalan lancar. Dalam proses ini, tumbuhlah rasa kebersamaan dan kepedulian antarindividu. Kegiatan ini tidak hanya membangun kompetensi akademik, tetapi juga memperkuat solidaritas sosial di antara siswa. Mereka belajar bahwa keberhasilan suatu peran atau cerita tidak hanya ditentukan oleh satu orang, tetapi hasil kerja tim yang solid dan saling

melengkapi.

Gairah dan kebersamaan yang terbentuk selama kegiatan *Role Playing* membawa dampak positif terhadap suasana kelas secara keseluruhan. Kelas menjadi lingkungan belajar yang hangat, terbuka, dan menyenangkan. Siswa saling menyemangati dan memberikan dukungan, menciptakan iklim belajar yang inklusif dan kolaboratif. Semangat optimisme yang tumbuh tidak hanya berdampak pada pelajaran PAI, tetapi juga memberi pengaruh positif terhadap karakter dan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, metode ini sangat membantu membentuk pribadi yang aktif, optimis, dan peduli terhadap sesama.

5. Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar (Djamarah & Zain, 2006, hal. 55). Implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran PAI-BP di SMAN 2 Banjar dapat menghadirkan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna bagi siswa. Dengan memerankan tokoh tertentu, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga menghayatinya secara langsung, sehingga lebih mudah dicerna dan dipahami. Metode ini mendorong siswa untuk terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar melalui kontribusi bermain peran. Oleh karena itu, *Role Playing* sangat relevan diterapkan khususnya dalam materi PAI-BP yang menekankan pada internalisasi nilai-nilai agama Islam, salah satu contohnya yakni keteladanan para ulama penyebar Islam di Indonesia, khususnya para tokoh Walisongo.

Keterlibatan langsung ini menjadikan siswa lebih aktif dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Mereka perlu memahami karakter, latar belakang, dan nilai-nilai yang dibawa oleh tokoh yang diperankan, sehingga mendorong mereka untuk mencari informasi lebih dalam. Proses ini melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sekaligus memperkuat penguasaan materi. Dibandingkan metode ceramah, pengalaman langsung melalui *Role Playing* memberikan dimensi belajar yang lebih kaya karena siswa menjadi pelaku utama dalam pembelajaran, bukan hanya penerima informasi.

Selain memperdalam pemahaman, pengalaman langsung dalam *Role Playing* juga meningkatkan rasa percaya diri dan keberanian siswa. Mereka belajar berbicara di depan kelas, mengelola emosi, dan bekerja sama dengan teman satu tim. Interaksi ini membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Siswa merasa memiliki peran penting dalam membangun pengetahuan bersama, bukan sekadar mendengarkan guru. Oleh karena itu, metode ini sangat cocok digunakan untuk membahas materi keagamaan yang menuntut pemaknaan nilai, seperti meneladani perjuangan para ulama penyebar Islam di Indonesia.

6. Menjadi peluang memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran bagi guru (Saputri & Yamin, 2022, hal. 44). Implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran PAI-BP di SMAN 2 Banjar menjadi peluang strategis bagi guru dalam memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini terlihat dari suasana belajar yang aktif dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi secara utuh. Guru tidak perlu menyampaikan seluruh konsep secara teoritis, karena siswa telah mengalaminya langsung melalui peran yang dimainkan. Ketika siswa benar-benar "hidup" dalam peran ulama penyebar Islam, nilai-nilai yang ingin ditanamkan akan terserap secara alami, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal.

