BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi dalam membangun ilmu dan pengetahuan manusia. Sebagai investasi terhadap sumber daya manusia, pendidikan bertujuan untuk meningkatkan potensi dan kemampuan individu. Dalam konteks ekonomi, sumber daya manusia yang berkualitas menjadi kunci utama dalam pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan. Mereka harus dilengkapi dengan kompetensi akademik yang kuat, penguasaan teknologi yang memadai, serta sikap mental yang positif agar mampu menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan.

Pendidikan merupakan suatu yang sangat diperlukan manusia, karena melalui penelitian ini seseorang akan belajar mengembangkan potensi dirinya. Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 (ayat 1) dijelaskan bahwa pendidikan adalah, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengebangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan berperan penting dalam membentuk kepribadian peserta didik yaitu kepribadian baik maupun buruk. Keberadaan Agama juga menjadi tolak

ukur untuk mewujudkan suatu kehidupan masyarakat yang bermakna, damai dan bermartabat[1].

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan, karena memiliki peran strategis dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang mencakup aspek spiritual dan moral siswa.

Pendidikan Agama Islam adalah usaha yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk menyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran islam melalui kegiatan bimbingan , pengajaran, atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan[2].

Adapun dalil yang menjelaskan tentang pelajaran Surah Al-Baqarah/2: 269.

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَّشَاۤءُ ۚ وَمَنْ يُّؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ اُوْتِيَ خَيْرًا كَثِيْرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ اِلَّآ اُولُوا الْاَلْبَابِ ﴿٢٦٩﴾

Terjemahannya:

> "Allah menganugerahkan Al hikmah (kefahaman yang dalam tentang Al Quran dan As Sunnah) kepada siapa yang dikehendaki-Nya. dan barangsiapa yang dianugerahi hikmah, ia benar-benar Telah dianugerahi karunia yang banyak. dan Hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran (dari firman Allah)"[3]

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu proses yang diselenggarakan secara sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat mengenal, memahami, menghayati, serta mengimani ajaran agama Islam. Tujuan

---

[1] Rosmiati Ramli dan Haslinda, *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembinaan Akhlak Peserta Didik di SMPN 2 Angreraja Kecamatan Malua Kabupaten Enrekang*. Al-Ibrah, Volume 13 Nomor 1, 2024. H. 39.

[2] Rika Afrilia, *Pengaruh Metode Pembelajaran Role playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam KelaS VII SMP Muhammadiyah 57 Medan*. Skripsi. UMSU.2022. h. 2

[3] Badan Litbang dan Diklat Kemenag RI. Surah Al-Baqarah ayat 269. Penerbit Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an (LPMQ) 2024. h.44

utamanya adalah membentuk pribadi yang bertakwa dan berakhlak mulia, yang mampu mengamalkan ajaran agama Islam sebagaimana yang terdapat dalam kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadist[4].

Melalui berbagai kegiatan seperti bimbingan, pengajaran, latihan, dan penggunaan pengalaman, pendidikan agama Islam bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai agama Islam serta mengajarkan cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengerti secara teoritis, tetapi juga mampu menghayati dan menginternalisasi ajaran tersebut sehingga menjadi bagian yang integral dalam pola pikir dan perilaku mereka.

Dalam konteks ini, pendidikan agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moralitas individu muslim. Hal ini karena ajaran agama Islam tidak hanya mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT, tetapi juga mengatur hubungan antar manusia dan manusia dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pendidikan agama Islam diharapkan dapat menjadi landasan yang kokoh bagi pembentukan generasi yang memiliki integritas moral yang tinggi dan berkontribusi positif bagi masyarakat dan bangsa.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik baik secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media, model serta metode

[4]Robie Farenza,. *"Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga Dosen Tetap Al-Islam Kemuhammadiyaan Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara"*. Intiqod Jurnal Agama Islam dan Pendidikan Islam, No. 2, Volume 9, 2020. hal. 146

pembelajaran[5]. Guru memiliki peran penting sebagai pengajar yang bertanggung jawab menciptakan situasi belajar yang sengaja, sistematis, dan berkesinambungan bagi siswa. Di sisi lain, siswa sebagai subjek pembelajaran menikmati kondisi belajar yang diciptakan oleh guru, sambil secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam interaksi di kelas, kedua belah pihak saling mendorong dan memberikan masukan satu sama lain, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memfasilitasi pemahaman yang mendalam serta pertumbuhan akademik dan pribadi siswa.

Tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu penciptaan, pembinaan, pengembangan jasmani peserta didik agar menjadikan pondasi serta sarana bagi pengembangan jiwa. Hal yang paling penting menjadikan perserta didik agar membiasakan prilaku yang telah diajarkan oleh Agama Islam dan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan Pendidikan Islam menurut Al-Qur'an yaitu : (1) Menjadikan tempat peserta didik sebagai manusia diantara mahkluk Allah lainnya dan tanggung jawabnya dalam aktivitasnya. (2) Menjelaskan ikatannya sebagai makhluk sosial dan tanggung jawabnya aturan kehidupan bermasyarakat. (3) Menjelaskan ikatan manusia dengan alam dan kewajiban untuk memahami hikmah menciptaan dengan cara mensejahterakan alam semesta. (4) Menjelaskan kaitannya dengan khaliq sebagai pencipta alam semesta[6].

---

[5] Andi Fitriani Djollong dan M. Yusril Nasir, *Studi Komparatif Keaktifan Pembelajaran Berbasis Online dan Offline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMP Negeri 6 Parepare.*Al-Ibrah, Volume XI Nomor 02, 2022., hal. 33

[6] Rika Afrilia, *Pengaruh Metode Pembelajaran Role playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Muhammadiyah 57 Medan.* Skripsi. UMSU, 2022. h. 10

Proses belajar mengajar yang efektif dan kondusif, diperlukan penggunaan metode-metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan partisipasi siswa di dalam kelas. Salah satu metode yang sangat relevan adalah pembelajaran sosial, yang menempatkan siswa sebagai subjek utama pembelajaran. Pendekatan ini memfokuskan pada pengembangan keterampilan sosial siswa, memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Tujuannya bukan hanya untuk meningkatkan pemahaman akademik, tetapi juga untuk membentuk sikap demokratis siswa yang menghargai keberagaman dalam realitas sosial.

Metode pembelajaran *Role play* bertujuan untuk memberdayakan siswa dalam menemukan identitas diri mereka di dalam kelas dan dalam konteks sosial yang lebih luas, sambil membuka ruang bagi eksplorasi dilema dan peran melalui pembentukan kelompok. Implementasi metode *Role play* tidak hanya membutuhkan keterlibatan aktif dari siswa, tetapi juga dukungan dan fasilitasi dari pendidik. Diharapkan bahwa pendekatan ini akan memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan proses pembelajaran di kelas, sambil membantu siswa mengembangkan keterampilan interpersonal, pemecahan masalah, dan pemahaman yang lebih mendalam tentang diri mereka sendiri dan orang lain. Dari uraian tersebut, penulis memilih judul tentang "**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAY* MATA PELAJARAN AL-ISLAM KEMUHAMMADIYAHAN DI KELAS X SMK MUHAMMADIYAH PAREPARE"**

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan di kelas X SMK MUHAMMADIYAH Parepare?
2. Apa faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi metode *role play* pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan di kelas X SMK Muhammadiyah Parepare?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

a. Menganalisis implementasi metode *role play* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMK Muhammadiyah Parepare.
b. Menganalisis faktor pendukung dan faktor penghambat metode *role play* terhadap peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMK Muhammadiyah Parepare

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut :

a. Kegunaan Teoritis (Ilmiah)
   1) Meningkatkan pemahaman peserta didik tentang ajaran dan nilai-nilai Islam: Penelitian ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan menghayati ajaran Islam melalui metode *role play*.

2) Mendorong partisipasi peserta didik dalam pembelajaran: Impelementasi Metode *role play* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran,karena mereka secara langsung terlibat dalam berbagai peran dan situasi yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka tentang materi agama Islam.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi pendidik, khususnya guru Al-Islam Kemuhammadiyahan, dapat memberikan kontribusi nyata dengan mengembangkan metode pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik. Implementasi metode ***role play*** mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mendesain pembelajaran aktif dan partisipatif,serta guru dapat memahami pentingnya nilai-nilai keislaman melalui pembelajaran dengan menggunakan metode *role play*.

2) Bagi peserta didik, diharapkan penelitian ini dapat memahami dan menghayati materi khususnya pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan dengan menggunakan metode pembelajaran *metode role play* sehingga meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas.

3) Penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan kajian lebih lanjut di bidang metode pembelajaran berbasis praktik, khususnya dalam pendidikan keagamaan. Peneliti lain dapat menggunakan hasil ini sebagai referensi untuk mengkaji efektivitas metode *role play* dalam konteks, jenjang pendidikan, atau mata pelajaran yang berbeda. Selain itu, penelitian ini juga memberikan dasar empirik bagi pengembangan model pembelajaran

inovatif berbasis nilai-nilai Islam yang relevan dengan perkembangan zaman.

D. Deskripsi Fokus dan Fokus Penelitian

1. Deskripsi Fokus

Sebagai upaya untuk memudahkan dalam penelitian ini, disusun beberapa deskripsi fokus yang perlu terlebih dahulu dijelaskan berdasarkan variabel penelitian yang berjudul Penerapan Metode *Role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan pada Peserta Didik Kelas X SMK Muhammadiyah Parepare, peneliti menguraikan beberapa deskripsi fokus sebagai berikut:

a. Implementasi dalam konteks penelitian ini merujuk pada proses pelaksanaan metode pembelajaran yang dirancang dan diterapkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, termasuk tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Implementasi yang dimaksud mencakup sejauh mana metode *Role play* dijalankan sesuai dengan prosedur pembelajaran yang direncanakan dalam kurikulum serta keterlibatan guru dan siswa dalam proses tersebut (Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, 2020).
b. Metode *Role play* atau bermain peran adalah pendekatan pembelajaran aktif di mana peserta didik diberi kesempatan untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu sebagai bentuk simulasi untuk memahami materi. Dalam penelitian ini, metode *Role play* digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keislaman dan kemuhammadiyahan melalui pengalaman langsung dan partisipatif (Trianto, *Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, 2021).

c. Mata Pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan adalah salah satu mata pelajaran ciri khas sekolah Muhammadiyah yang berisi ajaran dasar Islam berdasarkan Al-Qur'an dan Sunnah serta nilai-nilai perjuangan dan keorganisasian Muhammadiyah. Dalam konteks ini, materi pembelajaran difokuskan pada aspek akidah, ibadah, akhlak, serta sejarah perjuangan Muhammadiyah yang diajarkan kepada siswa kelas X (Majelis Dikdasmen PP Muhammadiyah, *Kurikulum Al-Islam Kemuhammadiyahan*, 2022).

d. Kelas X di SMK Muhammadiyah Parepare merujuk pada peserta didik tingkat pertama di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah Parepare tahun ajaran 2024/2025. Fokus penelitian ini terbatas pada siswa kelas X sebagai subjek penerapan metode *Role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan.

2. Fokus Penelitian

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif, maka fokus penelitian yang menjadi acuannya adalah sebagai berikut:

Deskripsi Fokus	Fokus Penelitian
1) Implementasi Metode *Role play* mata pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan	b. Perencanaan: Penyusunan Skenario Peran c. Pelaksanaan: Keterlibatan aktif Siswa dan guru d. Teknik Evaluasi
2) Faktor pendukung dan faktor penghambat Implementasi Metode *Role play*	a. Faktor pendukung internal: kompetensi guru, kesiapan siswa, dan fasilitas pembelajaran. b. Faktor pendukung eksternal: dukungan dari pihak sekolah dan ketersediaan waktu. c. Faktor penghambat internal: kurangnya minat siswa terhadap kegiatan bermain peran. d. Faktor penghambat eksternal: keterbatasan sarana dan prasarana, serta alokasi waktu.

Tabel 1.1. Deskripsi Fokus dan Fokus Penelitian

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hubungan dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian terkait dengan Implementasi *Role play* telah dilakukan oleh para peneliti dengan berbagai pendekatan dan variabel pendukungya, diantaranya;

1. Penelitian mengenai semangat belajar PAI dengan Metode Bermain Peran *(Role play)* di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi, penelitian dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa[7]. Persamaan dengan penelitian ini adalah pendekatan yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan variabel yang sama Implementasi *Role play*, namun perbedaan yang mendasar terletak pada fokus penelitian. Penelitian sebelumnya menitikberatkan pada peningkatan semangat dan hasil belajar siswa secara umum, sedangkan penelitian ini menelaah secara spesifik implementasi metode *role play* dalam pembelajaran mata pelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyahan (ISMUBA), serta dampaknya terhadap pembentukan karakter dan keterampilan sosial peserta didik. Selain itu, konteks satuan pendidikan juga berbeda, di mana penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah Parepare dengan karakteristik peserta didik dan budaya sekolah yang khas

[7] Nur *Rachma* Nisa Alfiani dan Siti Asiah,. *"Semangat Belajar PAI dengan Metode Bermain Peran (Role playing) di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi*". Journal of Community Service and Empowerment. Volume 1. Nomor 1 (2023). h.86

Muhammadiyah, sehingga memberikan dimensi keislaman yang lebih kental dalam pelaksanaan metode tersebut.

2. Penelitian terkait dengan penggunaan metode pembelajaran *role play* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Kajian Pustaka atau *LiteratureReview*. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode dalam proses pembelajaran sangat mendukung pendidik dan peserta didik, penggunaan metode *role play* dapat meningkatkan keaktifan, hasil belajar, prestasi belajar sehingga peserta didik dapat mencapai keberhasilan belajar[8]. Persamaan dalam penelitian adalah pada pendekatan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif meski dengan metode yang berbeda yaitu deskriptif kulitatif bukan dengan metode kepustakaan, persamaan lainnya yaitu pada variabel implementasi *Role play,* adapun perbedaan penelitian terletak pada objek penelitian.
3. Penelitian mengenai pelaksanaan metode *role play* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Nurul Amal Kuala Kabupaten Langkat. Penelitian ini dikaji dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis data menggunakan deskriptif analis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pelaksanaan metode *role play* pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Nurul Amal Kuala Kab, Langkat dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini

[8] Ane Haerani, dkk. "*Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role playing Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam".* Jurnal Pendidikan Agama Islam. Volume 2. Nomor 1. 2023. h.123

ditunjukkan dengan siswa yang lebih antusias dan aktif ketika belajar[9]. Persamaan dalam penelitiaan adalah pada pendekatan penelitian yang sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dan variabel implementasi *Role play*, adapun perbedaannya pada mata pelajaran yang diteliti yaitu pendidikan agama islam dan objek penelitiannya.

