

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM
PEMAHAMAN KISAH NABI DAN RASUL
DI SD NEGERI 82 PEKANBARU**

SKRIPSI



DISUSUN OLEH:

AHMAD ROMADON
NIRM : 1216.21.2598

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
DINIYYAH PEKANBARU
2025 M/ 1447 H**

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM
PEMAHAMAN KISAH NABI DAN RASUL
DI SD NEGERI 82 PEKANBARU**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan
Keguruan Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru*



DISUSUN OLEH:

AHMAD ROMADON
NIRM : 1216.21.2598

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
DINIYAH PEKANBARU
2025 M/ 1447 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Romadon

NIRM: : 1216.21.2598

Tempat/Tanggal Lahir : Pagur, 06 November 2000

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya berjudul:

“IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PEMAHAMAN KISAH NABI DAN RASUL DI SD NEGERI 82 PEKANBARU” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Pekanbaru, 31 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



AHMAD ROMADON

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **“IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PEMAHAMAN KISAH NABI DAN RASUL DI SD NEGERI 82 PEKANBARU”** yang ditulis oleh **AHMAD ROMADON, NIRM: 1216.21.2598** dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Institut Agama Islam Diniyyah (IAI) Diniyyah Pekanbaru.

Pekanbaru, 31 Juli 2025

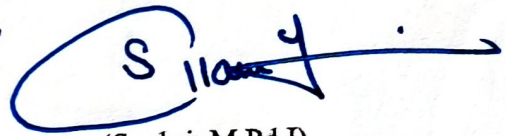
Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II


(Tafsiruddin, M.Pd.I)


(Dr. Refika, M.Pd)


(Syukri, M.Pd.I)

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*** PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PEMAHAMAN KISAH NABI DAN RASUL DI SD NEGERI 82 PEKANBARU. yang ditulis oleh **AHMAD ROMADON, NIRM: 1216.21.2598**, telah dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Program Studi Pendidikan Agama Islam Diniyyah Pekanbaru. Pada hari Kamis, 21 Agustus 2025. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.

Pekanbaru, 21 Agustus 2025

Mengesahkan
Sidang Munaqasah

Ketua Sidang



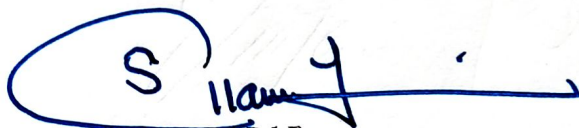
(Irwan Tutrisno, ME)
NIDN: 2010108802

Sekretaris



(Valentino Andressi, S.Kom)
NIDN:

Penguji I



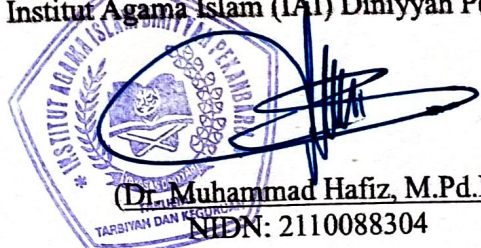
(Syukri, M.Pd.I)
NIDN: 2107078002

Penguji II



(Trimono, M.Pd)
NIDN: 2107039101

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru



(Dr. Muhammad Hafiz, M.Pd.I)
NIDN: 2110088304

MOTTO

وَهُوَ مَعَكُمْ أَيْنَ مَا كُنْتُمْ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ ﴿٤﴾

*“Dan Dia bersama kamu dimana saja kamu berada. Dan Allah
Maha Melihat apa yang kamu kerjakan”*

(QS. Al Hadid: 4)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu.
Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk
menjadikan dirimu serupa yang kau impikan. Mungkin tidak akan
selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa
kau ceritakan”

(Ahmad Romadon)

ABSTRAK

Nama : Ahmad Romadon
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Pemahaman Kisah Nabi dan Rasul Di SD Negeri 82 Pekanbaru

Metode *role playing* merupakan metode pembelajaran yang diimplementasikan dengan bermain peran dengan tujuan mencapai pembelajaran yang aktif, efektif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam pemahaman kisah Nabi dan Rasul di SD Negeri 82 Pekanbaru. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat, mengamati, dan mengevaluasi metode *role playing* yang diimplementasikan pada salah satu mata pelajaran di sekolah dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil dari penelitian ini adalah Implementasi dengan metode *role playing* sangat efektif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan pemahaman siswa terkhusus pada kisah Nabi dan Rasul. Penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis studi kasus. Teknik yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

Kata Kunci : Implementasi, Metode Role Playing, Pendidikan Agama Islam, dan Kisah Nabi dan Rasul

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang Maha Kuasa, karena telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat islam dari zaman kebodohan hingga zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.


Skripsi ini di susun sebagai tulisan ilmiah dan diajukan untuk melengkapi syarat- syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru. Peneliti menyadari bahwa selama penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, hal ini disebabkan keterbatasan yang ada pada peneliti. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada.

1. Yth. Ibu Dr. Novi Yanti, MM selaku Rektor Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.
2. Yth. Bapak Dr. Mursal, M.Pd.I selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru. Yth. Ibu Dr. Refika, M.Pd.I, selaku Wakil Rektor II, dan Yth. Bapak Irwan Tutrisno, ME selaku Wakil Rektor III.
3. Yth. Bapak Dr. Muhammad Hafiz, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru
4. Bapak Tafsiruddin, M.Pd.I, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru

5. Yth. Ibu Dr. Refika, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing I dan Yth. Bapak Syukri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan kritik dan saran dalam penyelesaian skripsi yang telah disusun oleh peneliti.
6. Yth. Bapak/Ibu Dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama proses perkuliahan di Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
7. Yth. Seluruh Staf Karyawan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
8. Rekan-rekan seangkatan yang telah memotivasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti berharap semoga karya tulis ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Semoga segala amal kebaikan yang bapak/ibu serta saudara/i diberi balasan yang lebih baik lagi. Dan tidak menutup kemungkinan bahwa terdapat juga kesalahan-kesalahan peneliti dalam penulisan skripsi ini.

