

Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran SKI Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas XI di MA NU 01 Mambaul Ulum Sumurgung

Rifa'atin Aditiya Cahyani¹, Dita Ayu Anggita Sari², Sun Ainut Thoriqotun Nihayah³, Sholikah⁴

¹ Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama' Tuban

² Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama' Tuban

³ Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama' Tuban

aditiyacahyani@gmail.com, Anggi.aaa173204@gmail.com, sunainutthoriqotun@gmail.com, azizsholikah@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received xxxx xx, 202x

Revised xxxx xx, 202x

Accepted xxxx xx, 202x

Available online xxxx xx, 202x

Kata Kunci:

Role Playing, Pembelajaran SKI, Tokoh Pergerakan Nasional Islam, Partisipasi Siswa, Pemahaman Historis.

Keywords:

Role Playing, SKI Learning, Islamic National Movement Figures, Student Participation, Historical Understanding.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Garut.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi tokoh pergerakan nasional dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah aliyah yang masih didominasi metode ceramah. Penelitian bertujuan mendeskripsikan implementasi metode role playing, respons siswa, serta faktor pendukung dan penghambat penerapannya di MA NU 01 Mambaul Ulum Sumurgung Tuban. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus melalui observasi partisipan, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi selama kegiatan PPL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing mampu meningkatkan antusiasme, partisipasi aktif, kepercayaan diri, serta pemahaman historis siswa terhadap nilai perjuangan tokoh Islam secara kontekstual. Faktor pendukung utama meliputi antusiasme siswa, relevansi lokal tokoh, naskah siap pakai, struktur kelompok partisipatif, dan desain pembelajaran low resource–high impact. Adapun hambatan berupa koordinasi kelompok, kualitas pertanyaan yang belum analitis, dominasi partisipasi siswa laki-laki, dan keterbatasan waktu dapat diatasi melalui strategi pedagogis seperti pre-briefing, question stems, Think–Pair–Share, cue cards, turn-taking, dan micro-sketch. Temuan ini menegaskan bahwa role playing efektif menjadikan pembelajaran SKI lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna.

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of student engagement and understanding of the material on national movement figures in Islamic Cultural History (SKI) learning at Islamic Senior High Schools (MA Aliyah), which is still dominated by lecture methods. The research aims to describe the implementation of the role-playing method, student responses, and supporting and inhibiting factors in its implementation at MA NU 01 Mambaul Ulum Sumurgung Tuban. The research used a descriptive qualitative approach with a case study design through participant observation, semi-structured interviews, and documentation during PPL activities. The results showed that the role-playing method was able to increase students' enthusiasm, active participation, self-confidence, and historical understanding of the values of the struggles of Islamic figures contextually. The main supporting factors included student enthusiasm, the local relevance of the figures, ready-to-use scripts, participatory group structures, and low-resource-high-impact learning designs. Obstacles such as group coordination, the quality of unanalytical questions, the dominance of male students, and time constraints can be overcome through pedagogical strategies such as pre-briefing, question stems, Think-Pair-Share, cue cards, turn-taking, and micro-sketch. These findings confirm that role-playing is effective in making SKI learning more interactive, contextual, and meaningful.

1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah aliyah kerap dihantui pendekatan ceramah konvensional yang membuat siswa pasif dan mudah bosan (Siddik & Mahariah, 2023). Di MA NU 01 Mambaul Ulum Sumurgung Tuban, pengamatan selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) sebulan menunjukkan antusiasme rendah siswa kelas XI terhadap materi peran tokoh pergerakan nasional, seperti KH Ahmad Dahlan, KH Hasyim Asy'ari, dan KH Wahab Hasbullah, karena minim keterlibatan aktif (Riri Maria Fitri et al., 2023). Akibatnya, pemahaman siswa terbatas pada hafalan kronologi tanpa greget konteks sosial-religius Islam, sementara retensi pengetahuan cepat luntur pasca-pelajaran (Hidayat, 2024). Fenomena ini mencerminkan gap krusial: SKI yang seharusnya membangun empati historis terhadap perjuangan Islam justru jadi hafalan kering, terutama di madrasah berbasis NU yang kaya tradisi lokal namun terjebak rutinitas pengajaran (Rahayu et al., 2023) (Wulandari & Pratiwi, 2024).