4. Penelitian yang membahas tentang penerapan metode *role play learning* pada mata pelajaran Akhlak Akidah untuk membentuk akhlakul karimah pada siswa era milenial; Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa penelitian kualitatif. Jenis metode penelitiannya adalah penelitian kepustakaan atau bisa disebut juga dengan jenis penelitian kepustakaan. Hasil penelitiannya menemukan bahwa metode *Role play* efektif dan dapat membentuk akhlakul karimah pada seorang siswa setelah pembelajaran berlangsung, hal ini dapat diperoleh setelah pembelajaran berlangsung karena siswa dalam hal ini memainkan materi pembelajaran secara langsung sehingga siswa dapat mudah memahami suatu pembelajaran dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari bagi peserta didik dan hal ini membuat pendidik berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran[10]. Persamaan dengan penelitian ini adalah pada pendekataan kualitatif meski dengan metode yang berbeda yaitu kepustakaan sementara dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, persamaan lainnya adalah

---

[9] Alfian Tanjung. dkk. *"Pelaksanaan Metode Role playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTS Nurul Amal Kuala Kabupaten Langkat"*. Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya. Volume 6. Nomor 1. 2022. h.23

[10] Afaf Wafiqoh Nusaibah,. dkk. *"Implementasi Metode Pembelajaran Role playing dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial"*. TARLIM Jurnal Pendidkan Agama Islam. Volume 4. Nomor 2. h.121

pada variabel implementasi *Role play*. Perbedaan penelitian terletak jenis mata pelajaran yang diteliti yaitu Akhlak Aqidah sementara dalam penelitian ini mata pelajaran pendidikan agama islam dan juga pada objek penelitian.

5. Penelitian penerapan model pembelajaran *role play* untuk meningkatkan hasil belajar PAI siswa SMP, penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, teknik analisis data yang digunakan analisis deskritif kuantitatif, Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar PAI. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari rata-rata nilai pada siklus I dan siklus II[11]. Persamaan dalam peneltian ini adalah pada implementasi *Role play* dan mata pelajaran pendidikan agama islam, sementara perbedaannya pada pendekatan penelitian yang menggunakan pendekatan penelitian tindakan dan metode analisis data deskriptif kuantitatif dan pada objek penelitiannya.

Penelitian yang disajikan memiliki beberapa hubungan dengan penelitian sebelumnya, terutama dalam konteks pendidikan agama Islam dan penggunaan metode pembelajaran tertentu.

1. Beberapa penelitian sebelumnya telah menyelidiki faktor-faktor yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Islam. Rencana penelitian ini memperluas konsep tersebut dengan fokus pada

[11] Sam'ani. *"*Penerapan *Model Pembelajaran Role playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa SMP"*. Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam, FTIK IAIN Palangka Raya. Volume 1. No.1. 2021.h.20

implementasi metode *role play* sebagai salah satu cara untuk meningkatkan partisipasi siswa.

2. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengevaluasi efektivitas berbagai metode pembelajaran dalam konteks pendidikan agama Islam. Rencana penelitian ini melanjutkan garis ini dengan mempertimbangkan metode *role play* sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep agama Islam.
3. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi pandangan dan pengalaman guru serta siswa dalam konteks pembelajaran agama Islam. Rencana penelitian ini mengambil pendekatan serupa dengan fokus pada implementasi metode *role play*, yang memungkinkan untuk memahami perspektif dan pengalaman mereka terkait dengan metode pembelajaran yang lebih spesifik.

B. Kajian Teori

1. Implementasi Metode *Role play*

a. Definisi Implementasi

Implementasi adalah langkah krusial dalam menjalankan sebuah rencana yang telah disusun secara terperinci untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Ini adalah momen ketika rencana tersebut tidak lagi hanya berupa konsep atau dokumen, tetapi diubah menjadi tindakan nyata. Implementasi dimulai ketika seluruh aspek perencanaan telah dipelajari secara cermat dan dianggap sudah mencapai tingkat kesiapan yang memadai untuk dijalankan. Secara umum

Implementasi dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti pelaksanaan atau penerapan. Implenmetasi menurut teori konkritisasi:

> "Implementasi dapat didefinisikan sebagai proses konkritisasi dari suatu gagasan, rencana, atau kebijakan menjadi tindakan nyata atau produk yang dapat dioperasikan."[12]

Pengertian implementasi dalam buku yang berjudul Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum menjelaskan mengenai implementasi sebagai berikut:

> "Implementasi adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan"[13]

Pengertian implementasi tersebut dapat menjelaskan bahwa implementasi merupakan suatu proses yang terarah dan terorganisir, di mana langkah-langkah konkret diambil untuk mewujudkan suatu gagasan atau rencana. Ini mencakup identifikasi tujuan yang jelas, perencanaan langkah-langkah yang diperlukan, alokasi sumber daya yang tepat, dan pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

Sedangkan ahli yang lain berpendapat bahwa:

> "Implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif"[14]

Berdasarkan pandangan para ahli di atas, implementasi tidak hanya merupakan serangkaian aktivitas atau tindakan semata, melainkan sebuah proses yang terencana, disertai dengan komitmen sungguh-sungguh untuk mencapai

---

[12] Ranjit Kumar. *Research Methodology: A Step-by-Step Guide for Beginners.(SAGE Publications Ltd.2019) page 156*

[13] Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum* (Jakarta:Grasindo, 2002), h. 170

[14] Guntur Setiawan, *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan* (Jakarta:Balai Pustaka,2004), h. 39

tujuan tertentu. Ini berarti bahwa implementasi membutuhkan perencanaan yang matang, koordinasi yang efektif, dan konsistensi dalam menjalankan rencana yang telah disusun. Lebih dari sekadar rutinitas, implementasi melibatkan kesadaran akan norma-norma yang mengatur tindakan kita, serta kesungguhan dalam menjalankan tindakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

b. Metode *Role play*

Metode *role play* telah menjadi subjek perhatian dalam bidang pendidikan karena potensinya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa ahli telah memberikan definisi yang beragam terkait dengan konsep ini.

Pada intinya 15 metode pembelajaran *Role play* merupakan satu diantara metode pembelajaran yang diharapkan dapat efektif ketika diimplementasikan pada suatu pembelajaran dimana dalam prosesnya peserta didik dapat mengekspesikan perannya sebebas mungkin dalam bermain peran serta yang terpenting penerapan metode pembelajaran tersebut masih ada kaitannya dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

Penerapan metode *Role play* dapat memudahkan peserta didik untuk belajar dengan aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metodebermain peran, menciptakan suasana yang baru dan memberikan pengalaman belajaryang berbeda, sehingga membentuk peserta didik untuk berpikir lebih kreatif dan aktif[16].

---

[15]Muhammad Ilyas dan Abdul Syahid, *"Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru"*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu-ilmu Keislaman. Volume 4 Nomor .2018. h.60

[16] Ane Haerani. dkk. *"Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role playing Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam"*. Volume 04 Nomor 01. 2023. h. 114

Sedangkan Jill Hadfield[17] menyebutkan bahwa metode *role play* merupakan permainan yang melibatkan unsur gerak dan didalamnya ada aturannya, tujuan, dan menyenangkan. Sementara Johnson dan Johnson[18] mendefinisikan metode *role play* sebagai metode di mana siswa memainkan peran dalam situasi yang telah ditetapkan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru berperan sebagai mediator dan fasilitator, bertujuan untuk memastikan peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Pemahaman ini penting bagi seorang guru untuk memilih metode yang sesuai guna memotivasi peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan uraian sebelumnya, metode *role play* (bermain peran) dianggap sebagai pendekatan yang efektif dalam pembelajaran. Pelibatan siswa untuk memerankan peran yang relevan dengan materi pembelajaran, metode ini bertujuan mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. *Role play* adalah teknik simulasi yang sering dipilih untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap tema yang disajikan dalam suatu konteks peran.

> Dalam al-Quran, konsep perubahan dan peningkatan yang lebih baik dalam pembelajaran tercermin dalam banyak ayat yang mengajak manusia untuk terus berkembang dan memperbaiki diri. Salah satu contoh yang dapat diambil adalah dalam Surah Al - Imran (03:190), Allah berfirman:

---

[17] Suhadi Mukhan, "Penelitian Tindakan kelas (PTK) dan model pembelajaran", http://penelitiantindakankelas.blogspot.com/2013/01/strategi-bermain-peran-roleplaying.html?m=1

[18] Johnson, D.W., & Johnson, R.T. (2008). Active Learning: Cooperation in the College Classroom

اِنَّ فِيْ خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَاخْتِلَافِ الَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَاٰيٰتٍ لِّاُولِى الْاَلْبَابِ ۙ ﴿١٩٠﴾

Terjemahannya:

> "Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal"[19]

Ayat ini mengajarkan pentingnya refleksi dan pembelajaran dari alam semesta sebagai cara untuk memahami kebijaksanaan Allah dan meningkatkan pemahaman serta pengetahuan manusia, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran, perubahan menuju ke arah yang lebih baik adalah suatu keharusan. Manusia harus aktif berusaha untuk memperbaiki diri dan meningkatkan pemahaman serta pengetahuannya demi mencapai kebaikan yang lebih baik.

c. Tujuan Metode *Role play*

Berdasarkan beberapa definisi *role play* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode tersebut memiliki beberapa tujuan dalam proses kegiatan pembelajaran. Beberapa tujuan metode *Role play*, menurut para ahli [20] yaitu:

1) Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
2) Dapat belajar bagaimana membagi taggung jawab.
3) Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan
4) Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah

---

[19] Badan Litbang dan Diklat Kemenag RI. Surah Al-Baqarah ayat 269. Penerbit Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an (LPMQ) 2024. h.151

[20] Reza Syehma Bahtiar dan Diah Yovita Suryarini, *Metode Role playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Volume 03 Nomor 01, 2019. h. 74.

Kemudian, ahli lainnya [21] menjelaskan bahwa tujuan dari penggunaan metode *Role play* antara lain:

1) Melatih kemampuan siswa agar dapat berinteraksi dengan orang lain.
2) Meningkatkan motivasi belajar siswa
3) Menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa
4) Mendorong siswa untuk menciptakan realitas mereka sendiri

Berdasarkan uraian tersebut dapat bahwa metode *role play* tidak hanya bermanfaat untuk pengembangan kemampuan sosial dan kognitif siswa, tetapi juga dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan aspek psikologis mereka, seperti motivasi, kepercayaan diri, dan kreativitas. Kombinasi tujuan-tujuan ini, *role play* menjadi alat yang efektif dan holistik dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan siswa secara menyeluruh.

d. Langkah-Langkah Penerapan Metode *Role play*

Langkah-langkah penggunaan metode *Role play* [22] adalah sebagai berikut:

1) Persiapan. Fasilitator mengemukakan masalah dan tema yang akan disosiodramakan, dan tujuan permainan. Kemudian diadakan tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peranan-peranan yang akan dimainkan.
2) Membuat skenario sosiodrama.
3) Menentukan kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih individu yang akan memegang peran tertentu.

---

[21] Wina Dwi Puspitasari, dkk. *Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 1, No. 1, 2015. h. 71.

[22] Ahmad Munajin Nasih dan Lilik Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), h. 82

4) Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan. Hasil observasi kelompok penonton merupakan bahan diskusi setelah permainan selesai.
5) Pelaksanaan sosiodrama. Setelah semua peran terisi, para pemain diiberi kesempatan untuk berembug beberpa menit untuk menyiapkan diri bagaimana sosiodrama itu akan dimainkan. Setelah siap dimulai permainan, masing-masing memerankan perannya berdasarkan imajinasinya tentang peran yang dimainkannya dan konsep yang dikembangkan.
6) Evaluasi dan diskusi. Setelah selesai permainan diadakan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton.
7) Penutup.

e. Kelebihan dan Kelemahan *Role play*

Metode *role play* merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang mengutamakan keterlibatan emosional dan intelektual peserta didik melalui simulasi peran dalam situasi tertentu. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, metode ini relevan digunakan untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai keagamaan secara lebih kontekstual dan aplikatif. Menurut beberapa kajian, penggunaan metode *role play* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih

bermakna dibandingkan dengan metode konvensional.[23] Namun, sebagaimana metode pembelajaran lainnya, *role play* juga memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu dipertimbangkan agar penerapannya dapat efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu kelebihan utama metode *role play* adalah kemampuannya dalam:

1) meningkatkan partisipasi aktif siswa di dalam kelas. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam situasi simulatif, siswa terdorong untuk berpikir kritis, berkomunikasi efektif, serta mengembangkan rasa percaya diri.[24]
2) memperkuat aspek afektif dalam pembelajaran, seperti empati, toleransi, dan penghargaan terhadap perspektif orang lain, yang sangat penting dalam pendidikan karakter berbasis nilai-nilai keislaman.[25]
3) metode *role play* memungkinkan terjadinya pembelajaran kontekstual, sehingga siswa dapat memahami aplikasi konsep-konsep keagamaan dalam kehidupan sehari-hari.[26]

Di sisi lain, metode *role play* tidak lepas dari berbagai keterbatasan. Salah satu kelemahannya, antara lain:

---

[23] R Fadillah, "Penggunaan Metode *Role play*ing dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", *(Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 9, No. 2, 2021)*, h. 155.

[24] M Nasrullah, "Efektivitas Metode *Role play*ing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah", *(Al-Muaddib: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman, Vol. 6, No. 1, 2022)*, h. 87.

[25] NP Sari dan L Widyawati, "Penerapan *Role play*ing dalam Pembelajaran dan Implikasinya terhadap Motivasi Siswa." *(Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 10, No. 1, 2020)*, h. 43.

[26] R Ramadhan dan A Alfiansyah, "Pengaruh Model *Role play*ing terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Siswa." *(Jurnal Edukasi Islami, Vol. 7, No. 1, 2022)*, h. 64.

1) kebutuhan akan waktu yang relatif lebih panjang dalam setiap pelaksanaannya, mengingat adanya tahap persiapan, pelaksanaan, dan refleksi.[27]
2) Selain itu, metode ini menuntut kesiapan emosional dan kemampuan ekspresif siswa, yang tidak selalu dimiliki oleh semua peserta didik.[28]
3) Terdapat pula potensi penyimpangan dari tujuan pembelajaran apabila guru kurang mampu mengelola jalannya simulasi, sehingga diskusi menjadi tidak fokus dan kurang relevan dengan materi yang diajarkan.[29] Oleh karena itu, guru perlu merancang skenario peran yang jelas, menetapkan tujuan yang spesifik, serta memberikan bimbingan selama proses berlangsung.

2. **Al Islam Kemuhammadiyahan**

a. Pengertian Al Islam Kemuhammadiyahan

Mata pelajaran *Al-Islam dan Kemuhammadiyahan* (AIK) merupakan ciri khas dari lembaga pendidikan Muhammadiyah yang bertujuan membentuk pribadi Muslim sejati sesuai dengan nilai-nilai Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan As-Sunnah, serta ajaran dan gerakan Muhammadiyah. AIK tidak hanya membahas aspek teologis dan ritual keagamaan, tetapi juga mencakup pembentukan karakter, pemikiran kritis, serta pemahaman sejarah dan ideologi organisasi Muhammadiyah. Menurut Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengembangan (Diktilitbang)

[27] S Mulyani, "Analisis Kendala Implementasi Metode *Role play* dalam Pembelajaran PAI." *(Jurnal Tarbiyah Islamiyah, vol. 5, no. 2, 2021)*, h. 78.