Pekanbaru, 14 Februari 2024



AHMAD ROMADON
NIM: 1216.21.2598

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
ASTRAK	vii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan Penelitian.....	10
1. Identifikasi Masalah	10
2. Pembatasan Masalah	10
3. Rumusan Masalah	11
C. Penegasan Istilah	11
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	13
1. Tujuan Penelitian.....	13
2. Manfaat Penelitian.....	14
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Kajian Teori.....	15
1. Implementasi Metode <i>Role Playing</i>	15
2. Pendidikan Agama Islam.....	27
3. Pemahaman Kisah Nabi dan Rasul.....	36
B. Penelitian Relevan	54

C. Kerangka Berpikir	57
BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	59
B. Tempat dan Waktu Penelitian	61
C. Subjek dan Objek Penelitian	61
D. Teknik Pengumpulan Data	62
E. Keabsahan Data Penelitian	64
F. Teknik Analisis Data	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
A. Deskripsi Tempat Penelitian	67
B. Penyajian Data	74
C. Analisis Data	95
BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan	98
B. Implikasi	99
C. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Guru SD Negeri 82 Pekanbaru	71
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana SD Negeri 82 Pekanbaru	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	58
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Guru PAI Mengajar	106
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara Guru PAI	107
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara dengan Siswa	108
Lampiran 4 Gedung SD Negeri 82 Pekanbaru	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan fundamental dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Pendidikan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman keagamaan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai spiritual, etika, serta akhlak yang mulia dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu aspek penting dalam PAI adalah penyampaian kisah Nabi dan Rasul. Kisah-kisah ini berfungsi sebagai sumber inspirasi bagi peserta didik dalam meneladani sikap ketakwaan, kejujuran, kesabaran, serta nilai-nilai kebaikan lainnya. Pendidikan berbasis keteladanan ini sangat penting untuk diterapkan sejak dini agar anak-anak memiliki landasan moral yang kuat dalam menghadapi dinamika kehidupan modern.¹

Namun, dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, pemahaman siswa terhadap kisah Nabi dan Rasul sering kali masih terbatas. Beberapa faktor yang menyebabkan hal ini antara lain adalah metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi anak-anak. Banyak guru masih menggunakan pendekatan konvensional, seperti ceramah atau membaca teks, tanpa melibatkan peserta didik secara

¹ Fitriani Rahayu, "Substansi Evaluasi Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam* 17, no. 2 (2019): 103–22, <https://doi.org/10.35905/alishlah.v17i2.1000>.

Aktif dalam pembelajaran. Padahal, dalam teori pembelajaran konstruktivisme, anak-anak lebih mudah memahami dan menginternalisasi suatu konsep apabila mereka dilibatkan secara langsung melalui metode interaktif, seperti diskusi, *role-playing*, atau media audiovisual.²

Selain metode pembelajaran, faktor lain yang berpengaruh adalah minimnya penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang inovatif. Beberapa penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital, seperti video animasi dan aplikasi interaktif, dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi PAI, termasuk kisah Nabi dan Rasul. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar nilai-nilai yang terkandung dalam kisah para Nabi dapat tersampaikan dengan lebih efektif.³

Dengan demikian, peningkatan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar harus menjadi perhatian utama bagi pendidik dan pemangku kebijakan. Penggunaan metode yang lebih kreatif dan inovatif tidak hanya akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah Nabi dan Rasul, tetapi juga membantu mereka dalam membentuk karakter yang kuat serta memiliki ketakwaan yang lebih mendalam sejak dini.⁴

Agar pembelajaran kisah Nabi dan Rasul lebih efektif, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi

² P. Suparno, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pendidikan* (Jakarta: Grasindo, 2013). hlm. 64

³ T. Hidayat and D. Sari, "Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2020): 45–60.

⁴ A. Hamzah and E. Nurbayani, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital* (Bandung: CV Cendekia Press, 2021). hlm. 10

aktif siswa. Penggunaan pendekatan berbasis pengalaman, seperti pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), bermain peran (*role-playing*), serta pemanfaatan media digital seperti video animasi dan aplikasi interaktif, dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran PAI.⁵

Dengan adanya inovasi dalam metode pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam kisah para Nabi. Guru juga memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, sehingga materi PAI tidak hanya dipahami secara kognitif tetapi juga dapat diimplementasikan dalam perilaku sehari-hari siswa. Oleh karena itu, perubahan dalam strategi pembelajaran menjadi suatu keharusan agar pendidikan agama Islam tidak hanya menjadi mata pelajaran yang bersifat informatif, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam membentuk karakter dan moral peserta didik.

Metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pengajaran kisah Nabi dan Rasul di sekolah dasar adalah metode *role playing*. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata bagi siswa dengan melibatkan mereka secara langsung dalam permainan peran. Siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, tetapi juga berinteraksi aktif dengan materi yang diajarkan. Dalam konteks kisah Nabi dan Rasul, metode ini memungkinkan siswa untuk memerankan tokoh-tokoh utama dalam

⁵ Ahsanul Huda Susanto et al., "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Drama Pada Siswa Kelas Sekolah Dasar" 09, no. September (2016). Hlm. 207

kisah tersebut, sehingga mereka dapat lebih memahami dan merasakan secara emosional nilai-nilai yang ingin disampaikan.