Selain mempercepat pemahaman materi, *Role Playing* juga membantu guru dalam

menilai ketercapaian kompetensi siswa secara menyeluruh. Melalui pengamatan selama kegiatan bermain peran, guru dapat menilai kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara langsung. Evaluasi menjadi lebih kontekstual karena siswa memperlihatkan pemahamannya melalui tindakan nyata. Dengan demikian, metode ini memberi peluang besar bagi guru untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tidak hanya tercapai secara tertulis, tetapi juga tercermin dalam perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Lebih dari itu, *Role Playing* membuat guru lebih mudah mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena menyentuh pengalaman langsung dan realitas yang relevan. Guru tidak hanya menyampaikan teori tentang perjuangan ulama, tetapi juga membimbing siswa untuk meneladani dan menerapkannya. Pendekatan ini memperkuat dampak nilai-nilai pendidikan agama dan budi pekerti dalam diri siswa. Dengan demikian, metode ini merupakan strategi yang sangat bermanfaat dalam mendekatkan tujuan kurikulum dengan praktik pembelajaran di kelas.

Hambatan yang dihadapi guru dalam implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Banjar

Berdasarkan hasil implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Banjar, hambatan yang dihadapi oleh guru diidentifikasi menjadi lima langkah. Hambatan-hambatan tersebut antara lain:

1. Metode *Role Playing* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak (Nihazram & Masnan, 2020, hal. 144). Implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran PAI-BP di kelas X-4 SMAN 2 Banjar menghadapi kendala utama pada keterbatasan waktu, karena metode ini memerlukan tahapan yang cukup panjang seperti persiapan, pembagian peran, proses bermain peran, hingga refleksi. Dengan alokasi waktu 1 kali pertemuan (3 x 45 menit) per minggu, guru sering kesulitan melaksanakan seluruh tahapan secara menyeluruh, sehingga berdampak pada kedalaman pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Di sisi lain, padatnya kurikulum dan tuntutan pencapaian target materi juga menjadi tantangan tersendiri dalam menyisipkan metode ini tanpa mengganggu alur pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, dibutuhkan manajemen pengelolaan waktu yang tepat bagi guru PAI-BP khususnya agar metode ini tetap dapat dilaksanakan secara menyeluruh tanpa mengorbankan capaian pembelajaran lainnya.
Selain itu, pelaksanaan metode *Role Playing* yang ideal memerlukan waktu diskusi antar siswa dalam menyusun skenario dan mengenali karakter tokoh yang akan diperankan. Proses ini sering kali memakan waktu lebih lama dari yang direncanakan, terutama ketika siswa belum terbiasa bekerja secara kolaboratif atau membutuhkan bimbingan tambahan. Akibatnya, guru harus mengambil keputusan strategis apakah akan menyelesaikan kegiatan secara penuh atau memotong beberapa bagian agar tetap sesuai dengan waktu yang tersedia.
2. Memerlukan kreativitas yang tinggi dari pihak guru maupun siswa, sementara itu tidak semua guru memiliki daya kreasi yang sama. Implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran PAI-BP di SMAN 2 Banjar menuntut tingkat kreativitas yang tinggi, baik dari guru maupun siswa. Guru dituntut mampu merancang skenario yang menarik, memilih tokoh-tokoh ulama penyebar Islam yang relevan, serta mengarahkan siswa

agar mampu menampilkan nilai-nilai keteladanan secara nyata. Di kelas X-4 SMA Negeri 2 Banjar, tantangan muncul ketika guru kesulitan menyusun alur cerita atau adegan yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran. Hal ini dapat mengurangi efektivitas metode yang pada dasarnya memerlukan sentuhan inovatif dalam setiap prosesnya.

Tidak semua guru memiliki daya kreasi yang sama dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis peran ini. Beberapa guru lebih terbiasa dengan metode ceramah atau diskusi, sehingga mengalami kendala dalam memfasilitasi aktivitas kreatif yang membutuhkan improvisasi dan pengolahan skenario. Ketika kreativitas guru terbatas, maka penyampaian materi melalui *Role Playing* pun menjadi kaku dan tidak menyentuh aspek emosional siswa sebagaimana mestinya. Akibatnya, nilai-nilai yang terkandung dalam perjuangan ulama penyebar Islam menjadi kurang tergalih secara mendalam.