[28] S Hartati, "Kesulitan Siswa dalam Penerapan Metode *Role play*ing pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *(Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia, vol. 8, no. 2, 2023)*, h. 112.

[29] A Wahyuni, "Strategi Pengelolaan Kelas dalam Pembelajaran *Role play*ing." *(Jurnal Ilmiah Pendidikan, vol. 11, no. 2, 2020)*, h. 120.

PP Muhammadiyah (2019), AIK merupakan mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan Muhammadiyah yang bertujuan untuk: (1) memberikan pemahaman yang komprehensif tentang ajaran Islam; (2) menanamkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari; serta (3) mengenalkan visi, misi, dan kontribusi Muhammadiyah dalam membangun masyarakat Islam yang sebenar-benarnya. Secara konseptual, AIK terdiri dari dua komponen utama, yaitu:

1) Al-Islam, yang mencakup ajaran-ajaran pokok agama Islam seperti akidah, ibadah, akhlak, dan muamalah. Ajaran ini disampaikan untuk menanamkan pemahaman dan pengamalan Islam secara kaffah dalam kehidupan pribadi, keluarga, dan masyarakat[30].
2) Kemuhammadiyahan, yang mencakup pengetahuan dan pemahaman tentang sejarah berdirinya Muhammadiyah, tokoh-tokoh pendiri, ideologi gerakan, sistem organisasi, amal usaha, dan peran Muhammadiyah dalam dakwah dan tajdid (pembaruan) Islam[31].

AIK bukan hanya dimaksudkan sebagai transfer ilmu, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai. Pendidikan AIK bersifat integratif, yakni menggabungkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tindakan) secara simultan dalam membentuk karakter siswa. Oleh sebab itu, pendekatan pembelajaran seperti metode *role play* sangat tepat diterapkan untuk mata pelajaran

[30] Syamsuri, Ahmad. *Metodologi Pembelajaran PAI di Sekolah dan Madrasah*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2021.

[31] Zuhdi, Muhammad. "Pendidikan Islam dan Tantangan Modernitas: Telaah Integratif terhadap Kurikulum AIK Muhammadiyah." *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 10, No. 2, 2021, hal. 145–160.

ini karena mampu melibatkan peserta didik secara aktif, kritis, dan reflektif terhadap nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata[32].

Lebih lanjut, AIK juga menjadi instrumen penting dalam pembentukan kepribadian Islami dan kader persyarikatan Muhammadiyah yang berlandaskan pada semangat amar ma'ruf nahi munkar dan pembaharuan (tajdid). Dengan demikian, AIK memiliki kedudukan strategis dalam pendidikan Muhammadiyah, tidak hanya sebagai mata pelajaran, tetapi sebagai kerangka nilai yang menjiwai seluruh aktivitas pendidikan[33].

Mata pelajaran *Al-Islam dan Kemuhammadiyahan* (AIK) merupakan inti dari pendidikan karakter dan keislaman di lingkungan sekolah Muhammadiyah. AIK tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik yang mencerminkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. AIK bertujuan membentuk pribadi Muslim yang berakhlak mulia, berilmu, dan beramal, serta memiliki loyalitas terhadap gerakan dakwah Muhammadiyah. Pembelajaran AIK mencakup berbagai aspek, di antaranya: (1) akidah, (2) ibadah, (3) akhlak, dan (4) sejarah perjuangan Islam, termasuk sejarah dan pemikiran Muhammadiyah. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang diterapkan harus mampu merangsang pemahaman konseptual sekaligus membentuk karakter peserta didik. Sejalan dengan itu, *metode role play* menjadi salah satu pendekatan yang relevan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Metode *role play* atau bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi peran-

---

[32] Hidayat, Asep. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang Efektif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

[33] Wibowo, Agus. *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020.

peran sosial atau tokoh dalam Islam dan Muhammadiyah secara langsung melalui simulasi atau drama edukatif. Sebagaimana diungkapkan[34], metode *role play* efektif dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan karena melibatkan emosi, empati, dan pengalaman langsung, sehingga nilai-nilai AIK tidak hanya dipahami tetapi juga diinternalisasi oleh peserta didik. Dengan demikian, metode *role play* dalam pembelajaran AIK memiliki potensi besar untuk mengintegrasikan antara pengetahuan, sikap, dan keterampilan keislaman dalam satu proses yang aktif dan partisipatif. Hal ini juga sejalan dengan semangat pendidikan Muhammadiyah yang menekankan integrasi antara iman, ilmu, dan amal[35].

b. Pengertian Al-Islam Kemuhammadiyahan Menurut Para Ahli

1) Menurut Syaiful Anwar (2020), *Al-Islam Kemuhammadiyahan* adalah ajaran Islam yang diajarkan secara sistematis dalam lembaga pendidikan Muhammadiyah yang mencakup aspek keimanan, ibadah, akhlak, serta sejarah dan pemikiran Muhammadiyah. AIK bukan hanya pendidikan agama semata, tetapi merupakan integrasi antara pembentukan spiritualitas, moralitas, dan ideologi gerakan dakwah Muhammadiyah[36].
2) Muhammad Zuhdi (2021) menjelaskan bahwa AIK merupakan landasan nilai yang dikembangkan dalam sistem pendidikan Muhammadiyah. Ia tidak hanya mengajarkan materi keislaman, melainkan juga membentuk

[34] Hidayat, Asep. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang Efektif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

[35] Zuhdi, Muhammad. "Pendidikan Islam dan Tantangan Modernitas: Telaah Integratif terhadap Kurikulum AIK Muhammadiyah." *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 10, no. 2, 2021, pp. 145–160.

[36] Anwar, Syaiful. *Pendidikan Al-Islam dan Kemuhammadiyahan di Sekolah*. Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2020.

pola pikir dan sikap siswa agar menjadi kader umat dan kader persyarikatan. Menurutnya, AIK berperan penting dalam merespons tantangan modernitas dengan pendekatan Islam yang mencerahkan (*Islam berkemajuan*)[37].

3) Agus Wibowo (2020) menegaskan bahwa AIK bertujuan membentuk karakter peserta didik yang beriman, berilmu, dan beramal melalui penginternalisasian nilai-nilai Islam dan pemahaman terhadap misi Muhammadiyah. Ia menekankan bahwa pendidikan AIK tidak boleh hanya bersifat normatif-doktrinal, tetapi juga aplikatif dan solutif dalam kehidupan nyata[38].
4) Majelis Diktilitbang PP Muhammadiyah Dalam *Pedoman Pembelajaran AIK* (2019), AIK diartikan sebagai sistem pendidikan Islam yang menjadi ciri khas pendidikan Muhammadiyah, terdiri atas dua bagian: Al-Islam yang merupakan ajaran pokok Islam, dan Kemuhammadiyahan yang mencakup sejarah, ideologi, dan amal usaha Muhammadiyah. Tujuannya adalah membentuk manusia Muslim yang unggul, berakhlak mulia, serta memiliki komitmen terhadap perjuangan Muhammadiyah[39] .
5) Menurut Mu'arif dan Mulyono (2022), AIK adalah pendidikan ideologis yang disampaikan untuk membangun *Islamic worldview* dalam diri peserta

[37] Zuhdi, Muhammad. "Pendidikan Islam dan Tantangan Modernitas: Telaah Integratif terhadap Kurikulum AIK Muhammadiyah." *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 10, no. 2, 2021, pp. 145–160.

[38] Wibowo, Agus. *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2020.

[39] Majelis Diktilitbang PP Muhammadiyah. *Pedoman Pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyahan di Perguruan Tinggi Muhammadiyah dan 'Aisyiyah*. Yogyakarta: Majelis Diktilitbang, 2019.

didik Muhammadiyah. Pendidikan ini diarahkan untuk membentuk generasi yang tidak hanya paham agama, tetapi juga memiliki semangat tajdid dan mampu menghadapi perubahan zaman[40].

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Bab 1 Pasal 1 dan 2 ditegaskan bahwa:

> "Pendidikan agama dan keagamaan itu merupakan pendidikan dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta membentuk sikap, kepribadian manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, juga keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam menyikapi nilai-nilai agama, serta untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat menjalankan dan mengamalkan ajaran agamanya"[41]

Dari beberapa pengertian Pendidian Agama Islam, baik menurut ahli maupun regulasi di Indonesia, dapat dinyatakan beberapa hal berikut:

1) Pendidikan Agama Islam telah mewarnai proses pendidikan di Indonesia.
2) Pendidikan Agama Islam merupakan proses pendidikan dengan ajaran Islam sebagai konten yang diajarkan.
3) Pendidikan Agama Islam diajarkan di sekolah oleh Guru PAI yang profesional.
4) Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mendidik, membimbing, dan mengarahkan siswa menjadi pribadi Islami (yakin, taat, dan berakhlak) dalam kerangka diri siswa sebagai individu, anggota kelaurga, bagian masyarakat, warga negara, dan warga dunia. Dalam poin ini menegaskan

[40] Mu'arif, Ahmad, dan Mulyono. *Rekonstruksi Pendidikan AIK di Era Digital*. Yogyakarta: Suara Muhammadiyah, 2022.

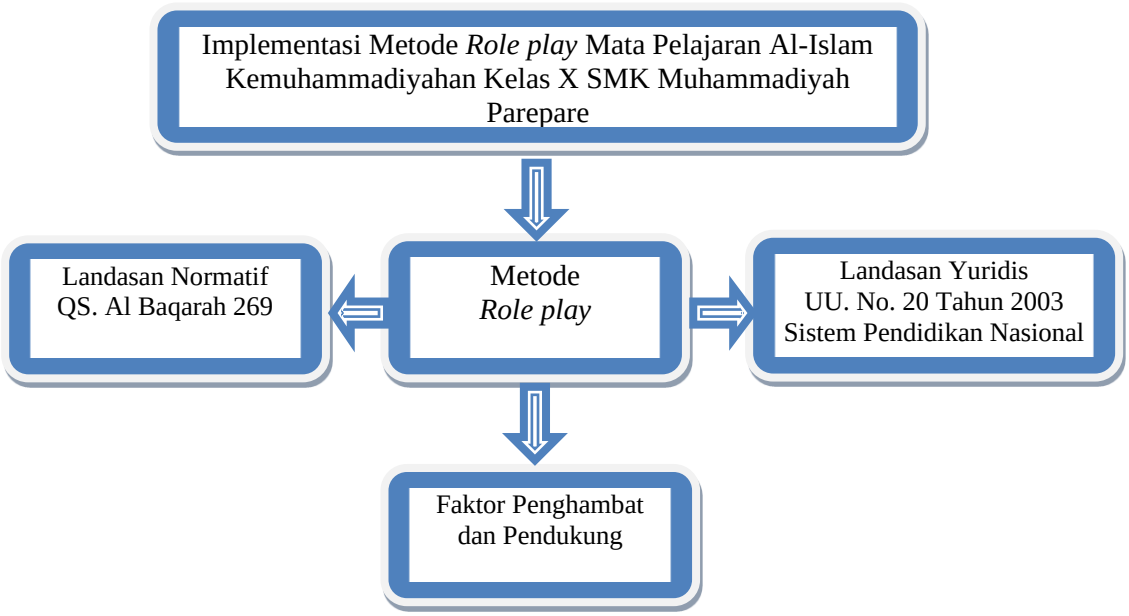
[41] Kementerian Hukum dan HAM RI

bahwa tujuan PAI bukanlah menjadikan siswa menjadi ahli ilmu agama Islam.

5) Insan kamil adalah pencapaian tujuan Pendidikan Agama Islam tertinggi sehingga mampu menjadi manusia yang dapat menjadi rahmat sekalian alam *(rahmatan li al-'alamin)*[42].

C. Kerangka Pikir

Pendekatan penelitian ini adalah dengan pendekatan kualitatif melalui analisis deskriptif. Dalam hal tersebut maka kerangka pikir yang dikembangkan sebagai berikut:



Gambar. 1 : Kerangka Pikir

Dari gambar alur diatas menunjukkan bahwa Proses implementasi Metode *Role play* menjadi kunci dalam proses pelaksanaan penelitian guna menilai efek pembelajaran pada mata pelajran Al-Islam Kemuhammadiyahan.

---

[42] Mokh. Iman Firmansyah, *Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi* Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim Volume. 17, Nomor. 2. 2019, h. 82

BAB III

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan landasan yang sistematis untuk mengarahkan dan mengatur langkah-langkah yang dilakukan dalam suatu penelitian. Melalui metodologi penelitian, peneliti dapat merancang prosedur yang tepat untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai suatu fenomena atau masalah yang diteliti.

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini berfokus penerapan metode *role play* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, maka penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena data yang diolah merupakan data deskriptif, hasil dari proses perilaku yang terjadi dan diamati dalam kelas.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menekankan pada pemahaman mengenai masalah-masalah dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi realitas atau *natural setting* yang holistis, kompleks, dan rinci[43]. Metode deskriptif dalam penelitian ini dapat menggambarkan suatu objek tertentu yang didasarkan pada kenyataan sebagai sebagaimana mestinya kemudian dilanjutkan dengan pengambilan kesimpulan berdasarkan fakta tersebut karenanya analisis data

[43] Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kulitatif (Teori dan Aplikasi Disertai dengan Contoh Proposal)* (LP2M Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta Press), 2020, h. 19.

yang digunakan bersifat induktif. Analisis data tersebut dikembangkan berdasarkan pola tertentu[44].

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena penelitian kualittif lebih sesuai digunakan dalam kondisi perilaku pada kenyataan yang ada, pendekatan ini menyajikan fakta yang diungkapkan oleh antara informan kepada peneliti. Peneliti secara langsung akan menganalisis, menggambarkan, serta memaparkan data yang telah diperoleh dari SMK Muhammadiyah Parepare yang berkaitan dengan penerapan metode *Role play* pada pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan .

Model *Role play* ini diimplementasikan dalam suatu siklus terdiri atas empat tahapan, yang meliputi 1) Tahap Perencanaan *(planning)*, 2) Tahap Pelaksanaan Tindakan *(acting)*, 3) Tahap Observasi *(observing)*, dan 4) Tahap Refleksi *(Reflecting)*. Sesudah siklus selesai diimplementasikan, terkhusus disaat refleksi ditemukan permasalahan baru, kemudian diikuti kembali dengan pengulangan dalam tahapan berikutnya untuk menjawab permasalahan tersebut, dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri.

a. Tahap Perencanaan (Planning)

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk implementasi metode *role play*. 1). Implementasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP): RPP yang mengintegrasikan metode *role play* sebagai inti pembelajaran. Ini mencakup tujuan pembelajaran, materi, alokasi waktu, dan

[44] Hadari Nawawi dan Mimi Martini. *Penelitian Terapan*. (Yogyakarta : Rajawali Press, 1992), h. 73

penilaian, 2). Pengembangan Skenario Peran: Merancang skenario yang relevan dengan materi pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan dan memungkinkan keterlibatan aktif siswa. Skenario bersifat kontekstual dan mendorong diskusi serta pemahaman nilai-nilai, 3). Persiapan media dan sumber belajar: menyiapkan media atau alat bantu yang diperlukan untuk mendukung jalannya *role play*, 4). Penyusunan instrumen penelitian: membuat pedoman observasi untuk mengamati jalannya pembelajaran dan instrumen evaluasi hasil belajar dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*, 5). Penentuan kelompok: membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk memfasilitasi kerja sama.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan *(Acting)*

Implementasi rencana yang telah disusun, dengan fokus pada penerapan metode *role play*. 1). Pengondisian kelas: memulai pembelajaran dengan menciptakan suasana kelas yang kondusif, menekankan disiplin, keteraturan, dan kenyamanan belajar, 2). Pembagian skenario dan diskusi kelompok: peneliti membagikan skenario yang telah disiapkan kepada setiap kelompok. Siswa kemudian memahami dan mendiskusikan isi skenario, serta mengembangkan dialog dan gerakan secara kreatif, 3). Pementasan *role play*: setiap kelompok secara bergantian tampil di depan kelas, memerankan tokoh dan alur cerita sesuai skenario. Peneliti memantau jalannya simulasi, mencatat partisipasi siswa, dan memastikan esensi pembelajaran tersampaikan, 4). Penyampaian materi dan pengarahan: peneliti menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, serta menjelaskan mekanisme pelaksanaan metode.

c. Tahap Observasi *(Observing)*

Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah mengamati dan mencatat seluruh proses serta dampak dari tindakan yang telah dilakukan. 1). Pengamatan proses pembelajaran: melakukan observasi terhadap keaktifan siswa, interaksi antar kelompok, pemahaman materi, dan respon siswa selama *role play* berlangsung, 2). Pencatatan hasil belajar: mengumpulkan data hasil belajar siswa, baik melalui tes (*post-test*) maupun penilaian formatif yang mencakup keaktifan, pemahaman nilai-nilai, kerja sama tim, dan keberanian dalam bermain peran.

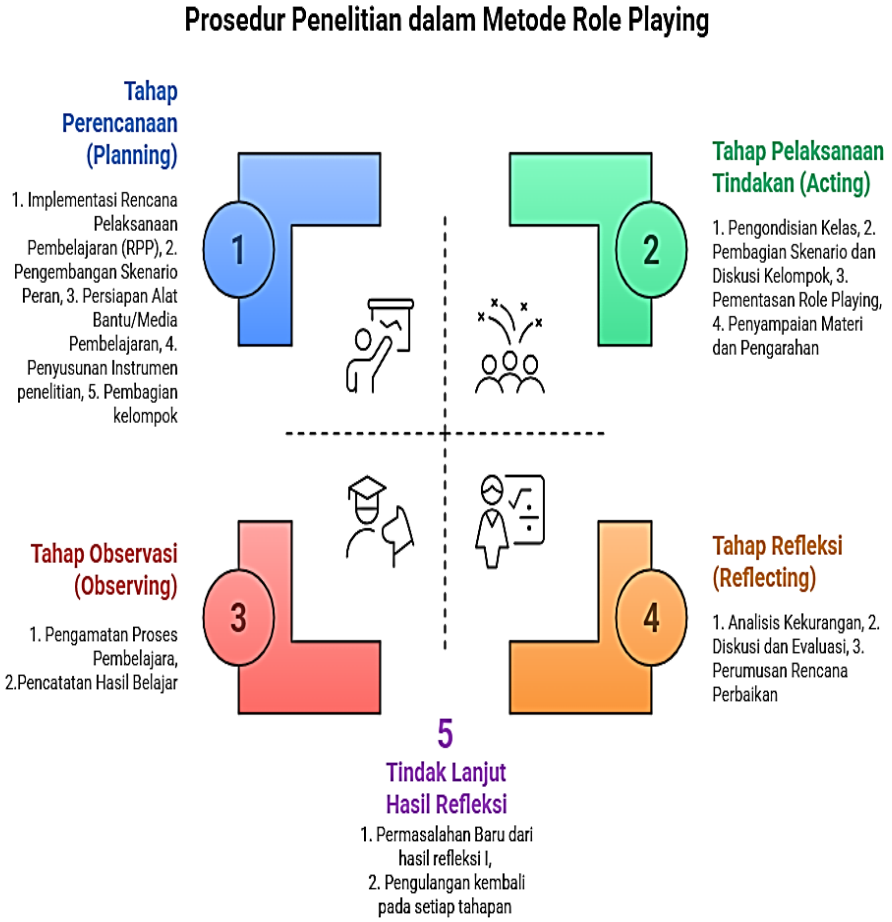
d. Tahap Refleksi *(Reflecting)*

Menganalisis hasil observasi untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari implementasi metode *role play.* 1). Analisis kekurangan: mengidentifikasi kendala atau kekurangan yang terjadi selama pelaksanaan *role play*, *miss communication* antar anggota kelompok, kurangnya pengelolaan kelas, atau kurangnya perhatian siswa, 2). Diskusi dan evaluasi: mengajak siswa untuk merefleksikan makna dari skenario yang dimainkan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari, serta mendiskusikan pengalaman dan pemahaman siswa.

e. Tahap Tindak Lanjut

Perumusan rencana perbaikan: berdasarkan hasil analisis dan refleksi, merumuskan tindakan perbaikan yang lebih baik untuk diterapkan pada siklus selanjutnya.

Adapun prosedur dalam Metode *Role play* secara detail dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan *Role play*

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah Parepare, beralamat di Jl. Muhammadiyah No. 8 Kelurahan Ujung Lare Kecamatan Soreang, Kota Parepare. Sekolah ini merupakan milik Persyarikatan Muhammadiyah dengan berstatus swasta.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian kualitatif adalah pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna individu atau kelompok yang dikaitkan dengan masalah sosial

atau manusia. Proses penelitian melibatkan pertanyaan prosedur yang muncul, data yang biasanya dikumpulkan dalam pengaturan peserta, analisis data secara induktif dibangun dari hal-hal khusus hingga tema umum,dan peneliti membuat tentang interpretasi tentang makna data[45]. Metode penelitian melalui metode *role play* digunakan untuk memahami fenomena atau masalah dari perspektif subjek yang diteliti secara faktual. Pendekatan ini menekankan pada pemahaman mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan konteks sosial yang mempengaruhi individu atau kelompok.

C. Sumber Data

Dalam penelitian kualitatif, sumber data adalah berbagai jenis informasi yang dikumpulkan untuk memahami fenomena yang sedang diteliti secara mendalam. Beberapa sumber data yang digunakan dalam peneltian adalah:

1. Informan utama: informan dalam penelitian kualitatif dapat dikelompokkan menjadi tiga, yakni informan kunci, informan utama, dan informan pendukung. Informan kunci adalah informan yang mempunyai informasi secara menyeluruh mengenai permasalahan yang diangkat oleh peneliti. informan kunci tidak sekadar mengetahui kondisi atau fenomena masyarakat secara garis besar, namun juga memahami informasi terkait informan utama, informan kunci dalam penelitian adalah Guru mata pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan kelas X SMK Muhammadiyah Parepare. Informan utama adalah orang yang mengetahui secara teknis dan

[45] Nurul Ulfatin dan Teguh Triwiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Keguruan dan Pendidikan*, (Penerbit Erlangga) 2021, h. 8

terperinci mengenai masalah penelitian yang akan dipelajari, layaknya "aktor utama" dalam sebuah cerita, adapun informan utama adalah Siswa kelas X SMK Muhammadiyah Parepare.

Tabel 3.1. Daftar Peserta Didik Aktif Kelas X SMK Muhammadiyah Parepare

No	Nama Siswa	Jumlah	
		Laki-Laki	Perempuan
1	Adhe Andriansyah	√	
2	Muhammad Yusran	√	
3	Farel B	√	
4	Tiara Husnul Khatimah D		√
5	Syaiful Rachmat Ilyas	√	
6	Khaerunnisaa'Biqalbi		√
7	Nurcahaya		√
	TOTAL	**4**	**3**

2. Informan pendukung merupakan orang yang dapat memberikan informasi tambahan sebagai pelengkap analisi dan pembahasan dalam penelitian, informan pendukung dalam penelitian adalah bapak kepala sekolah dan wakil kepala sekolah SMK Muhammadiyah Parepare.
3. Dokumen, sumber data dokumen dikelompokkan sebagai sumber data selain sumber data yang diungkap melalui kata-kata dan tindakan dari informan, dalam penelitian berupa Silabus Mata Pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan dan dokumen terkait lainnya[46].

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data. Oleh karena itu, validasi terhadap peneliti sebagai instrumen menjadi hal yang sangat penting. Validasi ini mencakup evaluasi diri

[46] Nurul Ulfatin dan Teguh Triwiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Keguruan dan Pendidikan*, (Penerbit Erlangga). 2021, h. 72

secara kritis oleh peneliti terhadap pemahamannya mengenai pendekatan kualitatif, penguasaan teori yang relevan dengan fokus kajian, serta kesiapan akademik dan logistik untuk memasuki lapangan penelitian.

Sebagai instrumen utama, peneliti bertanggung jawab secara langsung terhadap kegiatan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi dalam pelaksanaan *role play*, yang merupakan teknik pengumpulan data utama dalam penelitian kualitatif. Oleh karena itu, integritas, kepekaan, keterampilan berkomunikasi, serta kemampuan dalam membangun hubungan interpersonal menjadi bekal penting yang harus dimiliki peneliti sebelum melakukan pengumpulan data di lapangan[47].

E. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data yang umum digunakan untuk menggali informasi secara mendalam pada penelitian kualitatif ini, adalah sebagai berikut:

1. Wawancara mendalam: metode ini melibatkan percakapan tatap muka antara peneliti dan informan, dalam penelitian ini terkait penerapan metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan.
2. Observasi Partisipatif: Peneliti berperan aktif dalam situasi yang sedang diamati untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang perilaku dan interaksi sosial di lingkungan alami. Dalam penelitian ini peneliti terlibat aktif dalam proses penerapan *role play* dalam mata pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan pada kelas X SMK Muhammadiyah Parepare.

[47]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Penerbit ALFABETA Bandung, 2013), h. 222

3. Dokumentasi: Pengumpulan data melalui dokumen tertulis berupa silabus dan catatan dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai dalam pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarakan. Apabila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kridibel[48].

Analisis data dalam penelitian kualitatif diuraikan proses pelacakan dan pengaturan secara sistematis transkip-transkip wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain agar peneliti dapat menyajikan temuannya. Langkah-langkah analisis data dapat dilakukan menggunakan model Miles dan Hubermen yang melalui 3 (tiga) tahap, yaitu:

1. Reduksi Data, merupakan suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengabstraksian dan pentransformasian data kasar dari lapangan. Fungsi reduksi data untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi sehingga interpretasi bisa ditarik. Dalam proses reduksi ini peneliti benar-benar mencari data yang benar-benar valid.

[48] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Penerbit ALFABETA Bandung) 2013. h. 321.

2. Peneliti menyangsikan kebenaran data yang diperoleh akan dicek ulang dengan informan lain yang dirasa peneliti lebih mengetahui.
3. Penyajian Data, pada tahap ini peneliti banyak terlibat dalam kegiatan penyajian atau penampilan (display) dari data yang dikumpulkan dan dianalisis sebelumnya. Penyajian data merupakan kegiatan menyajikan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajiannya antara lain berupa teks naratif, matriks, grafik jaringan dan bagan. Tujuannya adalah untuk memudahkan membaca dan menarik kesimpulan. Dalam proses ini peneliti mengelompokkan hal-hal yang serupa menjadi kategori atau kelompok satu, kelompok dua, kelompok tiga dan seterusnya. masing-masing kelompok tersebut menunjukkan tipologi yang ada sesuai dengan rumusan masalah, dalam proses ini diklasifikasikan berdasarkan tema-tema.
4. Menarik Kesimpulan atau Verifikasi, Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Makna-makna yang muncul dari data harus selalu diuji kebenaran dan kesesuaiannya sehingga validitasnya terjamin[49].

[49] Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kulitatif (Teori dan Aplikasi Disertai dengan Contoh Proposal)* (LP2M Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta Press) 2020, h. 67-72.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Kondisi Geografis

SMK Muhammadiyah terletak di Kelurahan Ujung lare Kecamatan Soreang Parepare. Yang merupakan jantung dari pusat Parepare. SekoIah ini berdiri pada tahun 1989 dengan nomor SK pendirian sekolah 137/Kep/1061H/89 dan visi misi SMK Muhammadiyah Parepare.

a. Visi

"Terbentuknya Insan Yang Beriman, Bertaqwa, Berakhlak Mulia dan Berkarakter serta Menguasai Bidang Keahliannya dalam Berkompetisi di Era Industri 4.0".

b. Misi

1) Membentuk peserta didik yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, dan berkarakter Kebangsaan.
2) Menyiapkan peserta didik sebagai tenaga kerja tingkat menengah yang terampil, terdidik dan profesional sesuai dengan bidang keahliannya.
3) Membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan teknologi yang sesuai dengan tantangan era industri 4.0.
4) Menjalin kerja sama dengan DUDI, Perguruan Tinggi, Instansi yang terkait untuk mewujudkan pengembangan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan dan pemasaran lulusan.

c. Tujuan

1) Menyiapkan peserta didik yang beriman, bertaqwa, Berahlak Mulia dan Berkarakter Kebangsaan.
2) Mengembangkan potensi peserta didik menjadi terampil dan profesional sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing.
3) Menghasilkan lulusan yang menguasai pengetahuan, keterampilan dan teknologi untuk memenuhi kebutuhan era industri 4.0.
4) Mengembangkan kemitraan yang saling menguntungkan dengan institusi pasangan dan masyarakat.

2. Profil Sekolah

SMK Muhammadiyah Parepare yang terletak di Jl. Muhammadiyah Nomor 08 Kelurahan Ujung Lare Kecamatan Soreang Parepare merupakan salah satu AUM (Amal Usaha Muhammadiyah) bidang pendidikan, SMK Muhammadiyah didirikan dan beroperasional pada tanggal 10 Juli 1989 dari pemerintah daerah Parepare.