Melalui metode *role playing*, pembelajaran menjadi lebih dinamis karena siswa diajak untuk mengekspresikan pemahaman mereka terhadap kisah yang disampaikan. Dengan memainkan peran sebagai Nabi, Rasul, atau tokoh lain dalam kisah, mereka dapat menghayati situasi yang terjadi, memahami tantangan yang dihadapi, serta meneladani sikap dan karakter yang ditunjukkan oleh para tokoh tersebut. Proses ini tidak hanya membantu mereka memahami alur cerita, tetapi juga memperkuat internalisasi nilai-nilai moral seperti kesabaran, kejujuran, keberanian, dan kasih sayang. Pembelajaran yang berbasis pengalaman semacam ini terbukti lebih efektif dalam membentuk sikap dan perilaku siswa dibandingkan dengan metode ceramah yang bersifat satu arah.⁶

Penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta memperkuat motivasi mereka dalam belajar. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk memainkan peran dalam suatu cerita, mereka lebih mudah mengingat informasi dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadi mereka. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahamannya sendiri. Selain itu, metode ini juga membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam berkomunikasi serta mengembangkan

⁶ N. Sudjana and A Rivai, *Media Pengajaran: Penggunaan Dan Pembuatannya Di Sekolah* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019). hlm. 7

keterampilan sosial mereka melalui kerja sama dan interaksi dengan teman sekelas.⁷

Dalam praktiknya, keberhasilan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI sangat bergantung pada kreativitas guru dalam merancang skenario yang menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Guru dapat mengadaptasi kisah Nabi dan Rasul menjadi naskah sederhana yang dapat diperankan oleh siswa secara kelompok. Selain itu, penggunaan kostum atau properti sederhana dapat menambah daya tarik pembelajaran dan membuat siswa semakin terlibat dalam proses bermain peran. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga lebih bermakna dan berdampak pada perkembangan karakter siswa.⁸

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul memberikan alternatif yang lebih interaktif dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam pengalaman belajar, metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai keislaman, tetapi juga membantu membentuk sikap positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, metode ini dapat menjadi strategi yang efektif dalam

⁷ Nenden Munawaroh, Asep Tutun Usman, and Asep Maulana, "Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Application of the Role Playing Method in Improving Students ' Understanding in the Subject of Islamic," *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 2024, 2978–94.

⁸ S Suyanto, *Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Sekolah Dasar* (Yogyakarta: UNY Press, 2020). hlm. 157

meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar masih tergolong jarang diterapkan, terutama di SD Negeri 82 Pekanbaru. Metode ini, yang mengandalkan keterlibatan aktif siswa dalam memainkan peran dari kisah-kisah yang dipelajari, memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya, banyak sekolah masih mengandalkan metode ceramah sebagai strategi utama dalam menyampaikan materi, termasuk kisah Nabi dan Rasul. Kurangnya inovasi dalam pendekatan pembelajaran sering kali menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam memahami serta menghayati pesan yang terkandung dalam kisah-kisah tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana metode *role playing* diimplementasikan dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul serta mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman siswa. Proses implementasi metode ini melibatkan beberapa tahapan, mulai dari perencanaan skenario yang sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman siswa, pembagian peran, hingga pelaksanaan permainan peran di dalam kelas. Dalam metode ini, siswa diberikan kesempatan untuk memerankan tokoh-tokoh dalam kisah Nabi dan Rasul, seperti Nabi Ibrahim dalam kisah pengorbanannya, Nabi Musa dalam menghadapi Fir'aun, atau Nabi Muhammad dalam

menyebarkan ajaran Islam. Dengan pengalaman langsung dalam memainkan peran tersebut, diharapkan siswa dapat lebih memahami esensi dari setiap kisah serta nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁹

وَمَا نُرْسِلُ الْمُرْسَلِينَ إِلَّا مُبَشِّرِينَ وَمُنذِرِينَ ۚ فَمَنْ ءَامَنَ وَأَصْلَحَ فَلَا خَوْفٌ عَلَيْهِمْ وَلَا هُمْ يَحْزَنُونَ ٤٨

Artinya: “Dan tidaklah Kami mengutus para rasul itu melainkan untuk memberikan kabar gembira dan memberi peringatan. Barangsiapa yang beriman dan mengadakan perbaikan, maka tak ada kekhawatiran terhadap mereka dan tidak pula mereka bersedih hati. (Q.S al-An’am ayat 48)”¹⁰

Ayat ini menekankan pentingnya memahami kisah nabi dan rasul sebagai contoh dan teladan dalam kehidupan. Dengan mempelajari kisah mereka, kita dapat memahami nilai-nilai moral, akhlak, dan kebijaksanaan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, penelitian ini juga berupaya untuk mengidentifikasi sejauh mana metode *role playing* mampu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis pengalaman seperti *role playing* dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menghidupkan kembali kisah-kisah dalam bentuk dramatik, siswa tidak hanya mendengar atau membaca, tetapi juga mengalami sendiri situasi yang terjadi dalam kisah tersebut. Hal ini

⁹ Y. Ramayulis, *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Rajawali Press, 2018). hlm. 49