Metode role playing muncul sebagai solusi kontekstual untuk transformasi pembelajaran pasif menjadi pengalaman hidup, di mana siswa kelas XII "menjadi" tokoh pergerakan nasional melalui skenario autentik seperti debat KH Dahlan vs Belanda atau jihad santri KH Hasyim (Sari & Nugroho, 2023). Pendekatan ini memungkinkan siswa meresapi dilema historis Islam secara langsung, bukan sekadar mendengar narasi guru, sehingga menghubungkan sejarah dengan realitas kehidupan umat saat ini (Pratiwi et al., 2024). Di tengah dominasi ceramah yang mematikan semangat, role playing menawarkan urgensi praktis yaitu membangun koneksi emosional siswa dengan warisan perjuangan Islam melalui simulasi peran yang relevan dengan identitas madrasah NU (Hidayat & Fitriani, 2022).

Manfaat role playing bagi SKI terletak pada kemampuannya menggantikan hafalan mati dengan pemahaman hidup. Siswa tidak hanya mengingat MIDI 1911 tapi merasakan konflik KH Dahlan "ambil ilmu bukan penjajah", atau semangat KH Hasyim "bela tanah air bagian iman". Pengalaman PPL ini melatih calon guru merancang pembelajaran kreatif yang mengintegrasikan teori experiential learning dengan praktik lapangan, sekaligus menjawab gap pengajaran madrasah: kurangnya metode student-centered untuk materi abstrak sejarah Islam (Rahman & Hidayat, 2024). Temuan diharapkan jadi panduan RPP role playing yang kontekstual bagi guru SKI dan masukan kurikulum madrasah lebih interaktif (Wulandari & Pratiwi, 2024) (Nurul Aini et al., 2025).

Rumusan Masalah penelitian difokuskan pada praktik lapangan PPL di MA NU 01 Mambaul Ulum:

1. Bagaimana proses implementasi role playing dalam pembelajaran SKI kelas XI?
2. Bagaimana respons siswa kelas XI terhadap role playing SKI?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat implementasi role playing SKI kelas XII?

Tujuan mencakup deskripsi proses, analisis respons siswa mendalam, identifikasi faktor krusial, serta rekomendasi model role playing replikasi untuk guru SKI madrasah aliyah (Hidayat, 2023). Penelitian kualitatif deskriptif ini mengisi gap literatur dengan bukti empiris PPL: transformasi SKI hafalan jadi pengalaman hidup melalui naskah tiga tokoh pergerakan nasional (Siddik, 2023) (Riri Maria Fitri et al., 2024).

2. METODE/METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus untuk mendokumentasikan implementasi metode role playing dalam pembelajaran SKI kelas XII di MA NU 01 Mambaul Ulum Sumurgung Tuban (Sugiyono, 2023). Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap fenomena pembelajaran kontekstual selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) sebulan, dengan fokus pada proses interaksi siswa-guru dan makna yang dibangun partisipan (Creswell & Poth, 2024). Desain studi kasus sesuai untuk mengungkap dinamika nyata role playing dalam mengubah pembelajaran pasif menjadi aktif (Yin, 2023).

Penelitian dilakukan di MA NU 01 Mambaul Ulum Sumurgung Tuban selama PPL sebulan, khususnya pada kelas XII mata pelajaran SKI dengan materi peran tokoh pergerakan nasional. Subjek utama adalah dua siswa perwakilan yang dipilih purposive berdasarkan partisipasi aktif dalam role playing, mewakili variasi gender dan tingkat pemahaman awal (Sugiyono, 2023). Pemilihan purposive memastikan data kaya yang mencerminkan respons autentik siswa terhadap metode inovatif,

sebagaimana direkomendasikan dalam studi kualitatif pendidikan Islam terkini (Patton, 2024). Pengumpulan data primer menggunakan observasi partisipan dan wawancara semi-terstruktur. Observasi mencatat proses role playing dari perencanaan skenario hingga refleksi kelompok, dengan lembar observasi terstruktur untuk dokumentasi antusiasme dan keterlibatan siswa (Rahayu et al., 2023). Wawancara mendalam dengan dua siswa perwakilan menggali persepsi seperti "pelajaran asyik" menggunakan panduan pertanyaan terbuka, direkam dan ditranskrip untuk analisis tematik (Fitriani & Sari, 2024). Data sekunder berupa RPP PPL dan catatan lapangan melengkapi triangulasi sumber.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode role playing dalam pembelajaran SKI di MA NU 01 Mambaul Ulum Sumurgung Tuban efektif meningkatkan keterlibatan aktif, pemahaman historis, dan internalisasi nilai perjuangan tokoh pergerakan nasional Islam pada siswa kelas XI. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi sejak pembagian kelompok, berpartisipasi aktif dalam pementasan, diskusi, dan refleksi, serta mampu menghayati peran KH Ahmad Dahlan, KH Hasyim Asy'ari, dan KH Abdul Wahab Hasbullah secara lebih kontekstual. Metode ini juga meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, serta daya kritis siswa melalui pengalaman belajar langsung yang kolaboratif dan bermakna. Dukungan faktor seperti naskah siap pakai, relevansi lokal tokoh dengan identitas ke-NU-an siswa, struktur kelompok yang terorganisasi, serta kebijakan tanpa kostum turut memperkuat efektivitas pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa hambatan teknis seperti koordinasi kelompok, kualitas pertanyaan yang belum analitis, dominasi partisipasi siswa laki-laki, dan keterbatasan waktu, penerapan strategi perbaikan seperti pre-briefing, question stems, Think-Pair-Share, cue cards, sistem turn-taking, serta desain micro-sketch terbukti mampu mengoptimalkan pelaksanaan role playing sehingga pembelajaran SKI menjadi lebih interaktif, inklusif, dan berorientasi pada pemahaman mendalam.