Demikian pula, di pihak siswa, tidak semua memiliki keberanian, imajinasi, atau kemampuan mengekspresikan diri sesuai dengan karakter tokoh yang diperankan. Ada siswa yang cenderung pasif atau malu tampil di depan kelas, sehingga peran yang dimainkan menjadi kurang hidup. Guru memerlukan strategi khusus untuk menggali potensi kreatif siswa agar kegiatan *Role Playing* berjalan dinamis. Bila kreativitas tidak didorong dan difasilitasi dengan baik, metode ini dapat kehilangan esensinya sebagai media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa belum cukup percaya diri untuk memerankan suatu adegan tertentu. Salah satu kendala yang dihadapi guru PAI di SMAN 2 Banjar dalam mengimplementasikan metode *Role Playing* adalah rendahnya kepercayaan diri sebagian siswa yang ditunjuk sebagai pemeran. Di kelas X-4 SMA Negeri 2 Banjar, tidak semua siswa merasa siap atau nyaman tampil di depan teman-temannya untuk memerankan tokoh ulama penyebar Islam. Rasa gugup, malu, dan takut melakukan kesalahan sering kali membuat siswa enggan berpartisipasi aktif, sehingga tujuan pembelajaran untuk menanamkan nilai keteladanan melalui peran menjadi kurang optimal.

Ketika siswa merasa tidak percaya diri, mereka cenderung menolak peran atau hanya menjalankan tugas secara formalitas tanpa penghayatan. Hal ini menyebabkan jalannya pementasan menjadi kurang bermakna dan pesan-pesan moral yang seharusnya tersampaikan tidak dapat diterima dengan baik oleh audiens kelas. Guru pun harus memberikan motivasi dan bimbingan tambahan agar siswa berani mengekspresikan diri sesuai dengan peran yang diemban. Namun, hal ini tentu membutuhkan waktu dan pendekatan psikologis yang tidak singkat.

Selain itu, kepercayaan diri siswa sangat dipengaruhi oleh lingkungan kelas dan dukungan teman sebaya. Jika suasana kelas kurang mendukung atau masih terdapat sikap saling mengejek, maka siswa semakin enggan untuk tampil. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan iklim pembelajaran yang aman dan suportif agar setiap siswa merasa dihargai dalam proses bermain peran. Tanpa rasa percaya diri yang cukup, pelaksanaan metode *Role Playing* akan sulit mencapai tujuannya sebagai sarana pembelajaran yang melibatkan emosi, empati, dan keterlibatan aktif siswa.

4. Apabila pelaksanaan metode *Role Playing* mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai. Metode *Role Playing* memiliki potensi besar dalam membangun pemahaman siswa secara mendalam, namun di sisi lain, metode ini juga memiliki risiko kegagalan yang

tinggi jika tidak dilaksanakan dengan baik. Di kelas X-4 SMA Negeri 2 Banjar, jika kegiatan bermain peran tidak berjalan lancar, misalnya karena skenario tidak jelas, peran tidak dipahami siswa, atau pementasan berlangsung tanpa arah, hal ini bisa menimbulkan kesan negatif terhadap proses pembelajaran. Siswa bisa merasa bingung, bosan, atau bahkan kecewa karena tidak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Kegagalan dalam pelaksanaan *Role Playing* juga berpengaruh langsung pada pencapaian tujuan pembelajaran. Materi penting seperti keteladanan para ulama penyebar Islam di Indonesia yang seharusnya disampaikan melalui penghayatan peran menjadi tidak tersampaikan secara utuh. Hal ini tentu berdampak pada pemahaman siswa, baik dari segi pengetahuan maupun nilai-nilai moral yang ingin ditanamkan. Guru harus memastikan bahwa setiap tahapan *Role Playing* dilaksanakan secara terstruktur agar tidak berujung pada kegiatan yang sekadar bersifat hiburan tanpa nilai edukatif yang jelas.