¹⁰ Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an Terj Ar-Rafi’* (Jakarta: PT Kumala Jaya Ilmu, 2016).

dapat membantu mereka dalam mengaitkan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dengan realitas kehidupan mereka.¹¹

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam mata pelajaran PAI. Dengan adanya temuan mengenai efektivitas *role playing*, diharapkan sekolah-sekolah, khususnya di SD Negeri 82 Pekanbaru, dapat mulai mengadopsi metode ini sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran kisah Nabi dan Rasul tidak lagi hanya menjadi materi hafalan semata, tetapi benar-benar dapat dipahami, dihayati, dan diamalkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hal itu, terdapat beberapa gejala yang dapat diidentifikasi dalam proses pembelajaran. Salah satu gejala yang muncul adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap kisah Nabi dan Rasul dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini ditandai dengan masih banyaknya siswa yang kesulitan dalam mengingat dan memahami nilai-nilai keteladanan dari para Nabi dan Rasul yang seharusnya menjadi dasar dalam pembentukan karakter mereka.¹²

Gejala lain yang tampak adalah kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang sering digunakan cenderung masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, yang menyebabkan siswa pasif dan kurang tertarik untuk mendalami kisah-

¹¹ Z Arifin, *Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2021). hlm. 60

¹² Zuhairini, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011). hlm. 106

kisah Nabi dan Rasul. Pembelajaran yang efektif adalah yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks ini, metode *role playing* dapat menjadi alternatif solusi karena melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih memahami isi cerita dengan cara menghayati peran yang dimainkan.¹³

Gejala lainnya yang muncul adalah kurangnya pemanfaatan metode pembelajaran inovatif di sekolah. Guru masih cenderung menggunakan metode yang lebih berorientasi pada penyampaian materi secara verbal tanpa memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Metode pembelajaran yang melibatkan unsur pengalaman langsung dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi.¹⁴

Dari survey awal penelitian ke SD Negeri 82 Pekanbaru, maka ditemukan gejala-gejala sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman siswa terhadap kisah Nabi dan Rasul dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)
2. Beberapa siswa masih kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, terkhusus pada pelajaran pendidikan agama Islam
3. Beberapa siswa masih tidak minat untuk mengetahui dan memahami kisah Nabi dan Rasul

¹³ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012). hlm. 143

¹⁴ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Rineka Cipta, 2013). hlm.89

4. Siswa masih tidak mengamalkan nilai-nilai yang terkandung pada kisah Nabi dan Rasul dalam kehidupan sehari-hari

Dari gejala diatas, penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Implementasi Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Pemahaman Kisah Nabi dan Rasul Di SD Negeri 82 Pekanbaru.”**

B. Permasalahan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa poin utama yang menjadi dasar penelitian ini:

- a. Pemahaman siswa terhadap kisah Nabi dan Rasul masih tergolong rendah.
- b. Kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran
- c. Rendahnya minat siswa dalam menghafal kisah Nabi dan Rasul
- d. Rendahnya pengamalan nilai-nilai kisah Nabi dan Rasul dalam kehidupan sehari-hari

Dari identifikasi masalah ini, penelitian berusaha menjawab bagaimana metode *role playing* dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran PAI, serta bagaimana dampaknya terhadap pemahaman siswa, khususnya di SD Negeri 82 Pekanbaru.

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi penelitian ini pada implementasi metode *role playing* pada

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pemahaman kisah nabi dan rasul di SD Negeri 82 Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pemahaman kisah nabi dan rasul di SD Negeri 82 Pekanbaru ?
- b. Apa saja faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pemahaman kisah nabi dan rasul di SD Negeri 82 Pekanbaru ?

C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan pahaman dalam menafsirkan judul penelitian, maka diberikan Batasan istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Implementasi

Implementasi adalah suatu proses penerapan atau pelaksanaan. Pengertian lain implementasi merupakan kata yang bermuara pada kegiatan-kegiatan, aksi, tindakan, serta mekanisme suatu sistem. Mekanisme memiliki maksud bahwa implementasi tidak hanya berupa sebuah aktivitas saja, namun juga merupakan suatu kegiatan yang telah direncanakan serta dilaksanakan dengan bersungguhsungguh

berdasarkan pada landasan acuan yang telah ditentukan agar tercapai tujuan dari kegiatan.¹⁵

2. Metode *Role Playing*

Metode *role playing* adalah metode yang melibatkan siswa untuk pura-pura memainkan peran/tokoh yang terlibat dalam proses sejarah atau perilaku masyarakat. Metode *role playing* adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku, atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukannya dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat.¹⁶

3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran adalah suatu proses interaktif di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui pengalaman, instruksi, atau eksplorasi. Ini melibatkan upaya sadar untuk memahami, mengingat, dan menerapkan informasi baru atau keterampilan yang diperoleh.

Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses pembelajaran yang secara khusus ditujukan untuk memberikan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan terkait dengan ajaran, nilai-nilai, dan praktik keagamaan Islam. Pendidikan Agama Islam dapat mencakup studi tentang Al-Qur'an, Hadis, fiqh, aqidah, dan sejarah kebudayaan Islam.