Pembahasan

A. Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran SKI Kelas XII

Implementasi metode role playing di MA NU 01 Mambaul Ulum Sumurgung Tuban melibatkan 24 siswa kelas XI yang dibagi ke dalam tiga kelompok, masing-masing terdiri atas delapan siswa dengan komposisi campuran laki-laki dan perempuan. Pembagian kelompok dilakukan secara proporsional agar setiap siswa memperoleh kesempatan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Model ini sejalan dengan prinsip pembelajaran partisipatif yang menekankan keterlibatan menyeluruh peserta didik dalam mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung (Wulandari & Pratiwi, 2024). Setiap kelompok mengangkat tema berbeda yang berfokus pada tokoh pergerakan nasional Islam yang relevan dengan konteks madrasah berbasis Nahdlatul Ulama, yaitu perjuangan pendidikan oleh KH Ahmad Dahlan, semangat jihad ulama dan santri oleh KH Hasyim Asy'ari, serta peran pemuda Islam dalam kebangkitan nasional oleh KH Abdul Wahab Hasbullah.

Kelompok pertama mengusung tema "Pendidikan sebagai Jalan Perjuangan" dengan pembagian peran meliputi narator, KH Ahmad Dahlan, dua murid dengan karakter berbeda (semangat dan kurang percaya diri), orang tua murid, tokoh masyarakat penentang, guru Belanda, dan pejabat Belanda. Kelompok kedua mengangkat tema "Ulama, Santri, dan Semangat Jihad" dengan peran KH Hasyim Asy'ari, empat santri, rakyat tertindas, tentara penjajah, dan narator. Sementara itu, kelompok ketiga mengusung tema "Pemuda Islam dan Kebangkitan Nasional" dengan peran KH Abdul Wahab Hasbullah, empat pemuda, tokoh masyarakat, tentara penjajah, dan narator. Pembagian peran yang terstruktur ini memastikan seluruh siswa terlibat aktif sekaligus memungkinkan pendalaman pemahaman historis melalui penghayatan karakter dan alur peristiwa yang diperankan.

a. Struktur Kelompok dan Pembagian Peran

Kelompok pertama mengangkat tema *Pendidikan sebagai Jalan Perjuangan* dengan tokoh sentral KH Ahmad Dahlan. Peran yang dimainkan meliputi narator, tokoh utama, dua murid dengan karakter berbeda, orang tua murid, tokoh masyarakat yang menentang

pembaruan, guru Belanda, serta pejabat kolonial. Struktur ini dirancang untuk menampilkan konflik pendidikan antara tradisionalisme dan modernisasi Islam (Hidayat & Fitriani, 2024). Kelompok kedua mengangkat tema *Ulama, Santri, dan Semangat Jihad* dengan tokoh KH Hasyim Asy'ari. Peran yang ditampilkan meliputi tokoh utama, empat santri, rakyat tertindas, tentara penjajah, dan narator. Dramatisasi ini menggambarkan dinamika pesantren sebagai pusat perlawanan moral dan sosial terhadap kolonialisme (Rahayu et al., 2023). Kelompok ketiga membawakan tema *Pemuda Islam dan Kebangkitan Nasional* dengan tokoh KH Abdul Wahab Hasbullah. Struktur perannya terdiri atas tokoh utama, empat pemuda, tokoh masyarakat, tentara penjajah, dan narator. Tema ini menekankan peran strategis generasi muda dalam membangun kesadaran organisasi dan persatuan umat (Rahman, 2025). Pembagian peran tersebut menunjukkan bahwa metode role playing tidak hanya mendorong pemahaman faktual, tetapi juga menghadirkan rekonstruksi sosial atas peristiwa sejarah secara kontekstual (Fitriani & Sari, 2024).