SMK Muhammadiyah Parepare merupakan institusi pendidikan berbasis Islam yang membina enam rombongan belajar (rombel) dengan jumlah peserta didik per rombel berkisar antara 5 hingga 25 orang. Sekolah ini memiliki dua program keahlian, yaitu Teknik Elektro dan Teknik Komputer Jaringan. Dalam menunjang proses pembelajaran, tenaga pendidik berjumlah 15 orang, dengan kualifikasi pendidikan S1 sebanyak 9 orang, sementara sisanya masih berstatus D2.

Sebagai lembaga pendidikan yang menanamkan nilai-nilai keislaman, SMK Muhammadiyah Parepare menitikberatkan pendidikan agama melalui mata

pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan dan Bahasa Arab (ISMUBA). Dalam pelaksanaan pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan, sekolah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pendekatan holistik dalam membentuk karakter peserta didik. Salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah metode *role play*, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep keislaman serta membentuk sikap dan perilaku islami melalui simulasi interaktif.

Implementasi metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan di SMK Muhammadiyah Parepare diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan aplikatif bagi peserta didik. Melalui metode ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis, tetapi juga mengalami pembelajaran secara praktik yang dapat meningkatkan keterampilan sosial, komunikasi, serta sikap keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, sekolah terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengoptimalkan strategi pengajaran serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung perkembangan karakter peserta didik sesuai dengan prinsip pendidikan Islam.

3. Keadaan Pendidik

Pendidik merupakan figur utama dalam proses pembelajaran yang tidak hanya bertindak sebagai penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai teladan bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Setiap sikap, tingkah laku, dan perkataan yang ditunjukkan oleh pendidik menjadi contoh yang berpengaruh terhadap pembentukan karakter peserta didik, baik di lingkungan sekolah maupun

dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks pendidikan, terdapat tiga faktor utama yang berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yaitu sarana dan prasarana pendidikan yang memadai, ketersediaan bahan ajar yang berkualitas, serta keberadaan tenaga pendidik dan kependidikan yang profesional.

Pendidik dapat didefinisikan sebagai individu yang bertanggung jawab dalam mentransfer ilmu pengetahuan serta menanamkan nilai-nilai moral kepada peserta didik. Selain berperan sebagai pengajar di dalam kelas, pendidik juga berfungsi sebagai penghubung antara masyarakat dengan institusi pendidikan. Peran ini mengharuskan pendidik untuk mengembangkan solusi dan inovasi dalam strategi pembelajaran guna mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Di SMK Muhammadiyah Parepare, pendidik memiliki tanggung jawab yang luas dalam membimbing peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan, yang bertujuan untuk membentuk karakter islami sesuai dengan nilai-nilai Muhammadiyah.

Keberhasilan suatu proses pendidikan sangat bergantung pada kualitas pendidik dalam mengelola pembelajaran. Selain sebagai fasilitator dalam transfer ilmu, pendidik juga berperan sebagai pembimbing dan motivator bagi peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran, terutama dalam memahami ajaran Islam. Dalam konteks ini, diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan adalah metode *role play*, yang memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep keislaman melalui

pengalaman langsung dan interaksi dalam skenario pembelajaran yang dirancang secara sistematis.

Situasi pendidik di SMK Muhammadiyah Parepare sebagaimana tabel IV.1

Tabel 4. 1
Keadaan Pendidik SMK Muhammadiyah Parepare

No	Nama Guru	Kualitas Pendidikan				GT/ GY	Tidak Tetap	Ket.
		D1	D3	S1	S2			
1.	Muh. Rusdi Asli, S.Pd	-	-	√	-	√	-	Kepsek
2.	A.Rifaldy Wijaya, S.Pd	-	-	√	-	√	-	-Wakaur Kurikulum - Walikelas XII TAV
3.	Abdul Mannan, S.Pd, M.Pd	-	-	-	√	√	-	Wakaur Sarpras
4.	Nurhidayani, S.Kom	-	-	√	-	√	-	Wakaur Kesiswaan
5.	Nurhidayani, S.Kom	-	-	√	-	√	-	-
6.	Fatma Fattah, S.Pd	-	-	-	√	√	-	-
7.	La Baba, ST	-	-	√	-	-	√	Ka. Prodi TAV
8.	Marlia Amalia Umar, S.Pd	-	-	√	-	√		Wali kelas XII TKJ
9.	Suci Reskiana Putri Amran, S.Pd	-	-	-	√	√	-	Wali kelas XII TAV
11.	Sukmawati, S.Sos	-	-	√	-	√	-	BP/BK
13.	Fadly Ahmad Ardiansyah, S.Pd	-	-	√	-	√	-	Wali Kelas XI TKJ
15.	Wigra Muftiah	-	-	√	-	-	√	Wali Kelas X TKJ & TAV
16.	Sri Devi, ST	-	-	-	-	-	√	Wali Kelas XI TAV
Jumlah		**-**	**-**	**13**	**4**	**13**	**5**	**-**

Sumber: Profil dan potensi SMK Muhammadiyah Parepare.

Penerapan metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan di SMK Muhammadiyah Parepare diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap ajaran Islam serta menumbuhkan karakter yang sesuai dengan prinsip-prinsip Muhammadiyah. Melalui simulasi interaktif, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif, tetapi juga mengalami pembelajaran secara praktik yang dapat meningkatkan keterampilan

sosial, komunikasi, serta internalisasi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, implementasi metode *role play* menjadi strategi pembelajaran yang relevan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta pencapaian tujuan pendidikan di SMK Muhammadiyah Parepare.

Tabel 4. 2
Keadaan Kependidikan SMK Muhammadiyah Parepare

No.	Nama	Pendidikan			Tetap	Tidak Tetap	Ket.
		SLTA	D3	S1			
1.	Marlia Amalia Umar, S.Pd	-	-	√	√	-	KTU
2.	Yeyen Retni Nasa, S.Pd	-	-	√	-	√	Staf TU
3.	Maelani Asli Abu, SP	-	-	√	√	-	Perpus
Jumlah		**-**	**-**	**3**	**-**	**-**	**-**

Tabel 4. 3
Sarana dan Prasarana SMK Muhammadiyah Parepare

No	Jenis	Jumlah	Luas (m^2)/ Unit/bagian	Kondisi		Status Kepemilikan
				Baik	Rusak	
1.	Ruang Teori	4	256	4	-	Yayasan
2.	Lab. Komputer	1	64	1	-	
3.	Lab. Elektronika	1	48	1	-	
4.	Perpustakaan	1	32	1	-	
5.	Ruang Keterampilan	-	-	-	-	
6.	Ruang Kep Sek	1	24	1	-	
7.	Ruang Guru	1	72	1	-	
8.	Ruang Tata Usaha	1	18	1	-	
9.	Ruang Ibadah	1	300	1	-	
10.	Kamar Mandi/WC	4	16	4	-	
11.	Perabot Pendidikan	94	-	74	20	
12.	Perabot Administrasi	8	-	6	2	
13.	Perabot Penunjang	5	-	5	-	
14.	Alat Praga/Praktik	23	-	20	3	
15.	Buku Pelajaran Pokok	1.145	-	903	242	
16.	Buku Pelajaran Penunjang	482	-	328	154	
17.	Buku Bacaan	30	-	18	12	
18.	Buku Referensi	26	-	23	3	
19.	Tenis Meja	2	-	2	-	
20.	Bola Takraw	3	-	3	-	

No	Jenis	Jumlah	Luas (m^2)/ Unit/bagian	Kondisi		Status Kepemilikan
				Baik	Rusak	
21.	Bola Kaki	9	-	7	2	
22.	Bola Volly	15	-	13	2	
23.	Bola Basket	8	-	7	1	
24.	Aula	1	108	1	-	
25.	Net Bola Voli	2	-	2	-	
26.	Bola Futsal	6	-	6	-	
27.	Matras	8	-	8	-	
28.	Simpai	1	-	1	-	
29.	Bola Plastik	2	-	2	-	
30.	Tongkat	1	-	1	-	
31.	Gelang	1	-	1	-	
32.	Lempar Lembing	2	-	2	-	
33.	Cakram 1.5 Kg	1	-	1	-	
34.	Cakram 1 Kg	1	-	1	-	
35.	Tolak Peluru 4 Kg	1	-	1	-	
36.	Tolak Peluru 3 Kg	1	-	1	-	
37.	Tongkat Estafet	1	-	1	-	

Tabel 4. 4
Alat dan Peralatan Laboratorium SMK Muhammadiyah Parepare

NO.	URAIAN	JUMLAH	SATUAN	KONDISI	
				Baik	Rusak
Laboratorium Komputer					
1.	Komputer Server	2	Unit	2	1
2.	Komputer Client	36	Unit	35	1
3.	Printer	2	Unit	2	-
4.	Switching Hub	5	Unit	3	2
5.	Crimping Tools	21	Buah	20	1
6.	Tester Cable	11	Buah	11	-
7.	UPS	2	Unit	1	1
8.	Obeng	10	Buah	10	-
9.	Tang Cut	1	Buah	1	-
10.	Kabel UTP	6	Dos	6	-
11.	Konektor RJ45100 Bj	7	Dos	7	-

Tabel 4. 5
Alat dan Peralatan Laboratorium SMK Muhammadiyah Parepare

NO.	URAIAN	JUMLAH	SATUAN	KONDISI		KET.
				Baik	Rusak	
1	Osiloscope Analog	1	Unit	1	-	
2	Sweep Generator	1	Unit	1	-	
3	Avo Meter Mitzuko	9	Buah	9	-	
4	Solder Listrik Tembak	5	Buah	5	-	
5	Mesin Bor	1	Unit	1	-	
6	Adaptor 5 Ampere	1	Buah	1	-	
7	Penyedot Timah	8	Buah	8	-	
8	Tools Set	5	Set	5	-	
9	Multi Meter Heles	1	Buah	1	-	
10	Obeng Set Kecil	4	Set	4	-	
11	Bor PCB	2	Buah	2	-	
12	Tang Potong Sedang	3	Buah	3	-	
13	Tang Potong Besar	1	Buah	1	-	
14	Tespen Besar	3	Buah	3	-	
15	Obeng Kembang Besar	2	Buah	2	-	
16	Obeng Kembang Kecil	2	Buah	2	-	
17	Televisi	2	Unit	1	1	
18	Monitor Komputer	2	Unit	-	2	
19	Rangakaian AF	5	Set	5	-	
20	PCB Polos	25	Buah	25	-	
21	Trafo 3 A	5	Buah	5	-	
22	Steker	5	Buah	5	-	
23	Speaker 10 K	5	Buah	5	-	
24	Printer	1	Unit	1	-	
25	Mesin TV Trainer	2	Unit	2	-	
26	Solder Tembak	5	Buah	5	-	
27	Bread Board (PC)	10	Buah	10	-	
28	CCL	3	Buah	3	-	
29	Timah	10	Rol	10	-	
30	Kabel Instalasi/UTP	1	Rol	1	-	

Tabel 4. 6
Prestasi SMK Muhammadiyah Parepare

No.	Uraian	Penyelenggara Kegiatan	Tempat Pelaksana	Tahun	Peringkat
1.	Pencak Silat	Disdik Provinsi	Disdik Provinsi	2018	II
2.	Lomba Mading 3D	UMPAR	UMPAR	2018	II

4. Kondisi peserta didik

Dalam pendidikan formal, peserta didik merupakan bagian integral yang tidak dapat dipisahkan dari pendidik dan sistem pembelajaran. Keberhasilan proses pendidikan bergantung pada sinergi antara pendidik sebagai fasilitator

pembelajaran dan peserta didik sebagai subjek utama yang aktif dalam memperoleh ilmu.

Di SMK Muhammadiyah Parepare, pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan menerapkan metode *role play* sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai keislaman. Metode ini memungkinkan peserta didik belajar secara aktif melalui pengalaman langsung dan interaksi dalam skenario pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Jumlah peserta didik SMP Muhammadiyah Parepare dapat dilihat pada tabel IV.2:

Tabel 4. 7
Keadaan peserta didik SMK Muhammadiyah Parepare

Tingkat Pendidikan	L	**P**	**Total**
Tingkat 10	11	7	18
Tingkat 11	5	3	8
Tingkat 12	10	10	20
Total	26	20	46

Sumber : Profil dan potensi SMK Muhammadiyah Parepare

No.	**Nama Rombel**	**Tingkat Kelas**	**Jumlah Peseta Didik**		**Total**
			L	**P**	
1.	KeIas 10 TKJ	10	4	6	10
2.	KeIas 10 TAV	10	3	5	8
3.	KeIas 11 TKJ	11	2	2	4
4.	KeIas 11 TAV	11	3	1	4
5.	KeIas 12 TKJ	12	8	9	17
6.	KeIas 12 TAV	12	3	-	3

Sumber : Profil dan potensi SMK Muhammadiyah Parepare

B. Hasil Penelitian

1. Implementasi Metode *Role play* dalam Pembelajaran AIK di Kelas X SMK Muhammadiyah Parepare

a. Tahapan Pelaksanaan *Role play*

Implementasi metode *Role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan (AIK) di kelas X SMK Muhammadiyah Parepare telah dilaksanakan secara nyata di lapangan oleh guru AIK, Ibu Wigra Muftiah, S.Pd.I, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil wawancara mendalam dan observasi langsung dalam proses pembelajaran, diketahui bahwa tahapan pertama dalam penerapan metode ini dimulai dari pengondisian kelas. Guru menekankan pentingnya kedisiplinan, keteraturan, dan pembentukan suasana belajar yang nyaman sebelum masuk ke inti pembelajaran. Dalam penuturannya, Ibu Wigra menjelaskan bahwa:

> *"keseragaman dalam aturan serta kerapihan peserta didik menjadi aspek awal yang mendukung efektivitas metode ini."*[50]

Hal ini memperlihatkan bahwa kondisi awal kelas yang tertib menjadi fondasi penting untuk mendorong keberanian dan keterlibatan siswa dalam bermain peran. Setelah pengondisian selesai, tahapan selanjutnya adalah penggunaan ice breaker atau permainan ringan di awal pembelajaran untuk mencairkan suasana dan menghilangkan rasa canggung siswa. Strategi ini menjadi sarana transisi dari suasana formal menuju suasana aktif dan partisipatif. Menurut guru,

[50]Wigra Muftiah, guru ISMUBA SMK Muhammadiyah Parepare, wawancara oleh penulis di Parepare, 14 Januari 2025

> *"pendekatan shock therapy dan penggunaan ice breaker menjadi strategi awal untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran berbasis peran."*[51]

Ice breaker yang digunakan bervariasi, seperti kuis cepat, simulasi gerakan, atau perkenalan kreatif, yang bertujuan membangun antusiasme serta membentuk iklim psikologis yang mendukung kegiatan *Role play*. Kegiatan ini benar-benar dilakukan di dalam kelas dan berlangsung efektif selama 2–3 pertemuan.