¹⁵ Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum* (Jakarta: Grafindo Persada, 2020). hlm. 70

¹⁶ Mulyono, *Metode Bermain Peran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012). hlm. 44

4. Kisah Nabi dan Rasul

Cerita atau berita mengenai peristiwa-peristiwa terdahulu, peristiwa nabinabi terdahulu dan peristiwa lainnya. Kisah nabi didalam al-Qur'an bertujuan supaya manusia dapat mengambil pelajaran dari kisah hidup para nabi terdahulu agar kehidupan mereka (manusia) jadi terarah lebih baik, karena kisah-kisah para nabi memiliki suatu makna yang baik bagi manusia.¹⁷

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pemahaman kisah nabi dan rasul di SD Negeri 82 Pekanbaru.
- b. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pemahaman kisah nabi dan rasul di SD Negeri 82 Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini di harapkan nantinya dapat memberikan masukan dan tambahan pengetahuan serta dapat

¹⁷ Fakhrijal Ali Azhar, Nafisatun Nuri, and Ahmad Musyafiq, "Kaidah Memahami Kisah Dalam AlQur'an Perspektif Mutawali Al-Sya'rawi," *Maghza* 5, no. 2 (2020) : 291

memberikan evaluasi khususnya dalam mengatasi persoalan yang serupa.

b. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini juga di harapkan mampu menambah wawasan informasi serta dapat memberikan masukan kepada pihak pihak terkait sebagai berikut:

1) Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru, informasi dan pengalaman yang sangat berharga dalam melakukan penelitian ilmiah.

2) Bagi guru

Sebagai bahan masukan dan evaluasi serta memecahkan permasalahan yang menjadi faktor penghambat dari implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pemahaman kisah nabi dan rasul di SD Negeri 82 Pekanbaru.

3) Bagi sekolah

Penelitian ini juga di harapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan bagi sekolah untuk selalu memaksimalkan dan memperbaiki metode pembelajaran khususnya mata pelajaran pendidikan agama Islam.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Implementasi Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode *role playing* merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami materi dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan mereka.¹⁸ Dalam metode ini, siswa berperan sebagai tokoh tertentu, baik manusia maupun benda mati, guna mendalami konsep yang dipelajari. Biasanya, permainan ini melibatkan lebih dari satu peserta, tergantung pada karakter atau peran yang dimainkan.¹⁹

Menurut Mulyono, metode *role playing* merupakan suatu teknik pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memainkan peran atau tokoh tertentu yang berkaitan dengan peristiwa sejarah atau dinamika sosial di masyarakat.²⁰ Sementara itu, Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo mendefinisikan metode ini sebagai pendekatan mengajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mendramatisasikan sikap, perilaku, atau

¹⁸ Aprilia Puji Rahmawati and Durinda Puspasari, "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolatan Di SMKN Mojoagung," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (2020): 227–40, <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p227-240>.

¹⁹ Udin Syaefuddin Sa'ud, *Strategi Pembelajaran* (Malang: UIN-MALIKI PRESS, 2011).

²⁰ Mulyono, *Metode Bermain Peran...* hlm. 44

pengalaman seseorang, sebagaimana yang terjadi dalam interaksi sosial sehari-hari.²¹

Menurut Jumanta Hamdayama, *role playing* adalah metode pembelajaran yang menghadirkan berbagai peran dari dunia nyata ke dalam sebuah pertunjukan di kelas. Melalui permainan peran ini, siswa dapat merefleksikan dan mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan, sehingga mereka dapat memberikan penilaian terhadap proses yang berlangsung.²²

Metode *role playing* merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memainkan peran-peran sosial tertentu dengan tujuan membantu siswa untuk memahami materi secara mendalam terhadap materi yang diajarkan. Melalui metode ini, siswa dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal, guru perlu mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.²³

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah metode *role playing*, yang terdiri dari dua

²¹ Abu Ahmadi and Joko Tri Prasetyo, *Metode Bermain Peran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005). hlm. 118

²² Nahdliatul Latifah and Ika Priantari, "Implementasi Metode Role Playing Untuk Mewujudkan Merdeka Belajar," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 4 (2024): 10, <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>.

²³ Syahril, "Konsep Evaluasi Pendidikan Dalam Perspektif Alquran," *Jurnal Hunafa* 4, no. 4 (2007): 305–320.

konsep utama: bermain dan peran. Bermain merujuk pada aktivitas yang dilakukan semata-mata untuk kesenangan tanpa adanya unsur kemenangan atau kekalahan, yang dikenal sebagai *playing*. Sementara itu, jika aktivitas bermain melibatkan unsur kemenangan dan kekalahan, maka disebut *game*. Peran atau *role* menggambarkan bagaimana seseorang bertindak dalam suatu posisi dan situasi tertentu.²⁴

Metode bermain peran termasuk dalam kategori metode simulasi. Dawson, seperti dikutip oleh Moedjiono dan Dimiyati, menjelaskan bahwa simulasi merupakan istilah umum yang berkaitan dengan perancangan dan pengoperasian suatu model yang meniru proses perilaku tertentu.²⁵

Dengan demikian, metode *role playing* dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai pendekatan yang digunakan oleh guru untuk menyajikan suatu topik atau permasalahan yang harus diselesaikan oleh peserta didik dengan memainkan peran tertentu. Melalui metode ini, siswa mengembangkan imajinasi dan penghayatan mereka terhadap materi yang dipelajari. Permainan ini umumnya melibatkan lebih dari satu peserta, tergantung pada peran yang dimainkan.

²⁴ Mukh. Nursikin 3 Nailil Maghfiroh 1, Saadi 2, "Pengembangan Sistem Evaluasi Pendidikan Islam Pondok Pesantren Di Indonesia," *At Turots: Jurnal Pendidikan Islam Di Indonesia* 5, no. 2 (2023): 35–46.