b. Tahapan Implementasi Role Playing

Berdasarkan observasi partisipan selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) satu bulan, implementasi metode role playing dilaksanakan melalui lima tahapan sistematis sebagai berikut:

1) Pengantar Narator dan Presentasi Biografi (±8 menit)

Narator membuka pementasan dengan menjelaskan konteks historis awal abad ke-20, seperti kondisi pendidikan umat Islam di bawah kolonialisme. Selanjutnya, dua siswa mempresentasikan biografi tokoh dengan menekankan fakta-fakta kunci perjuangan masing-masing tokoh. Tahap ini berfungsi sebagai penguatan kerangka kognitif awal (*advance organizer*) agar siswa memiliki pemahaman konseptual sebelum memasuki dramatisasi peran (Sugiyono, 2023).

2) Pementasan Naskah Autentik (±12 menit)

Siswa memerankan dialog yang disusun berdasarkan fakta sejarah. Dialog yang ditampilkan tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga memuat konflik nilai yang mendorong analisis kritis siswa terhadap dinamika sosial, pendidikan, dan keagamaan pada masa kolonial (Hidayat & Fitriani, 2024). Kegiatan ini menunjukkan karakteristik pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial (Rahman, 2025).

3) Tanya Jawab Antar Kelompok (±8 menit)

Setiap kelompok memperoleh rata-rata delapan pertanyaan kritis dari kelompok lain. Pertanyaan yang muncul tidak hanya bersifat faktual, tetapi juga analitis, seperti relevansi konsep jihad dalam konteks kekinian atau dampak modernisasi pendidikan terhadap tradisi pesantren. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan keberanian menyampaikan pendapat, sebagaimana ditegaskan dalam penelitian sebelumnya bahwa role playing efektif meningkatkan interaksi kognitif dan sosial siswa (Rahayu et al., 2023).

4) Refleksi Kolektif (±7 menit)

Guru memfasilitasi refleksi bersama untuk menegaskan nilai-nilai utama dari setiap tokoh. Refleksi ini memperkuat proses internalisasi nilai dan makna sejarah, bukan sekadar penguasaan fakta kronologis (Fitriani & Sari, 2024).

c. Analisis Implementasi Secara Pedagogis

Secara pedagogis, implementasi metode role playing ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman sosial dan interaksi (Sugiyono, 2023). Siswa tidak hanya menerima informasi sejarah, tetapi mengonstruksi makna melalui dialog, konflik, dan refleksi bersama. Selain itu, metode ini mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana guru berperan sebagai fasilitator dan siswa menjadi subjek aktif pembelajaran (Rahman, 2025). Proses dramatisasi memungkinkan keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial secara simultan, sehingga pemahaman terhadap materi SKI menjadi lebih mendalam dan kontekstual.

Dengan demikian, implementasi role playing dalam pembelajaran SKI di MA NU 01 Mambaul Ulum Sumurgung Tuban menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan partisipasi

aktif, daya kritis, serta internalisasi nilai-nilai perjuangan tokoh Islam dalam konteks sejarah nasional (Siddik & Mahariah, 2023).

Kelompok	Tema Naskah	Highlight Dialog
1 (KH. Ahmad Dahlan)	Pendidikan Perjuangan	"Ambil ilmu bukan penjajah"
2 (KH. Hasyim Asy'ari)	Jihad Santri	"Bela tanah air = iman"
3 (KH. Wahab Hasbullah)	Kebangkitan Pemuda	"Pemuda bangkit organisasi"

B. Respons Siswa Terhadap Metode Role Playing

Wawancara mendalam dilakukan terhadap dua siswi kelas XII MA NU 01 Mambaul Ulum Sumurgung Tuban setelah pelaksanaan metode role playing pada materi tiga tokoh pergerakan nasional. Wawancara bertujuan untuk menggali perbandingan pengalaman belajar menggunakan metode ceramah konvensional dan metode role playing (Fitriani & Sari, 2024; Rahayu et al., 2023).

1. Wawancara dengan Siswi A

(Perempuan, Narator Kelompok 1 – KH Ahmad Dahlan)

Peneliti:

“Menurut kamu, apa perbedaan pembelajaran SKI biasanya dengan metode role playing yang kemarin dilakukan?”