Setelah siswa lebih siap secara mental dan emosional, guru membagikan skenario pembelajaran yang telah disusun berdasarkan tema AIK. Tema tersebut antara lain mencakup larangan percaya kepada dukun, pentingnya nilai kejujuran, dan penguatan solidaritas sosial. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 3 hingga 5 orang dan diberi waktu untuk memahami serta mendiskusikan isi skenario. Mereka juga diarahkan untuk mengembangkan dialog dan gerakan secara kreatif agar penampilan mereka lebih hidup dan menarik. Tahapan ini melatih kerja sama, kreativitas, dan pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai keislaman yang hendak ditanamkan. Kegiatan ini telah dilaksanakan dalam bentuk nyata, dengan masing-masing kelompok diberi waktu tampil di depan kelas.

Kegiatan *Role play* dilaksanakan secara terbuka di depan kelas, di mana tiap kelompok tampil satu per satu memerankan tokoh dan alur cerita sesuai skenario. Dalam pelaksanaannya, siswa menunjukkan keberanian dan spontanitas dalam menyampaikan dialog serta memperlihatkan interaksi sosial yang positif, seperti empati, kerja sama, dan tanggung jawab terhadap kelompok. Guru memantau

[51]Muh. Rusdi, kepala sekolah SMK Muhammadiyah Parepare, wawancara oleh penulis di Parepare, 14 Januari 2025.

jalannya simulasi dengan cermat, mencatat partisipasi siswa, dan memastikan bahwa esensi pembelajaran tetap tersampaikan. Sesi ini berlangsung dengan antusiasme tinggi dari seluruh siswa, baik yang tampil maupun yang menjadi penonton. Berdasarkan dokumentasi foto dan catatan pengamatan lapangan, seluruh tahapan ini telah diterapkan sepenuhnya.

Tahap terakhir adalah refleksi dan evaluasi, di mana guru mengajak siswa untuk merefleksikan makna dari skenario yang dimainkan serta mengaitkannya dengan realitas kehidupan sehari-hari. Refleksi dilakukan secara diskusi terbuka dan dialogis, dengan menanyakan pengalaman, perasaan, serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam yang mereka perankan. Melalui sesi ini, siswa dilatih untuk menyadari pentingnya menginternalisasi nilai-nilai AIK ke dalam kehidupan mereka. Penilaian terhadap siswa juga dilakukan secara formatif dengan mempertimbangkan keaktifan, pemahaman terhadap nilai-nilai Islam, kerja sama tim, dan keberanian dalam bermain peran. Refleksi ini telah dilaksanakan di akhir sesi pembelajaran dan menjadi bagian penting dari kegiatan.

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode *Role play* yang diterapkan oleh guru AIK di SMK Muhammadiyah Parepare telah berhasil dilaksanakan dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman terhadap materi AIK, serta pembentukan karakter siswa. Perencanaan yang matang, skenario yang kontekstual, serta refleksi mendalam menjadi kunci keberhasilan implementasi metode ini. Metode ini tidak hanya menghidupkan suasana kelas, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai Islam secara nyata dan aplikatif kepada siswa.

b. Respons dan Antusias Siswa

Sebagai peneliti yang mengamati implementasi metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam dan Kemuhammadiyahan (AIK) di kelas X SMK Muhammadiyah Parepare, saya mencatat bahwa respons siswa terhadap pendekatan ini menunjukkan dinamika yang menarik dan beragam. Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan beberapa peserta didik, sebagian besar menyampaikan bahwa metode ini memberi pengalaman belajar yang bermakna, meskipun dengan kadar pemahaman dan keterlibatan yang berbeda-beda.

Salah satu responden, Tiara Husnul Khatimah D, mengungkapkan bahwa ia belum sepenuhnya memahami nilai-nilai AIK melalui metode *role play*. Namun, ia juga mengakui adanya manfaat dari pendekatan ini dalam membantu menginternalisasi ajaran Islam secara lebih konkret dan kontekstual. Ia menyebut bahwa melalui dialog yang sederhana dan mudah dipahami, ia merasa nyaman mengikuti alur pembelajaran.

> *"Masih belum sepenuhnya memahami nilai-nilai Al-Islam Kemuhammadiyahan melalui metode role play. Namun, saya merasa bahwa metode ini sangat membantu dalam memahami ajaran Islam, terutama dalam mengarahkan tindakan yang benar, seperti tidak mempercayai dukun. Selain itu, saya merasa nyaman dengan metode ini karena dialog yang digunakan mudah dipahami. Dalam peran yang saya mainkan, saya berperan sebagai seorang teman yang mengajak temannya pergi ke dukun untuk menjadi kaya, yang kemudian dijadikan bahan refleksi dalam pembelajaran."* [52]

Pengalaman ini menunjukkan bahwa meskipun tidak secara eksplisit memperkuat pemahaman konseptual, metode ini berhasil menggugah kesadaran moral siswa melalui pendekatan naratif. Berbeda dengan Tiara, Muhammad Yusran

[52] Adhe Andriansyah, Peserta Didik, wawancara oleh penulis di Parepare, 14 Januari 2025.

memberikan respons yang cenderung positif terhadap metode ini. Ia mengapresiasi fleksibilitas skenario yang bisa dimainkan oleh lebih dari tiga hingga empat orang, serta melihat metode ini sebagai pendekatan yang menyenangkan dan edukatif.

> *"Metode role play dapat dilakukan oleh lebih dari tiga hingga empat orang dalam satu skenario. Melalui metode ini, saya memahami makna dan alur cerita yang disampaikan. Pengalaman yang saya peroleh sangat baik dan bermanfaat, meskipun peran yang saya mainkan sebagai sandro/dukun membuat saya merasa netral dalam memahami nilai-nilai yang diajarkan. Namun, secara keseluruhan, saya merasa cukup nyaman karena mampu menjalankan peran tersebut dengan baik."*[53]

Hal ini menunjukkan bahwa metode *role play* tidak hanya menekankan pada pemahaman teks-teks normatif keislaman, tetapi juga membuka ruang interpretasi melalui pengalaman peran yang berbeda. Ia juga menilai bahwa kenyamanan dan kebebasan dalam memainkan peran menjadi faktor penting yang mendukung pembelajaran.

Sementara itu, Farel B menggambarkan pengalaman *role play* sebagai sesuatu yang mendidik namun tetap menyenangkan. Ia merasa bahwa metode ini mampu menyajikan nilai-nilai keislaman secara lebih hidup dan mudah dipahami.

> *"Melalui metode role play, saya merasakan pengalaman akting yang lucu dan seru, namun tetap memberikan pembelajaran yang bermanfaat. Saya merasa nyaman karena metode ini membantu dalam memahami nilai-nilai keislaman dengan lebih baik. Selain itu, saya juga belajar bagaimana mendukung teman yang berada di jalur yang benar dengan didasarkan pada bukti yang jelas."*[54]

Pengalaman bermain peran juga membantunya memahami pentingnya mendukung teman yang berada pada jalan yang benar, tentu dengan mengacu pada

---

[53] Tiara Husnul Khatimah D, peserta didik di SMK Muhammadiyah Parepare, wawancara oleh penulis di Parepare, 14 Januari 2025

[54] Farel B, peserta didik di SMK Muhammadiyah Parepare, wawancara oleh penulis di Parepare, 14 Januari 2025.

dalil atau bukti yang rasional dan jelas. Hal ini menunjukkan adanya integrasi antara aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran yang dilakukan.

Namun demikian, tidak semua siswa memiliki pengalaman yang sama. Adhe Andriansyah menyampaikan bahwa ia belum pernah merasakan langsung penerapan metode *role play* di kelasnya. Ia bahkan belum bisa menerima metode ini karena belum diaplikasikan secara nyata dalam kegiatan belajar-mengajar yang ia ikuti.

> *"Belum bisa menerima metode role play karena hingga saat ini metode tersebut belum diterapkan di kelas saya. Dalam menghadapi permasalahan di kelas, saya lebih memilih untuk mendiamkan teman-teman sebelum mengambil keputusan yang adil. Tantangan terbesar yang saya hadapi dalam pembelajaran adalah rasa malas, dan saya mengatasinya dengan tidak menunda pekerjaan."*[55]

Respons dari Adhe memperlihatkan pentingnya pemerataan implementasi metode ini agar semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama dalam mengeksplorasi potensi pembelajaran yang bersifat partisipatif.

Dari keseluruhan respons yang dihimpun, dapat disimpulkan bahwa metode *role play* memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai AIK melalui pendekatan pengalaman langsung dan refleksi kritis. Akan tetapi, keberhasilan metode ini sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif siswa, pemilihan skenario yang kontekstual, serta penerapan yang merata di seluruh kelas. Variasi respons yang muncul menegaskan bahwa metode ini tidak dapat dipaksakan secara seragam, tetapi perlu disesuaikan dengan karakteristik, kesiapan, dan dinamika kelas masing-masing. Penelitian ini merekomendasikan adanya pendampingan

[55] Muhammad Yusran, peserta didik di SMK Muhammadiyah Parepare, wawancara oleh penulis di Parepare, 14 Januari 2025.

yang lebih intens dan pelatihan kepada guru agar metode ini dapat diterapkan secara optimal serta menjangkau seluruh peserta didik.

c. Kelebihan dan Kendala Implementasi

Implementasi metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan (AIK) di kelas X SMK Muhammadiyah Parepare, saya menemukan sejumlah temuan penting yang memperkuat relevansi metode ini sekaligus mengungkap berbagai dinamika di lapangan. Salah satu keunggulan utama dari metode *role play* adalah kemampuannya dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi ruang dialogis yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan terlibat secara emosional serta kognitif dalam materi ajar, khususnya dalam memahami nilai-nilai keislaman yang terkandung dalam AIK.

Berdasarkan wawancara yang saya lakukan dengan Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah Parepare, Bapak Muh. Rusdi Asli, beliau menekankan pentingnya penyelesaian kendala pembelajaran secara bertahap dan dengan pendekatan yang humanis.

> *"Penyelesaian kendala dalam proses pembelajaran harus dilakukan secara bertahap di dalam kelas sebelum mengambil langkah lain, termasuk melalui pendekatan persuasif. Dengan adanya komunitas belajar, guru dapat berdiskusi dan bertukar pengalaman mengenai implementasi metode role play, sehingga dapat menemukan strategi terbaik dalam mengaplikasikannya sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendekatan kolaboratif ini memungkinkan metode role play berjalan lebih efektif, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta membantu mereka dalam menginternalisasi nilai-nilai keislaman secara lebih mendalam."*[56]

[56] Muh. Rusdi, kepala sekolah SMK Muhammadiyah Parepare, wawancara oleh penulis di Parepare, 14 Januari 2025.

Pernyataan ini menunjukkan bahwa keberhasilan metode *role play* tidak semata-mata bergantung pada teknik yang digunakan, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh pola komunikasi antar guru serta strategi kolaboratif dalam merespons tantangan pembelajaran.

Temuan dari hasil observasi mendalam di kelas juga menunjukkan bahwa meskipun metode *role play* telah digunakan secara aktif, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Al-Islam Kemuhammadiyahan. Salah satu indikasi yang muncul adalah adanya siswa yang hanya mengikuti skenario tanpa benar-benar memahami makna di balik peran yang mereka mainkan. Ini menandakan bahwa keberhasilan metode ini sangat ditentukan oleh kesiapan mental dan emosional peserta didik serta keterampilan guru dalam memfasilitasi pembelajaran yang bersifat reflektif dan kontekstual.

Lebih lanjut, beberapa kendala lain yang muncul dalam proses implementasi antara lain adalah belum meratanya penerapan metode *role play* di seluruh kelas, yang berarti belum semua guru AIK menerapkan metode ini secara konsisten. Selain itu, ditemukan pula bahwa masih ada siswa yang bersikap pasif atau menunjukkan rasa kurang percaya diri saat diminta memainkan peran tertentu, yang pada akhirnya memengaruhi dinamika diskusi kelas. Keterbatasan waktu pelajaran juga menjadi tantangan tersendiri, karena skenario *role play* yang efektif memerlukan perencanaan yang matang serta waktu yang cukup untuk eksplorasi dan refleksi. Dalam beberapa kasus, skenario yang digunakan juga kurang relevan

dengan latar belakang atau pengalaman hidup siswa, sehingga kurang mampu menggugah kesadaran nilai yang hendak dibangun.

Meski demikian, dari seluruh temuan yang didapatkan, metode *role play* tetap dinilai sebagai strategi pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Ia memungkinkan terjadinya internalisasi nilai secara lebih menyenangkan dan mendalam, terutama apabila diimplementasikan dengan pendekatan kolaboratif antara guru dan siswa, serta dilengkapi dengan skenario yang sesuai dan refleksi pasca-aktivitas. Dengan adanya komunitas belajar yang aktif di kalangan pendidik, seperti yang disarankan oleh Kepala Sekolah, maka potensi metode ini untuk menjadi alat bantu pedagogis yang efektif dalam pendidikan karakter keislaman sangat terbuka untuk dikembangkan lebih lanjut.

2. Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Dalam Implementasi Metode *Role play* Dalam Pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan Di Kelas X SMK Muhammadiyah Parepare

a. Faktor Pendukung Implementasi Metode *Role play* Dalam Pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan

1) Antusiasme Siswa

Salah satu faktor utama yang mendukung keberhasilan implementasi metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan adalah antusiasme tinggi dari para peserta didik. Metode ini membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan karena siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan pelaku aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini

menciptakan suasana yang lebih inklusif dan interaktif, sehingga membantu mereka memahami nilai-nilai keislaman secara lebih kontekstual dan bermakna.

Beberapa peserta didik menyampaikan bahwa metode ini mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Islam, khususnya yang berkaitan dengan akhlak, seperti menghormati orang tua dan guru. Menurut Farel B menyatakan.

> *"Setelah mengikuti pembelajaran dengan metode role play, saya merasa mendapatkan pemahaman tentang pentingnya menghormati hak orang lain. Kegiatan ini juga menarik karena melibatkan akting yang lucu dan seru,"*[57]

Begitu pula dengan Syaiful Rachmat Ilyas yang menyatakan,

> *"Melalui metode role play, aku semakin memahami konsep dan penerapannya dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan. Aktivitas akting yang dilakukan menjadikan suasana belajar lebih seru dan lucu."*[58]

Antusiasme ini menjadi cerminan bahwa metode *role play* tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi ajar, tetapi juga dalam menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Ketika siswa merasa senang dan terlibat dalam proses pembelajaran, maka tujuan dari pendidikan karakter yang menjadi inti dari mata pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan pun lebih mudah tercapai. Dengan demikian, pengalaman langsung melalui peran-peran yang dimainkan siswa menjadi media efektif dalam menanamkan nilai-nilai keislaman.

---

[57] Farel B, peserta didik di SMK Muhammadiyah Parepare, wawancara oleh penulis di Parepare, 14 Januari 2025.