²⁵ Hamdayana, *Metode Bermain Peran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014). hlm. 104

b. Tujuan Metode *Role Playing*

Setiap metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran tentu memiliki tujuan tertentu, termasuk metode *role playing*. Metode ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan melalui peran yang mereka mainkan. Menurut Syaiful, tujuan yang ingin dicapai melalui penerapan metode bermain peran (*role playing*) antara lain adalah:²⁶

- 1) Membantu siswa dalam menghayati serta menghargai perasaan orang lain.
- 2) Melatih siswa untuk memahami dan membagi tanggung jawab dengan baik.
- 3) Mengembangkan keterampilan dalam mengambil keputusan secara spontan dalam situasi kelompok.
- 4) Mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mencari solusi dalam pemecahan masalah.

Menurut Darmadi tujuan penerapan metode *role playing* antara lain sebagai berikut:²⁷

- 1) Meningkatkan motivasi siswa dengan mengacu pada empat aspek dalam model *John Keller*, yaitu Perhatian, Relevansi, Keyakinan, dan Kepuasan.

²⁶ Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). hlm. 26

²⁷ Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2017).. hlm. 98

- 2) Menarik minat dan perhatian siswa, karena minat merupakan faktor pendorong yang membuat seseorang melakukan sesuatu secara sukarela. Ketika siswa melihat manfaat dari suatu hal, mereka akan lebih tertarik untuk mempelajarinya.
- 3) Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai situasi yang melibatkan emosi, perbedaan pendapat, serta permasalahan sosial dalam kehidupan mereka.
- 4) Mendorong siswa untuk bertanya, sehingga meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.
- 5) Mengembangkan keterampilan komunikasi siswa, baik dalam menyampaikan pendapat maupun dalam berinteraksi dengan orang lain.
- 6) Melatih siswa agar lebih aktif dalam kehidupan nyata, dengan menanamkan pengalaman dan pemahaman yang dapat diterapkan dalam situasi sehari-hari.

c. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Menurut Kunandar langkah-langkah dalam penerapan metode *role playing*:²⁸

- 1) Guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan diperankan oleh siswa.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut beberapa hari sebelum kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru membentuk kelompok yang terdiri dari lima siswa dalam setiap kelompok.
- 4) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan ini.
- 5) Siswa yang telah ditunjuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan.
- 6) Siswa lainnya mengamati jalannya permainan peran sambil berdiskusi dalam kelompok masing-masing.
- 7) Setelah pertunjukan selesai, siswa diberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk membahas materi yang telah dipelajari.
- 8) Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi dan kesimpulan mereka.

²⁸ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008). hlm. 45

- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum untuk menegaskan konsep yang dipelajari.
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup

Menurut Nenden Munawaroh, dkk dalam hasil observasinya, kegiatan pembelajaran *role playing* dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:²⁹

- 1) Kegiatan Awal:
 - (a) Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
 - (b) Guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan memastikan kondisi kelas siap untuk belajar.
 - (c) Guru melakukan absensi untuk mencatat kehadiran siswa
 - (d) Guru menjelaskan rencana kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
 - (e) Guru memberikan apersepsi dan motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Kegiatan Inti:
 - (a) Literasi; dalam kegiatan ini peserta didik dibeikan ransangan untuk memusatkan perhatian pada materi yang akan dipelajari dan peserta didik mengamati tampilan

²⁹ Munawaroh, Usman, and Maulana, "Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Application of the Role Playing Method in Improving Students ' Understanding in the Subject of Islamic.". hlm. 105

visual, membaca sumber yang telah disediakan, atau mencermati materi yang berkaitan dengan materi.

- (b) Berpikir kritis; dalam kegiatan ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan sebanyak mungkin terkait materi yang dipelajari.
 - (c) Kolaborasi; dalam kegiatan ini siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan materi, mengumpulkan informasi, menyusun pemahaman, serta mempresentasikan kembali hasil diskusi mereka.
 - (d) Komunikasi; dalam kegiatan ini setiap kelompok atau individu mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dan siswa lain dapat mengajukan pendapat, menanggapi, atau memberikan kritik dan saran atas presentasi yang disampaikan.
 - (e) Kreativitas; dalam kegiatan ini guru dan siswa bersama-sama merangkum inti pembelajaran dan guru membuka sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari.
- 3) Kegiatan Penutup:
- (a) Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran.
 - (b) Siswa dan guru menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

- (c) Guru memberikan penghargaan berupa pujian atau apresiasi kepada kelompok yang menunjukkan kinerja terbaik.
- (d) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menggali informasi lebih lanjut mengenai materi.
- (e) Guru menyampaikan gambaran materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
- (f) Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam sebagai penutup.

Dengan menerapkan langkah-langkah tersebut, pembelajaran menggunakan metode *role playing* dapat berlangsung secara sistematis. Hal ini memungkinkan proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan efektif, sehingga siswa dapat lebih memahami materi, berpartisipasi aktif, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.³⁰

d. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

1) Kelebihan Metode *Role Playing*

Metode *role playing* memiliki berbagai keunggulan dalam pembelajaran.³¹ Beberapa di antaranya adalah:

³⁰ Ahmad Abdullah, "Sistem Evaluasi Dalam Pendidikan Islam," *Jurnal Tarbawi* 4, no. 2 (2019): 148–61, <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/2791>.

³¹ Puji Lestari, "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019," *Journal Ilmiah Rinjani* 7, no. 2 (2019): 98, <https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194/149>.