Siswi A:

“Kalau biasanya itu lebih banyak ceramah, Bu. Kami mendengarkan dan mencatat. Kadang jadi kurang fokus karena hanya mencatat tahun atau nama tokoh. Tapi waktu role playing kemarin rasanya berbeda. Saat saya menjadi narator dan teman-teman memerankan dialog tentang pendidikan zaman Belanda, suasananya jadi lebih hidup. Kami jadi lebih mudah memahami maksud perjuangan KH Ahmad Dahlan, terutama tentang pentingnya mengambil ilmu tanpa mengikuti penjajahnya. Sampai sekarang saya masih ingat pesannya.”

Pernyataan Siswi A menunjukkan bahwa pengalaman berperan langsung membantu memperkuat pemahaman konseptual dan daya ingat terhadap materi sejarah. Keterlibatan emosional saat memainkan peran turut mendukung proses internalisasi nilai perjuangan (Rahman, 2025).

2. Wawancara dengan Siswi B

(Perempuan, Tokoh Pendukung Kelompok 2 – KH Hasyim Asy'ari)

Peneliti:

“Menurut kamu, mengapa metode role playing terasa lebih menarik dibandingkan ceramah?”

Siswi B:

“Menurut saya, kalau ceramah itu kami hanya mendengarkan dan menghafal, seperti tahun lahir tokoh atau peristiwa pentingnya. Kadang terasa sulit membayangkan situasinya. Tapi saat role playing, kami seperti masuk ke dalam ceritanya. Waktu memerankan dialog tentang santri dan perjuangan melawan penjajahan, saya jadi lebih memahami makna jihad yang dijelaskan KH Hasyim Asy'ari. Jadi bukan hanya hafal peristiwanya, tapi juga mengerti nilai dan semangatnya.”

Jawaban Siswi B memperlihatkan bahwa metode role playing memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Siswa tidak hanya memahami aspek kronologis sejarah, tetapi juga makna ideologis dan sosial dari peristiwa yang dipelajari (Rahayu et al., 2023; Rahman, 2025).

3. Hasil Observasi Respons Kelas

Selain wawancara, observasi partisipan menunjukkan adanya variasi tingkat kohesi antar kelompok. Kelompok yang memerankan KH Abdul Wahab Hasbullah menunjukkan koordinasi paling baik, dengan presentasi dan dialog yang berlangsung lancar. Kelompok KH Hasyim Asy'ari hampir kompak namun masih perlu penguatan pada sesi tanya jawab. Sementara itu, kelompok KH Ahmad Dahlan mengalami sedikit hambatan koordinasi pada awal pementasan. Meskipun terdapat perbedaan tingkat kohesi, seluruh kelompok menunjukkan peningkatan partisipasi dan perhatian selama pembelajaran. Tidak ditemukan

siswa yang mengantuk atau pasif. Suasana kelas lebih interaktif dengan diskusi dan respons spontan terhadap dialog yang ditampilkan. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya bahwa role playing mampu meningkatkan keterlibatan sosial dan antusiasme belajar siswa (Wulandari & Pratiwi, 2024).

C. Faktor Pendukung Implementasi Metode Role Playing

Antusiasme siswa yang tinggi sejak pembagian kelompok menjadi faktor pendukung utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, 24 siswa kelas XII menunjukkan keterlibatan aktif sejak dibagi menjadi tiga kelompok yang masing-masing memerankan tokoh KH Ahmad Dahlan, KH Hasyim Asy'ari, dan KH Wahab Hasbullah. Antusiasme tersebut tampak dari inisiatif Kelompok 3 yang berlatih secara sukarela sepulang sekolah, serta ekspresi emosional kuat yang ditunjukkan Kelompok 2 ketika memerankan dialog terkait rodi Belanda. Kondisi ini bertahan sepanjang 40 menit pembelajaran tanpa penurunan konsentrasi yang signifikan, sehingga menunjukkan tingginya motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis pementasan (Fitriani & Sari, 2024). Antusiasme tersebut semakin diperkuat oleh relevansi lokal tokoh dengan identitas ke-NU-an siswa. Kedekatan geografis KH Hasyim Asy'ari dari Tebuireng, Jombang, serta peran KH Wahab Hasbullah sebagai tokoh penting NU Jawa Timur menumbuhkan kedekatan emosional dan rasa memiliki terhadap materi sejarah pergerakan nasional. Faktor kedekatan kultural ini terbukti meningkatkan kebanggaan siswa serta keterlibatan afektif dalam memahami peristiwa sejarah (Rahayu et al., 2023).