[58] Syaiful Rachmat Ilyas, peserta didik di SMK Muhammadiyah Parepare, wawancara oleh penulis di Parepare, 14 Januari 2025

2) Kompetensi Guru

Kompetensi guru menjadi aspek vital dalam mendukung implementasi metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan. Guru tidak hanya bertindak sebagai fasilitator pembelajaran, tetapi juga sebagai perancang skenario yang relevan dan bermakna. Di SMK Muhammadiyah Parepare, guru-guru Al-Islam Kemuhammadiyahan menunjukkan kemampuan dalam membimbing siswa secara personal serta menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk metode ini. Ibu Wigra Muftiah, salah satu guru Al-Islam Kemuhammadiyahan, menyampaikan bahwa,

> *"Dalam pembelajaran* Al-Islam Kemuhammadiyahan*, penting untuk menanamkan toleransi, menghargai budaya, dan membentuk karakter siswa. Pendidik berperan dalam mengidentifikasi konflik serta mencari pemicunya dengan pendekatan yang bijak, termasuk diskusi dengan guru BK sebelum melibatkan orang tua."* [59]

Pernyataan ini menegaskan bahwa guru memiliki sensitivitas tinggi terhadap dinamika kelas dan memahami pentingnya pendekatan yang tepat dalam pembinaan karakter siswa. Lebih jauh, kompetensi guru dalam menyusun skenario *role play* yang sesuai dengan tema pembelajaran sangat menentukan sejauh mana siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai Islam. Guru dituntut untuk mampu mengaitkan peran-peran yang dimainkan dengan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga makna dari nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kesopanan dapat dipahami dan diterapkan. Keterampilan ini menjadikan guru sebagai kunci

[59] Wigra Muftiah, guru ISMUBA SMK Muhammadiyah Parepare, wawancara oleh penulis di Parepare, 14 Januari 2025.

dalam menghubungkan metode *role play* dengan tujuan kurikuler mata pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan.

3) Kesesuaian Materi dengan Metode

Kesesuaian antara materi ajar dan metode *role play* menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan penerapan metode ini dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan. Materi-materi seperti adab terhadap orang tua, akhlak terhadap sesama, tanggung jawab sosial, dan nilai-nilai moral lainnya sangat cocok disampaikan melalui pendekatan ini. Dengan memainkan peran yang berkaitan langsung dengan nilai-nilai tersebut, siswa lebih mudah memahami konteks aplikatif dari ajaran Islam.

Dalam praktik pembelajaran, siswa diajak untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu dalam situasi yang mencerminkan nilai-nilai keislaman. Misalnya, mereka dapat memainkan peran sebagai seorang anak yang berbakti kepada orang tua, atau siswa yang menghormati gurunya. Melalui aktivitas ini, mereka tidak hanya mendengar konsep adab dan akhlak, tetapi juga mengalaminya secara simbolis dan emosional. Hal ini sebagaimana disebutkan dalam hasil observasi bahwa,

> *"Dalam pembelajaran tentang adab terhadap orang tua dan guru, peserta didik dapat memainkan peran sebagai anak yang berbakti atau peserta didik yang menghormati gurunya."*[60]

Dengan pendekatan *role play*, siswa tidak sekadar belajar secara teoritis, tetapi juga melatih empati dan penilaian moral. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan yang menekankan aspek karakter dan praktik keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Kesesuaian ini menjadikan metode

[60] Observasi oleh penulis di SMK Muhammadiyah Parepare, 08 Januari 2025

role play bukan hanya alternatif, tetapi strategi utama yang mendukung keberhasilan pendidikan nilai-nilai Islam di sekolah Muhammadiyah.

4) Dukungan Kultural Sekolah

Dukungan dari lingkungan sekolah, baik secara struktural maupun kultural, menjadi faktor yang mendorong penerapan metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan. Kepemimpinan kepala sekolah yang memberikan ruang bagi inovasi pembelajaran menjadi kekuatan penting. Bapak Muh. Rusdi Asli selaku kepala sekolah menyatakan,

> *"Dalam pembelajaran* Al-Islam Kemuhammadiyahan*, saya menekankan pentingnya penyampaian materi yang baik serta motivasi tinggi bagi peserta didik. Metode role play digunakan agar mereka memahami dan menginternalisasi nilai Islam secara praktis."*[61]

Dukungan ini tidak hanya berupa kebijakan, tetapi juga ditunjang oleh pengelolaan anggaran pendidikan, termasuk penggunaan dana BOS dan peran serta orang tua. Walaupun terdapat beberapa kendala dalam pengumpulan dana dari komite sekolah, komitmen terhadap pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan tetap menjadi prioritas. Ini mencerminkan bahwa nilai-nilai keislaman tidak hanya diajarkan, tetapi juga menjadi bagian dari budaya sekolah yang hidup.

Lebih jauh, SMK Muhammadiyah Parepare sebagai lembaga pendidikan Islam memiliki atmosfer yang secara kultural selaras dengan nilai-nilai yang diajarkan dalam Al-Islam Kemuhammadiyahan. Kehidupan sekolah yang religius, pembiasaan ibadah, dan kegiatan keagamaan lainnya memperkuat implementasi metode *role play* sebagai strategi untuk merefleksikan nilai-nilai Islam dalam

[61] Muh. Rusdi, kepala sekolah SMK Muhammadiyah Parepare, wawancara oleh penulis di Parepare, 14 Januari 2025.

tindakan nyata. Dengan dukungan semacam ini, implementasi metode *role play* tidak hanya menjadi kegiatan belajar, tetapi juga pengalaman pembentukan karakter Islami yang integral dalam kehidupan sekolah.

b. Faktor Penghambat Implementasi Metode *Role play* Dalam Pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan.

Salah satu kendala utama dalam penerapan metode *role play* pada pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan adalah keterbatasan waktu. Metode ini membutuhkan tahapan yang kompleks, mulai dari penyusunan skenario, pembagian peran, latihan, hingga pelaksanaan peran di dalam kelas. Semua tahapan tersebut tidak bisa dilakukan secara terburu-buru dan memerlukan waktu yang cukup panjang. Dalam praktiknya, guru harus mampu mengatur waktu dengan baik agar metode ini tidak mengganggu pencapaian target pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurikulum. Kepala sekolah, Bapak Muh. Rusdi Asli, menyatakan bahwa

> "*implementasi metode role play harus sesuai standar pembelajaran, dengan dukungan dana BOS dan orang tua, meski terkadang ada kendala dalam pencapaian target anggaran komite*." [62]

Pernyataan ini menggambarkan bahwa selain persoalan teknis, tekanan terhadap penyelesaian materi juga menjadi faktor pembatas dalam pelaksanaan metode *role play* secara maksimal. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana juga menjadi faktor penghambat yang cukup signifikan. Pembelajaran dengan metode *role play* membutuhkan ruang yang fleksibel serta perlengkapan pendukung

[62] Muh. Rusdi, kepala sekolah SMK Muhammadiyah Parepare, wawancara oleh penulis di Parepare, 14 Januari 2025.

seperti kostum, alat peraga, dan media pembelajaran lainnya untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung. Meskipun ada dukungan dana BOS dan partisipasi orang tua, ketersediaan fasilitas tersebut masih terbatas.

Hal ini terlihat dari penggunaan ruang kelas reguler yang tidak cukup luas atau tidak fleksibel untuk kegiatan bermain peran, sehingga membatasi ruang gerak dan ekspresi siswa. Keterbatasan ini berpotensi mengurangi efektivitas pembelajaran karena siswa tidak dapat mengeksplorasi peran secara maksimal. Padahal, metode *role play* bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami nilai-nilai keislaman secara lebih mendalam.

Variasi partisipasi siswa dalam mengikuti metode *role play* juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua siswa memiliki tingkat keberanian, minat, atau rasa percaya diri yang sama untuk tampil di depan kelas dan memainkan peran tertentu. Hal ini diungkapkan oleh Tiara Husnul Khatimah yang menyatakan bahwa

> "*ada kalanya seseorang sebenarnya enggan untuk berpartisipasi dalam peran tertentu*."[63]

Pendapat serupa juga disampaikan oleh Nurcahaya yang mengatakan bahwa

> *"meskipun pengalaman ini cukup seru, tetapi juga menimbulkan rasa canggung*."[64]

Pernyataan ini menggambarkan bahwa ada kendala psikologis yang dihadapi siswa dalam berpartisipasi secara aktif, yang kemudian berpengaruh terhadap pemerataan pengalaman belajar di kelas. Padahal, inti dari metode *role*

[63] Tiara Husnul Khatimah D, peserta didik di SMK Muhammadiyah Parepare, wawancara oleh penulis di Parepare, 14 Januari 2025

[64] Nur Cahaya, peserta didik di SMK Muhammadiyah Parepare, wawancara oleh penulis di Parepare, 14 Januari 2025

play adalah keterlibatan langsung semua siswa agar mereka dapat menginternalisasi nilai-nilai Islam melalui simulasi kehidupan nyata.

Faktor penghambat lainnya adalah adanya persepsi konservatif terhadap pembelajaran keagamaan. Dalam beberapa konteks, metode *role play* dipandang kurang sesuai karena dianggap mengurangi kesakralan mata pelajaran agama. Sebagian kalangan mungkin masih memegang pandangan bahwa pembelajaran agama harus dilakukan dengan cara yang serius, formal, dan khusyuk. Pandangan ini bisa menjadi hambatan jika tidak dibarengi dengan pemahaman bahwa metode *role play* justru dapat menjadi jembatan antara teori dan praktik dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan.

Ibu Wigra Muftiah menekankan pentingnya pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan untuk menanamkan toleransi, menghargai budaya, dan membentuk karakter siswa, yang semuanya sangat mungkin dicapai melalui metode pembelajaran yang interaktif dan aplikatif seperti *role play*. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan dan edukasi kepada seluruh pihak yang terlibat agar metode ini tidak hanya diterima secara teknis, tetapi juga secara kultural dan ideologis di lingkungan sekolah.

C. Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian di atas, sub fokus pertama mengenai implementasi metode *role play* dalam penanaman nilai-nilai Al-Islam Kemuhammadiyahan menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai tersebut masih perlu ditingkatkan. Sedangkan sub fokus kedua terkait dengan efektivitas metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam

Kemuhammadiyahan menunjukkan bahwa metode ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, meskipun masih terdapat beberapa kendala dalam penerapannya. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat mengoptimalkan metode *role play* sebagai strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam membentuk karakter Islami peserta didik serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Al-Islam Kemuhammadiyahan.

1. Implementasi Metode *Role play* dalam Pembelajaran AIK di Kelas X SMK Muhammadiyah Parepare

Implementasi metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan (AIK) di SMK Muhammadiyah Parepare menunjukkan pendekatan inovatif yang mengedepankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Proses pelaksanaan dimulai dengan pengondisian kelas yang bertujuan menciptakan suasana disiplin dan tertib sebagai prasyarat utama sebelum masuk ke kegiatan inti. Guru AIK, Ibu Wigra Muftiah, memanfaatkan tahapan awal ini untuk membangun lingkungan yang mendukung partisipasi aktif siswa. Setelah itu, penggunaan *ice breaker* seperti permainan singkat dan simulasi ringan menjadi strategi untuk mencairkan suasana dan membangun kenyamanan emosional siswa, sehingga mereka lebih siap mengikuti kegiatan bermain peran yang memerlukan keberanian dan ekspresi diri.

Setelah kesiapan mental siswa terbentuk, guru membagikan skenario-skenario yang berkaitan erat dengan tema-tema AIK seperti larangan mempercayai dukun, pentingnya nilai kejujuran, dan penguatan solidaritas sosial. Siswa dikelompokkan dan diberi keleluasaan untuk mendalami, mendiskusikan, dan

mengembangkan peran serta dialog mereka. Proses ini tidak hanya mengasah kreativitas dan kerja sama, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam melalui pendekatan yang kontekstual dan aplikatif. Kegiatan bermain peran dilakukan secara terbuka di depan kelas, yang memungkinkan siswa mengekspresikan gagasan moral secara verbal dan nonverbal, serta membangun interaksi sosial yang positif di antara teman sekelas.

Temuan penelitian ini sejalan dengan firman Allah Swt. dalam QS. Al-Baqarah/2: 269 yaitu :

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَّشَاۤءُ ۚ وَمَنْ يُّؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ اُوْتِيَ خَيْرًا كَثِيْرًا ۗ وَمَا يَذَّكَّرُ اِلَّآ اُولُوا الْاَلْبَابِ ﴿٢٦٩﴾

Terjemahnya :

> "Dia (Allah) menganugerahkan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Siapa yang dianugerahi hikmah, sungguh dia telah dianugerahi kebaikan yang banyak. Tidak ada yang dapat mengambil pelajaran (darinya), kecuali orang berakal."[65]

Berdasarkan ayat ini, dapat dipahami bahwa ilmu dan kebijaksanaan merupakan karunia dari Allah Swt. Metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan menjadi salah satu cara dalam menanamkan nilai-nilai kebijaksanaan tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya memahami Islam secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Dengan pendekatan yang inovatif ini, diharapkan peserta didik dapat menjadi generasi yang berakhlak mulia, memiliki kesadaran sosial, serta mampu mengamalkan nilai-nilai Al-Islam Kemuhammadiyahan dalam kehidupan mereka.

[65] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Cordoba, 2018), h. 78.

Guru memainkan peran penting sebagai fasilitator selama kegiatan berlangsung, dengan memantau, mencatat partisipasi siswa, serta memastikan bahwa esensi pembelajaran tetap tersampaikan melalui skenario yang dimainkan. Kegiatan ini kemudian ditutup dengan sesi refleksi dan evaluasi, di mana guru membuka ruang diskusi untuk mengaitkan pengalaman siswa dengan realitas kehidupan mereka sehari-hari. Refleksi menjadi momen penting bagi siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai AIK yang telah diperankan, serta menjadi dasar untuk penilaian formatif terhadap aspek partisipasi, pemahaman, kerja tim, dan keberanian dalam berekspresi.

Respons siswa terhadap metode ini umumnya positif, meskipun terdapat variasi pengalaman. Beberapa siswa merasa lebih mudah memahami nilai-nilai keislaman melalui pendekatan naratif yang menyenangkan, sementara yang lain menunjukkan bahwa pemahaman mereka masih bersifat parsial dan perlu pendalaman lebih lanjut. Ada pula siswa yang belum mendapatkan kesempatan berpartisipasi karena belum diterapkan secara merata di seluruh kelas. Variasi ini menunjukkan pentingnya kesetaraan implementasi metode *role play*, agar seluruh siswa dapat merasakan manfaat pedagogisnya secara menyeluruh.

Dari hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa metode ini memiliki keunggulan utama dalam mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan menciptakan ruang belajar yang dialogis. Keterlibatan siswa yang tinggi mencerminkan adanya penguatan dimensi afektif dan sosial dalam pembelajaran AIK. Namun, sejumlah kendala seperti keterbatasan waktu, kurangnya relevansi skenario, serta sikap pasif sebagian siswa menjadi tantangan yang perlu ditangani

dengan pendekatan kolaboratif antar guru, sebagaimana disarankan oleh Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah Parepare, Bapak Muh. Rusdi Asli.