- (a) Meningkatkan perhatian siswa karena topik yang diangkat sering kali berkaitan dengan masalah sosial yang relevan bagi mereka.
- (b) Membantu siswa merasakan dan memahami perasaan orang lain, menghargai pendapat berbeda, serta menumbuhkan empati, toleransi, dan rasa saling pengertian.
- (c) Melatih siswa dalam berpikir kreatif dan bertindak inovatif dalam menghadapi suatu situasi.
- (d) Membantu siswa menyelesaikan masalah secara realistis karena mereka dapat menghayati peran yang dimainkan.
- (e) Mengembangkan keterampilan dalam mengidentifikasi permasalahan dan melakukan penyelidikan lebih lanjut
- (f) Melatih siswa dalam menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan yang mereka lakukan.
- (g) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis sehingga siswa dapat menyelesaikan masalah secara tepat dan efektif.
- (h) Membantu menjadikan pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan nyata, termasuk dalam dunia kerja.

- (i) Memberikan kebebasan bagi siswa dalam mengambil keputusan serta mengekspresikan diri secara penuh.
- (j) Meninggalkan kesan yang kuat dan bertahan lama dalam ingatan siswa, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan sulit dilupakan
- (k) Membuat suasana kelas lebih dinamis, interaktif, dan penuh antusiasme, sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran mampu membangkitkan semangat dan optimisme dalam diri siswa, sekaligus menumbuhkan rasa kebersamaan serta kesetiakawanan sosial yang tinggi.³² Dengan memainkan peran, siswa dapat lebih menghayati permasalahan yang ada, sehingga diskusi dalam kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Selain itu, penonton tidak hanya menjadi pengamat pasif, tetapi turut berpartisipasi dengan memberikan saran dan kritik. Melalui metode ini, siswa juga dapat memahami unsur-

³² Faiza Nuril Izzati et al., "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing" 17 (2024): 134–42.

unsur dalam cerita serta mampu menemukan solusi terhadap permasalahan yang diangkat secara efektif.³³

2) Kelemahan Metode *Role Playing*

Meskipun memiliki banyak kelebihan, metode *role playing* juga memiliki beberapa kelemahan, di antaranya:

- (a) Tidak semua materi atau pokok bahasan dapat diterapkan dengan metode ini, terutama konsep yang lebih abstrak.
- (b) Guru harus benar-benar memahami langkah-langkah pelaksanaannya, karena jika tidak, pembelajaran dapat menjadi kurang terarah dan membingungkan.
- (c) Metode ini memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan metode konvensional, terutama dalam persiapan dan pelaksanaan peran.
- (d) Beberapa siswa mungkin merasa malu atau kurang percaya diri saat harus memainkan peran tertentu, sehingga menghambat efektivitas pembelajaran.³⁴

Meskipun metode *role playing* memiliki beberapa kelemahan, hal tersebut dapat diatasi dengan berbagai strategi. Salah satunya adalah dengan memilih cerita atau skenario yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga

³³ Toni Ginanjar et al., "Prosedur Evaluasi Pendidikan Islam" 5, no. 1 (2024): 1–8, <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/2791>.

³⁴ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. hlm. 47

mereka lebih nyaman dalam memerankan tokoh yang diberikan. Selain itu, memberikan waktu yang cukup bagi siswa untuk mempelajari teks drama sebelum pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan kesiapan mereka.³⁵ Selama proses pembelajaran, guru juga perlu memberikan penjelasan, arahan, serta bimbingan secara kontinu agar metode ini dapat berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal.

2. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan dapat diartikan sebagai upaya membina dan mengembangkan kepribadian manusia, baik dari segi spiritual maupun fisik, yang dilakukan secara sadar dan bertahap melalui proses yang terarah untuk mencapai potensi optimalnya. Dalam hal ini, guru berperan sebagai perancang dan pengelola pembelajaran, memastikan bahwa standar yang ditetapkan dapat diimplementasikan secara efektif guna mencapai hasil belajar yang optimal.³⁶

Pendidikan Islam merupakan serangkaian usaha yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan seluruh potensi manusia sesuai dengan fitrahnya, sehingga dapat berkembang secara maksimal menuju kedewasaan dengan tetap berpegang

³⁵ Siti Rohayati and Wina Dwi Puspitasari, "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Sosial Siswa" 2, no. 1 (2023): 38–47.

³⁶ Muzayyin Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2016). hlm. 57

teguh pada ajaran Islam. Sementara itu, Pendidikan Agama Islam adalah suatu disiplin ilmu atau mata pelajaran yang membahas berbagai aspek keislaman, mencakup materi seperti Aqidah Akhlak, Fiqih, Al-Qur'an Hadis, serta Sejarah Kebudayaan Islam. Diharapkan, bidang ini dapat berperan secara optimal sebagai sarana dalam mencapai tujuan pendidikan agama Islam.³⁷

b. Ruang Lingkup Materi PAI di SD/MI

Pendidikan selalu memiliki keterkaitan antara satu aspek dengan aspek lainnya, termasuk dalam Pendidikan Agama Islam. Terdapat tiga aspek utama dalam pendidikan agama, yaitu: pertama, hubungan manusia dengan Allah; kedua, hubungan manusia dengan sesama; dan ketiga, hubungan manusia dengan alam.