Selain itu, ketersediaan naskah siap pakai menjadi faktor pendukung yang signifikan karena memuat pengantar narator, dialog tokoh, dan konflik historis utama, sehingga mengurangi beban persiapan teknis siswa. Dengan adanya naskah terstruktur, siswa dapat langsung berfokus pada pemahaman peran, alur cerita, dan pendalaman makna historis tanpa harus menyusun skenario baru. Efisiensi ini memungkinkan proses pembelajaran berjalan lebih terarah dan bermakna secara kognitif (Sugiyono, 2023). Struktur kelompok 3×8 yang disertai pembagian peran jelas—narator, tokoh utama, tokoh pendukung, dan antagonis—juga menjamin partisipasi aktif seluruh siswa tanpa ada yang pasif, sehingga mendukung pembelajaran kolaboratif yang merata (Wulandari & Pratiwi, 2024). Di sisi lain, kebijakan tanpa kostum (no costume policy) menjadi strategi efektif untuk menghilangkan hambatan psikologis seperti rasa malu maupun beban penyediaan properti, sehingga siswa dapat lebih fokus pada penghayatan dialog dan substansi materi sejarah (Rahman, 2025).

Konfirmasi melalui wawancara siswa menunjukkan bahwa kesiapan naskah dan kedekatan tokoh dengan realitas lokal menjadi faktor motivasional utama yang meningkatkan rasa percaya diri dalam berperan. Siswa merasa tidak terbebani persiapan teknis dan dapat langsung memahami karakter yang diperankan, sehingga keterlibatan belajar menjadi lebih optimal (Siddik & Mahariah, 2023). Secara keseluruhan, desain pembelajaran ini termasuk kategori low resource–high impact karena tidak memerlukan biaya tambahan untuk properti, waktu persiapan guru relatif singkat, namun mampu memberikan dampak signifikan terhadap keterlibatan dan pemahaman historis siswa (Fitriani & Sari, 2024). Kesederhanaan desain—berupa naskah cetak, pembagian kelompok terstruktur, serta pemanfaatan fasilitas sekolah—menjadikan model ini berpotensi direplikasi secara luas di Madrasah Aliyah. Fleksibilitas dalam memilih tokoh sesuai konteks lokal daerah masing-masing semakin memperkuat keberlanjutan implementasi metode pembelajaran ini (Sugiyono, 2023; Rahman, 2025).

D. Faktor Penghambat Dan Solusinya

1. Koordinasi Kelompok yang Kurang Sinkron

Koordinasi kelompok yang kurang sinkron pada Kelompok 1 ditunjukkan melalui keterlambatan durasi saat transisi antarbagian pementasan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa alur kegiatan belum dipahami secara komprehensif oleh seluruh anggota, sehingga perpindahan dari satu segmen ke segmen berikutnya tidak berlangsung efektif. Permasalahan tersebut disebabkan oleh pembagian peran yang belum optimal, pemahaman skenario yang belum merata, serta ketiadaan manajemen waktu yang terstruktur selama proses latihan. Akibatnya, muncul jeda yang tidak terencana dan alur pementasan menjadi kurang runtut. Temuan ini sejalan dengan Fitriani dan Sari (2024) yang menyatakan bahwa

lemahnya pengelolaan waktu dalam kerja kelompok dapat menghambat kelancaran aktivitas kolaboratif (Fitriani & Sari, 2024).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, intervensi yang dilakukan berfokus pada penguatan manajemen waktu dan kejelasan alur pementasan. Strategi yang diterapkan berupa pre-briefing singkat selama tiga menit sebelum pementasan untuk menegaskan kembali urutan kegiatan, pembagian peran, serta estimasi durasi setiap segmen. Selain itu, penggunaan visual timeline sederhana dalam bentuk bagan alur atau kartu urutan adegan membantu anggota kelompok memahami tahapan pementasan secara konkret. Media visual ini berfungsi sebagai panduan operasional yang meminimalkan kebingungan saat transisi berlangsung. Hal ini sejalan dengan temuan Rahayu et al. (2023) yang menunjukkan bahwa panduan visual mampu meningkatkan sinkronisasi dan koordinasi kerja kelompok (Rahayu et al., 2023).

2. Kualitas Tanya Jawab Kurang Mendalam

Sesi diskusi pada Kelompok 2 cenderung didominasi oleh pertanyaan faktual yang hanya berfokus pada informasi tersurat, sehingga belum mendorong kemampuan berpikir analitis siswa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya stimulus pertanyaan tingkat tinggi, belum tersedianya contoh kerangka pertanyaan kritis, serta minimnya kesempatan siswa untuk merefleksikan dan mengembangkan ide secara mendalam (Wulandari & Pratiwi, 2024).