Selain itu, kegagalan pelaksanaan *Role Playing* dapat menurunkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Mereka mungkin menganggap metode ini tidak relevan atau bahkan membuang waktu. Oleh karena itu, dibutuhkan kesiapan yang matang dari guru dalam merancang, mengarahkan, dan mengevaluasi kegiatan *Role Playing*. Tanpa perencanaan dan pelaksanaan yang baik, metode ini justru dapat menciptakan kesan negatif terhadap materi dan melemahkan semangat belajar siswa dalam memahami tokoh-tokoh penting dalam sejarah penyebaran Islam di Indonesia.

5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini (Djamarah & Zain, 2006, hal. 71). Meskipun metode *Role Playing* memiliki banyak keunggulan dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, namun tidak semua materi pelajaran cocok disampaikan melalui metode ini. Di kelas X-4 SMA Negeri 2 Banjar, materi 'Meneladani Para Ulama Penyebar Islam' memang relevan untuk diperankan karena mengandung kisah, nilai, dan tokoh yang konkret. Namun, untuk materi yang bersifat konseptual, normatif, atau abstrak, seperti pembahasan fiqih ibadah, akidah, dan hukum-hukum Islam, metode ini sering kali kurang tepat untuk digunakan.

Keterbatasan ini menjadi tantangan bagi guru dalam menentukan kapan dan untuk materi apa metode *Role Playing* sebaiknya digunakan. Jika dipaksakan pada materi yang tidak sesuai, justru akan menimbulkan kebingungan dan penyampaian pesan yang tidak akurat. Guru harus memiliki keterampilan dalam menganalisis karakteristik materi sebelum memilih pendekatan pembelajaran, agar proses belajar tidak hanya menjadi kegiatan yang menyenangkan, tetapi juga bermakna dan sesuai dengan tujuan kurikulum.

Oleh karena itu, implementasi metode *Role Playing* perlu disesuaikan secara selektif dan tidak digunakan secara seragam untuk semua topik. Guru perlu memadukannya dengan metode lain yang lebih tepat guna, seperti ceramah, diskusi, atau studi kasus, tergantung pada kompleksitas dan jenis materi yang diajarkan. Dengan demikian, pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat tetap berjalan dengan lancar dan komprehensif, tanpa mengorbankan esensi dari setiap materi yang harus dikuasai oleh siswa.