Menariknya, temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terbaru dari Rahmawati & Maulidiyah dalam jurnal *Pedagogika Islamika*, yang menunjukkan bahwa metode *role play* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap ajaran Islam, terutama ketika skenario yang digunakan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian tersebut menekankan pentingnya integrasi antara aspek kognitif dan afektif, serta peran guru sebagai fasilitator refleksi dalam setiap sesi bermain peran.[66]

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *role play* memiliki potensi besar sebagai strategi pembelajaran AIK yang efektif dan menyenangkan, selama diiringi oleh perencanaan yang matang, skenario yang kontekstual, serta pendampingan reflektif yang intensif. Rekomendasi dari penelitian ini menekankan perlunya pelatihan guru, penguatan komunitas belajar, dan konsistensi implementasi agar metode ini dapat dioptimalkan di berbagai konteks kelas. Metode ini bukan hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan kesadaran keagamaan siswa secara nyata dan aplikatif.

[66] Rahmawati, A., & Maulidiyah, N. (2023). *Implementasi Metode Role playing dalam Meningkatkan Keterlibatan Emosional dan Pemahaman Nilai-Nilai Islam pada Siswa SMP*. Pedagogika Islamika: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 6(2), 145–160. https://doi.org/10.32478/pedagogika.v6i2.842

2. Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Dalam Implementasi Metode *Role play* Dalam Pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan Di Kelas X SMK Muhammadiyah Parepare

Implementasi metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan (ISMUBA) di SMK Muhammadiyah Parepare didukung oleh sejumlah faktor utama yang memperkuat keberhasilannya. Salah satu faktor paling dominan adalah **antusiasme siswa** yang tinggi terhadap metode ini. Ketika siswa terlibat aktif sebagai pelaku dalam proses pembelajaran, bukan sekadar pendengar pasif, maka suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Banyak siswa menyatakan bahwa mereka lebih memahami nilai-nilai keislaman, seperti menghormati orang tua dan guru, ketika mereka memainkan peran-peran yang merefleksikan nilai tersebut. Aktivitas yang menggabungkan unsur akting ini juga dinilai menyenangkan, sehingga secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar siswa.

Faktor pendukung lainnya adalah **kompetensi guru** yang berperan sebagai perancang skenario dan fasilitator dalam proses *role play*. Guru tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga memiliki kemampuan merancang alur cerita dan peran yang sesuai dengan nilai-nilai keislaman dan konteks kehidupan siswa. Di SMK Muhammadiyah Parepare, guru Al-Islam Kemuhammadiyahan seperti Ibu Wigra Muftiah menunjukkan sensitivitas tinggi terhadap kondisi psikologis dan sosial siswa serta mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Kompetensi ini sangat penting agar kegiatan *role play* tidak hanya menjadi hiburan, tetapi sarana internalisasi karakter Islami.

Penerapan metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan selaras dengan firman Allah Swt. daIam QS. Al-Mujadalah/58: 11.

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ۝١١

Terjemahnya :

> “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah daIam majelis", maka lapangkanlah niscaya Allah Swt. akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah Swt. akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”[67]

Ayat ini menegaskan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan dengan metode *role play* tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ilmu secara kognitif, tetapi juga membentuk karakter peserta didik yang sesuai dengan nilai-nilai Islam dan Muhammadiyah. Oleh karena itu, optimalisasi metode ini dalam proses pembelajaran sangat penting untuk menghasilkan peserta didik yang berilmu, berakhlak, dan mampu mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, kesesuaian antara materi ajar dan metode *role play* juga menjadi elemen penting dalam mendukung keberhasilan penerapannya. Materi-materi seperti adab terhadap orang tua dan guru, tanggung jawab sosial, dan etika dalam pergaulan sangat tepat disampaikan melalui simulasi peran. Siswa yang memainkan tokoh tertentu dalam skenario akan lebih mudah merasakan dan memahami makna

[67] Dapartemen Agama RI, *Al-Quraan dan Terjemahnya,* (Bandung: Cordoba, 2018), h. 543.

nilai-nilai tersebut secara aplikatif. Mereka tidak hanya mendengar teori, tetapi juga mengalami langsung situasi yang menuntut penilaian moral dan empati, yang sangat penting dalam pendidikan karakter Al-Islam Kemuhammadiyahan.

Al-Islam Kemuhammadiyahan juga menjadi faktor yang memperkuat keberhasilan metode ini. Kepala sekolah memberikan ruang dan dukungan bagi pendekatan pembelajaran yang inovatif, termasuk metode *role play*. SMK Muhammadiyah Parepare memiliki lingkungan religius yang konsisten dengan nilai-nilai Al-Islam Kemuhammadiyahan, yang memudahkan integrasi antara pembelajaran dan kehidupan nyata di sekolah. Kehidupan beribadah yang terstruktur, kebiasaan religius, dan kegiatan keagamaan memperkuat nilai-nilai yang ditanamkan melalui *role play*, sehingga pembelajaran menjadi bagian integral dari pembentukan karakter siswa secara keseluruhan.

Namun, di balik keberhasilannya, penerapan metode *role play* juga menghadapi sejumlah kendala. Salah satunya adalah keterbatasan waktu. Proses *role play* membutuhkan tahapan yang panjang, mulai dari perencanaan, pembagian peran, latihan, hingga pelaksanaan. Jika tidak dikelola dengan baik, metode ini dapat mengganggu alokasi waktu untuk pencapaian target kurikulum. Selain itu, meskipun ada dukungan dana BOS dan partisipasi orang tua, keterbatasan fasilitas dan sarana prasarana juga menjadi tantangan. Ruang kelas yang tidak fleksibel dan kurangnya alat peraga dapat membatasi kreativitas siswa dalam memerankan karakter, sehingga mengurangi efektivitas pengalaman belajar.

Tantangan lain adalah variasi partisipasi siswa dalam kegiatan *role play*. Tidak semua siswa memiliki tingkat keberanian atau kepercayaan diri yang sama

untuk tampil di depan kelas. Sebagian siswa merasa canggung atau enggan terlibat aktif, yang mengakibatkan ketimpangan pengalaman belajar di antara mereka. Hal ini bisa menjadi penghambat internalisasi nilai-nilai Islam yang menjadi tujuan utama pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan. Oleh karena itu, guru perlu melakukan pendekatan psikologis agar semua siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk ikut serta dalam proses pembelajaran yang aktif ini.

Selain faktor internal, terdapat juga tantangan kultural dan ideologis dalam bentuk persepsi konservatif terhadap pembelajaran agama. Beberapa pihak mungkin menganggap metode seperti *role play* kurang pantas untuk pelajaran agama yang dinilai harus serius dan khusyuk. Persepsi ini perlu diluruskan dengan memberikan edukasi bahwa metode *role play* justru mempertemukan teori dan praktik nilai Islam secara kontekstual dan aplikatif. Pemahaman ini penting agar semua pihak di sekolah, termasuk orang tua dan guru-guru lain, mendukung pendekatan yang inovatif namun tetap berakar pada nilai keislaman.

Dalam mendukung analisis ini, sebuah penelitian terdahulu oleh Fitriani berjudul *"Efektivitas Metode Role play dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Karakter di Madrasah Aliyah"* [68] menunjukkan bahwa metode *role play* terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter, terutama empati, tanggung jawab, dan kejujuran. Penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran berbasis peran dapat menjadi strategi yang efektif dalam pendidikan karakter keagamaan, selama diterapkan dengan perencanaan matang dan didukung

[68] Fitriani, N. (2021). *Efektivitas Metode Role playing dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Karakter di Madrasah Aliyah*. Jurnal Pendidikan Karakter, 11(1), 45–58. https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.38942

oleh lingkungan pembelajaran yang kondusif. Oleh karena itu, penerapan metode ini di SMK Muhammadiyah Parepare menunjukkan relevansi yang tinggi dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya dan memperkuat urgensinya sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan Islam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul "Implementasi Metode *Role play* dalam Mata Pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan di Kelas X SMK Muhammadiyah Parepare". Berdasarkan data yang diperoleh dari instrumen yang digunakan (hasil observasi, wawancara dan dokumentasi) maka disimpulkan bahwa:

1. Metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan di SMK Muhammadiyah Parepare telah diterapkan dengan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi keislaman. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menampilkan skenario yang mencerminkan nilai-nilai Islam secara praktis. Melalui metode ini, peserta didik lebih mudah menginternalisasi konsep keislaman karena mereka tidak hanya menerima teori, tetapi juga mengalami dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, masih terdapat beberapa kendala seperti kesiapan guru dalam merancang skenario pembelajaran yang sesuai serta partisipasi aktif semua peserta didik yang belum merata.
2. Mata pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan di SMK Muhammadiyah Parepare memiliki peran penting dalam membentuk karakter Islami peserta didik. Implementasi metode *role play* terbukti meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam. Faktor pendukung seperti

antusiasme siswa, komitmen guru, serta fleksibilitas kurikulum turut memperkuat keberhasilan metode ini. Namun, tantangan seperti keterbatasan waktu dan kesiapan guru masih perlu diperhatikan untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran-saran yaitu:

1. Kepada guru Al-Islam Kemuhammadiyahan diharapkan dapat lebih optimal dalam menerapkan metode *role play* dalam pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Al-Islam Kemuhammadiyahan. Selain itu, guru diharapkan terus meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesionalisme melalui pelatihan atau pendidikan lanjutan yang relevan dengan bidangnya, sehingga proses pembelajaran semakin efektif dan sesuai dengan tujuan pendidikan Muhammadiyah.
2. Kepada pihak sekolah (kepala sekolah) diharapkan memberikan dukungan penuh terhadap penerapan metode *role play* dalam pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan. Hal ini dapat dilakukan dengan menyediakan fasilitas, sumber daya, dan waktu yang memadai agar metode ini dapat diimplementasikan secara optimal. Selain itu, sekolah juga perlu memastikan bahwa setiap peserta didik mendapatkan bimbingan yang cukup dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai Al-Islam Kemuhammadiyahan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Peserta didik SMK Muhammadiyah Parepare lebih aktif, antusias, dan terbuka dalam mengikuti pembelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan dengan metode *role play*. Partisipasi yang maksimal dalam setiap skenario pembelajaran akan membantu mereka memahami nilai-nilai Islam secara lebih mendalam dan kontekstual. Selain itu, peserta didik juga perlu menerapkan nilai-nilai yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud nyata dari pendidikan karakter Islami.
4. Bagi Pengembangan Pembelajaran ISMUBA, Penerapan metode *role play* dalam mata pelajaran Al-Islam Kemuhammadiyahan perlu dikembangkan lebih lanjut dengan inovasi yang lebih kreatif dan variatif. Guru dapat mengadaptasi metode ini sesuai dengan materi pembelajaran serta kebutuhan peserta didik agar lebih efektif dan menarik. Selain itu, diperlukan evaluasi secara berkala untuk mengetahui efektivitas metode ini serta mencari solusi terhadap kendala yang mungkin muncul dalam penerapannya.

DAFTAR PUSTAKA

Bahtiar, Reza Syehma, dan Diah Yovita Suryarini. "*Metode Role playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*; Vol. 03 No. 01, (Maret 2019). h. 71-78. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD (Diakses 2024)

Djollong, Andi Fitriani dan M. Yusril Nasir. *Studi Komparatif Keaktifan Pembelajaran Berbasis Online dan Offline Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VII SMP Negeri 6 Parepare.*Al-Ibrah, Volume XI Nomor 02, 2022., hal.33. https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/ibrah/article/view/1952 (dikases 2024)

Firmansyah, Mokh. Iman. "*Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi"***.** *Taklim*; Vol. 17 No. 2. (Oktober, 2019), h. 79-90. https://ejournal.upi.edu/index.php/taklim (Diakses 2024)

Ilyas, M., dan A. Syahid. *"Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru"*. *Al-Aulia*; Vol. 04 No. 01 (Juli, 2018), h. 58–85. https://ejournal.stai-tbh.ac.id/al-aulia (Diakses 2024)

Johnson, D.W., dan Johnson, R.T.. *Active Learning: Cooperation in the College Classroom*. 2008.

Karomah, Salma., dkk. "*Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Role playing Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam".* Jurnal Pendidikan Agama Islam; Vol. 2 No. 01. (Maret, 2023), h. 112-124. https://journal.uniga.ac.id/index.php/JPAI (diakses 2024)

Kementerian Hukum dan HAM, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan. *Website Direktorat Jenderal Peraturan Perundang-undangan* https://peraturan.go.id/id/pp-no-55-tahun-2007.(6 Mei 2024).

Muis, Andi Abd., dkk. *Penulisan Karya Tulis Ilmiah (Makalah, Artikel, Laporan PPL/Magang dan Skripsi)*. Jawa Barat: CV. EDUPEDIA Publisher, 2023.

Munajin Nasih, Ahmad dan Lilik Nur Kholidah. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Refika Aditama. 2009.

Murdiyanto, Eko. *Metode Penelitian Kulitatif (Teori dan Aplikasi Disertai dengan Contoh Proposal)*. Yogyakarta: LP2M Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Yogyakarta Press, 2020.

Puspitasari, Wina Dwi. "*Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa*

Indonesia". Jurnal Cakrawala Pendas;Vol. 1 No. 1 (Januari, 2015), h. 69-78. https://jurnal.unma.ac.id (diakses 2024)

Rokim. *"Pengembangan Pendidikan Agama Islam dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Kepribadian Peserta Didik di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan"*. *Akademika*; Vol. 14 No. 1. (Juni 2020) h. 111-122. https://journalfai.unisla.ac.id/index.php/akademika (Diakse 2024)

Rosmiati Ramli dan Haslinda, *Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembinaan Akhlak Peserta Didik di SMPN 2 Angreraja Kecamatan Malua Kabupaten Enrekang*. Al-Ibrah, Volume 13 Nomor 1, 2024.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Penerbit ALFABETA Bandung, 2013.

Suhadi Mukhan, "Penelitian Tindakan kelas (PTK) dan model pembelajaran", http://penelitiantindakankelas.blogspot.com/2013/01/strategi-bermain-peran-roleplaying.html?m=1

Syahara Balqis, Shofia. *Konsep Pendidikan Islam Menurut Hasan Al-Banna dan Ahmad Dahlan (Studi Komparatif)*. Skripsi Sarjana, Fakultas Agama Islam, UIN Raden Intan Lampung, 2021

Ulfatin, Nurul dan Triwiyanto, Teguh. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Keguruan dan Pendidikan*. Penerbit Erlangga, 2021

Yanuarti, E. *"Pemikiran Pendidikan Ki. Hajar Dewantara dan Relevansinya dengan Kurikulum".* Jurnal Penelitian, 11(2). 2017. h. 237-265.