Solusinya Penerapan teknik question stems digunakan untuk memberikan panduan awal dalam merumuskan pertanyaan analitis, seperti “mengapa”, “bagaimana”, dan “apa dampaknya”. Selain itu, metode Think Pair Share diterapkan melalui tahapan berpikir mandiri, diskusi berpasangan, dan berbagi hasil ke kelompok besar. Strategi ini efektif meningkatkan kualitas pertanyaan menjadi lebih kritis sekaligus memperluas partisipasi aktif siswa dalam diskusi (Sugiyono, 2023).

3. Narator Kurang Percaya Diri

Narator pada Kelompok 1 menunjukkan gejala gugup yang berdampak pada lupa menyampaikan transisi dialog antarbagian pementasan. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya kesiapan mental dan kurangnya penguasaan alur naskah, sehingga narator kesulitan menjaga kesinambungan cerita. Rasa gugup juga memengaruhi fokus, intonasi, serta kelancaran berbicara, yang pada akhirnya mengganggu keterpaduan alur pementasan (Rahman, 2025).

Untuk mengatasi hambatan tersebut, digunakan cue cards yang berisi poin-poin inti transisi dialog sebagai pengingat alur penyampaian. Selain itu, dilakukan latihan kontak mata singkat saat simulasi pementasan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan konsentrasi narator. Penggunaan cue cards membantu narator menjaga urutan dialog secara sistematis, sedangkan latihan kontak mata melatih ketenangan dan keterhubungan dengan audiens. Strategi ini terbukti efektif meningkatkan kepercayaan diri serta kelancaran penyampaian narasi selama pementasan (Hidayat & Fitriani, 2024).

4. Dominasi Siswa Laki-Laki dalam Diskusi

Diskusi pada kelompok menunjukkan dominasi partisipasi oleh siswa laki-laki, sedangkan siswa perempuan cenderung pasif dalam menyampaikan pendapat maupun pertanyaan. Kondisi ini mengindikasikan adanya ketimpangan kesempatan berbicara yang dipengaruhi oleh faktor kepercayaan diri, budaya interaksi kelas, serta kurangnya mekanisme pemerataan partisipasi. Akibatnya, proses diskusi belum mencerminkan keterlibatan yang inklusif dan berimbang antar peserta didik (Siddik & Mahariah, 2023).

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah menerapkan kuota pertanyaan khusus bagi siswa perempuan untuk memastikan adanya kesempatan yang setara dalam berpartisipasi. Selain itu, digunakan sistem turn-taking dengan alat sederhana (misalnya kartu giliran atau stik nama) untuk mengatur urutan berbicara secara adil. Strategi ini membantu menciptakan suasana diskusi yang lebih inklusif, meningkatkan keberanian siswa perempuan untuk berpendapat, serta menyeimbangkan partisipasi antar siswa secara lebih terstruktur (Rahayu et al., 2023).

5. Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Keterbatasan durasi pembelajaran selama 40 menit menyebabkan tahap refleksi akhir tidak terlaksana secara optimal, karena waktu lebih banyak tersita pada pelaksanaan pementasan

dan diskusi. Dampak lainnya, kelompok yang tampil pada urutan terakhir menunjukkan tanda kelelahan fisik dan menurunnya konsentrasi, sehingga kualitas penampilan dan partisipasi reflektif menjadi kurang maksimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa alokasi waktu belum proporsional antara kegiatan inti dan refleksi pembelajaran (Fitriani & Sari, 2024).

Solusinya adalah melakukan Perbaikan melalui desain ulang pementasan menjadi format micro-sketch yang lebih singkat, terfokus pada dialog kunci, dan mengurangi adegan yang kurang esensial. Format ini memungkinkan seluruh kelompok tampil dalam waktu terbatas tanpa mengurangi substansi materi. Selain itu, disisipkan energy booster ringan di sela kegiatan, seperti ice breaking singkat atau gerakan peregangan, untuk menjaga fokus dan stamina siswa hingga akhir pembelajaran. Strategi ini terbukti lebih efektif dalam mengoptimalkan waktu, menjaga keterlibatan siswa, serta memastikan tahap refleksi dapat dilaksanakan secara lebih maksimal (Wulandari & Pratiwi, 2024).