Simpulan

Berdasarkan pemeparan di atas, maka peneliti menyimpulkan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Banjar Jawa Barat, terbukti mampu menciptakan proses belajar yang aktif, bermakna, dan menyentuh berbagai ranah pembelajaran, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Melalui tahapan yang terstruktur mulai dari kegiatan pendahuluan di dalamnya termasuk tahapan apersepsi, memilih peran, menyusun tahap-tahap peran, menyiapkan pengamat serta pemeran. Selanjutnya kegiatan inti, di dalamnya termasuk proses *Role Playing* serta diskusi dan evaluasi. Terakhir kegiatan penutup, yakni membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.
2. Hasil yang dicapai melalui implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Banjar Jawa Barat menunjukkan keberhasilan dalam menciptakan proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Metode ini tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif siswa terhadap materi, tetapi juga membentuk karakter religius, toleran, dan bertanggung jawab melalui pengalaman langsung dan keterlibatan emosional. Suasana kelas yang dinamis serta kolaboratif mendorong tumbuhnya keterampilan sosial dan spiritual siswa, sementara guru dapat lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran secara menyeluruh. Dengan demikian, *Role Playing* menjadi strategi yang tepat dan kontekstual dalam menanamkan nilai-nilai keislaman dan membentuk pribadi siswa secara holistik.
3. Hambatan yang dihadapi oleh guru dalam proses mengimplementasikan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 2 Banjar Jawa Barat terutama terletak pada keterbatasan waktu, tuntutan kreativitas yang tinggi, serta rendahnya kepercayaan diri siswa. Keterbatasan durasi pembelajaran menyulitkan guru untuk menjalankan seluruh tahapan metode ini secara menyeluruh, sementara padatnya kurikulum menambah tekanan dalam pencapaian target materi. Di sisi lain, tidak semua guru memiliki kemampuan merancang skenario yang menarik dan tidak semua siswa siap tampil secara optimal. Selain itu, metode ini tidak cocok untuk semua jenis materi, terutama yang bersifat konseptual. Oleh karena itu, guru perlu memiliki strategi yang fleksibel, kemampuan selektif, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung agar metode *Role Playing* tetap dapat diimplementasikan agar mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Acharya, H., Reddy, R., Hussein, A., Bagga, J., & Pettit, T. (2019). The Effectiveness of Applied Learning: An Empirical Evaluation Using Role Playing in the Classroom. *Journal of Research in Innovative Teaching and Learning*, 12(3), 295–310. <https://doi.org/10.1108/JRIT-06-2018-0013>
- Afandi, R. (2013). Kepemimpinan dalam Pendidikan Islam. *Insania*, 18(1), 95–116.
- Afandi, R., & Mustajab. (2019). Contestation of Global Competencies: The Concepts of 3 Featured Madrasah Ibtidaiyah in Banyumas. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 361–382. <https://doi.org/10.14421/jpi.2018.72.361-382>
- Aisyah, H., Ruswandi, U., & Arifin, B. S. (2021). Pendidikan Agama Islam di Sekolah Terpadu (Implentasi PAI di SMA Mutiara Bunda). *Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan dan Hukum Islam*, XIX, 11–19.
- Al-Hamdani, M. D. (2018). *Teori Belajar: Peran, Fungsi dan Pengertian*. Media Cendekia Publisher.
- Budiman, Suherman, A., Tarigan, B., Juliantine, T., & Burhaein, E. (2023). Application of Role-Playing Model in Physical Education to Develop Student Social Skills. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 8(2), 288–295. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v8i2.60138>
- Daryaman, Hasanah, A., Siregar, H. S., & Kusnawan, A. (2023). The Effect of Problem-Based Learning Model and Learning Style on Islamic Religious Education Learning Outcomes at State Vocational High School. *Educational Review: Jurnal Internasional*, 20(1), 32–50.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Nihazram, N. A. H. M., & Masnan, A. H. (2020). Role-Play in Teaching English as Second Language in Early Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan (Special Issue)*, 9, 143–151. <https://ejournal.upsi.edu.my/journal/JPAK>
- O'Neill. (1995). *Drama Worlds: A Framework For Process Drama*.
- Peraturan Pemerintah RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Vol. 19).
- Prihatin, Y. (2019). *Model Pembelajaran Inovatif*. Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Rachma, N., & Asiah, S. (2023). Semangat Belajar PAI dengan Metode Bermain Peran (Role Playing) di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi. *Journal of Community Service and Empowerment*, 4(1), 77–87.
- Ramayulis. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*. Kalam Mulia.
- Ramayulis, & Nizar, S. (2009). *Filsafat Pendidikan Islam Telaah Sistem Pendidikan dan Pemikiran Para Tokohnya*. Kalam Mulia.
- Rozi, F., & Firdausiah, F. (2021). Implementation of Role-Playing Games in Overcoming Introverted Children. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1394–1402. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.629>
- Saputri, R., & Yamin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275–7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Sumiati, & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. CV. Wacana Prima.
- Sunarti, S. (2021). Metode Mengajar Kreatif dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Jurnal Perspektif*, 13(2), 129–137.



- <https://doi.org/10.53746/perspektif.v13i2.16>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penelitian*. CV. Wacana Prima.
- TIM Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. (2009). *ILmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian IV: Pendidikan Lintas Bidang*. PT. Imperial Bhakti Utama.
- Uno, H. B. (2007). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Usman, M. U. (2016). *Menjadi Guru Profesional* (Cetakan Ke). PT. Remaja Rosdakarya.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Winata, K. A., Ruswandi, U., & Arifin, B. S. (2021). Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Kurikulum Nasional. *Attractive: Innovative Education Journal*, 3(2), 138–151.
- Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing terhadap Kepercayaan Diri Siswa pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(1), 97–102. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.173>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>