4. KESIMPULAN/CONCLUSION

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi metode role playing pada pembelajaran SKI di MA NU 01 Mambaul Ulum Sumurgung Tuban berjalan efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif, pemahaman historis, serta internalisasi nilai perjuangan tokoh pergerakan nasional Islam pada siswa kelas XI. Pertama, pelaksanaan pembelajaran berbasis pementasan dengan pembagian kelompok terstruktur mampu menciptakan suasana belajar partisipatif dan kolaboratif, sehingga siswa lebih mudah memahami peran dan alur peristiwa sejarah secara kontekstual. Kedua, hasil pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan antusiasme, kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, dan kedalaman pemahaman siswa terhadap nilai pendidikan, semangat jihad, dan kebangkitan pemuda Islam melalui penghayatan tokoh yang diperankan. Ketiga, keberhasilan implementasi didukung oleh beberapa faktor pendukung, antara lain antusiasme siswa, relevansi lokal tokoh dengan identitas ke-NU-an, ketersediaan naskah siap pakai, struktur kelompok yang menjamin partisipasi, kebijakan tanpa kostum, serta desain pembelajaran low resource–high impact yang mudah direplikasi di madrasah. Keempat, meskipun terdapat beberapa hambatan seperti koordinasi kelompok yang belum sinkron, kualitas pertanyaan yang masih faktual, dominasi partisipasi siswa laki-laki, serta keterbatasan waktu pembelajaran, penerapan berbagai strategi perbaikan seperti pre-briefing, question stems, Think–Pair–Share, cue cards, sistem turn-taking, dan desain micro-sketch terbukti mampu mengoptimalkan pelaksanaan metode role playing. Dengan demikian, metode role playing layak direkomendasikan sebagai model pembelajaran SKI yang interaktif, kontekstual, dan efektif dalam menumbuhkan pemahaman historis sekaligus penguatan karakter kebangsaan dan keislaman siswa.

5. REFERENCES

- Fitriani, R., & Sari, N. (2024). *Penerapan Role Playing dalam Pembelajaran SKI Madrasah Aliyah: Studi MTs Al-Istiqamah Banjarmasin*. Jurnal Pendidikan Islam, 12(2), 45-60.
- Gramedia.com. (2024). *Profil KH Ahmad Dahlan Pendiri Muhammadiyah*. <https://www.gramedia.com/literasi/profil-kh-ahmad-dahlan/.gramedia>
- Hidayat, R., & Fitriani, N. (2024). *Implementasi Role Playing Berbasis Naskah Historis di Madrasah*. Jurnal Pendidikan Sejarah, 7(2), 56-70.
- Jombang.nu.or.id. (2023). *Seminar Resolusi Jihad Pesantren Tebuireng: Peran KH Hasyim Asy'ari*. <https://jombang.nu.or.id/daerah/seminar-resolusi-jihad-pesantren-tebuireng-ungkap-peran-kh-hasyim-asy-ari-00mBb>.
- Kemdikbud. (2024). *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran SKI Kelas XII*. Platform Merdeka Mengajar.
- Muhammadiyah.or.id. (2022). *KH Ahmad Dahlan Pencetus Madrasah Modern di Nusantara*. <https://muhammadiyah.or.id/2022/09/kh-ahmad-dahlan-pencetus-madrasah-modern-di-nusantara/.muhammadiyah.or>
- Nurul Aini, et al. (2025). *Pengaruh Gamifikasi dalam Role Playing SKI terhadap Motivasi Belajar*. Jurnal Teknologi Pendidikan Islam, 13(1), 34-48.

- Rahayu, S., et al. (2023). *Pengaruh Role Playing terhadap Retensi Pengetahuan Sejarah Kebudayaan Islam*. Jurnal Pendidikan Madrasah, 8(1), 23-35.
- Rahman, A. (2025). *Transformasi Pembelajaran SKI melalui Metode Experiential Learning di Era Merdeka Belajar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Islam, 15(1), 78-92.
- Riri Maria Fitri, et al. (2024). *Role Playing dalam Pendidikan Islam Berbasis Kearifan Lokal*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 11(3), 89-102.
- Siddik, H., & Mahariah, N. (2023). *Relevansi Lokal dalam Pembelajaran Pergerakan Nasional di Madrasah NU*. Jurnal Studi Keislaman, 9(4), 200-215.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umsida.ac.id. (2023). *Peran KH Ahmad Dahlan dalam Pendidikan*. <https://umsida.ac.id/peran-k-h-ahmad-dahlan-dalam-pendidikan/>.
- Wulandari, D., & Pratiwi, E. (2024). *Kohesi Kelompok dalam Pembelajaran Role Playing Sejarah*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 10(3), 112-125.
- Yin, R. K. (2023). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. Sage Publications.