Hubungan manusia dengan Allah bersifat vertikal, yaitu hubungan antara makhluk dengan Sang Khaliq (Pencipta). Hal ini mencerminkan hakikat manusia sebagaimana dijelaskan dalam ayat berikut:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ٥٦

Artinya: “Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku. (Surat Az-Zariyat ayat 56).”³⁸

³⁷ Andi Prastowo, *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific Untuk Pendidikan Agama Di Sekolah/Madrasah* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015). hlm. 387

³⁸ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Terj Ar-Rafi'*.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa hubungan manusia dengan Tuhannya merupakan prioritas utama dalam pendidikan Islam. Selanjutnya, hubungan antar sesama manusia bersifat horizontal dan menjadi prioritas kedua, di mana manusia memiliki tugas sebagai khalifah untuk memakmurkan bumi.

Sementara itu, hubungan manusia dengan alam memiliki tiga makna utama. Pertama, mendorong peserta didik untuk mengenal dan memahami alam agar menyadari kedudukannya sebagai makhluk berakal yang dapat memanfaatkan lingkungan secara optimal. Kedua, pengenalan terhadap alam menumbuhkan rasa cinta, kekaguman, dan penghormatan terhadap keindahan, kekuatan, serta keanekaragaman kehidupan yang ada di dalamnya. Ketiga, pemahaman dan kecintaan terhadap alam akan mendorong peserta didik untuk melakukan penelitian dan eksperimen dalam rangka mengeksplorasi serta memanfaatkan alam secara bijaksana.

Menurut Dahlan, bimbingan yang menyeluruh seharusnya mampu mengintegrasikan berbagai aspek kehidupan manusia. Pendekatan ini bertujuan untuk membimbing individu menuju jalan yang lurus demi memperoleh ridha Allah.³⁹

³⁹ Neng Gustini, “Bimbingan Dan Konseling Melalui Pengembangan Ahlak Mulia Siswa Berbasis Pemikiran Alghazali,” *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 1 (2016): 1-14

Adapun ruang lingkup Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar, sebagaimana tercantum dalam Permendiknas No. 2 Tahun 2008, mencakup:⁴⁰

1) Al-Qur'an dan Hadis

Ruang lingkup Al-Qur'an dan Hadis dalam Pendidikan Agama Islam mencakup beberapa aspek utama. *Pertama*, memberikan pemahaman dasar mengenai cara membaca dan menulis Al-Qur'an dengan benar sesuai kaidah ilmu tajwid. *Kedua*, menghafal surat-surat pendek beserta makna kandungannya serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari melalui keteladanan dan pembiasaan. *Ketiga*, memahami serta mengamalkan hadist-hadist yang berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan, seperti; kebersihan, niat, menghormati orang tua, persaudaraan, silaturahmi, menyayangi anak yatim, shalat berjama'ah, ciri-ciri orang munafik, serta amal saleh. *Keempat*, membekali peserta didik dengan kemampuan dasar dalam membaca, menulis, serta membiasakan dan mencintai bacaan al-Qur'an dan hadist. *Kelima*, memberikan pemahaman yang mendalam agar peserta didik mampu menghayati dan menjadikan isi

⁴⁰ Menteri Pendidikan Nasional, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Buku, issued 2008.

kandungan al-Qur'an dan Hadist sebagai pedoman dalam kehidupan mereka.

2) Fiqih

Ruang lingkup Fiqih dalam Pendidikan Agama Islam mencakup berbagai aspek ibadah dan muamalah. Pertama, memberikan pemahaman mengenai tata cara pelaksanaan rukun Islam secara baik dan benar. Kedua, mengenalkan serta memahami hukum-hukum Islam yang berkaitan dengan aspek halal dan haram dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, ruang lingkup Fiqih juga mencakup pembelajaran tentang khitan, transaksi jual beli, ibadah kurban, serta aturan dalam pinjam-meminjam sesuai dengan prinsip syariat Islam.

3) Akidah Akhlak

Bidang ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman dasar mengenai rukun iman secara sederhana, sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi bekal untuk jenjang pendidikan berikutnya. Aspek dalam Akidah Akhlak mencakup empat bagian utama, yaitu:

a) Aspek Akidah (Keimanan)

Aspek akidah dalam Akidah Akhlak mencakup beberapa hal penting, di antaranya pemahaman tentang kalimat thayyibah dan Asmaul Husna. Selain itu, peserta didik diajarkan untuk beriman kepada Allah dengan pembuktian sederhana melalui pengucapan kalimat thayyibah, pengenalan Asmaul Husna, serta pemahaman tentang sholat lima waktu sebagai bentuk manifestasi keimanan kepada Allah. Selain itu, aspek ini juga menanamkan keyakinan terhadap rukun iman sebagai dasar kepercayaan dalam Islam.

b) Aspek Akhlak

Aspek ini berfokus pada pembiasaan perilaku dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam membentuk akhlak terpuji (akhlak karimah) dan menghindari akhlak tercela. Dalam penerapannya, peserta didik diajak untuk meneladani Rasulullah SAW sebagai contoh utama dalam kehidupan.⁴¹

Meskipun Rasulullah SAW memiliki kedudukan sebagai pemimpin dengan kekuasaan dan pengaruh besar, beliau tetap memilih hidup sederhana. Sikap dan keteladanan ini menjadi dasar

⁴¹ Nurlailah and Entang Suherman, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti* (Bandung: Yrama Widya, 2017). hlm. 37

dalam membangun karakter peserta didik agar mengutamakan kesederhanaan, kejujuran, dan kebaikan dalam kehidupan mereka. Sebagaimana dijelaskan dalam ayat berikut:

وَالَّذِينَ إِذَا أَنْفَقُوا لَمْ يُسْرِفُوا وَلَمْ يَقْتُرُوا وَكَانَ بَيْنَ ذَلِكَ قَوَامًا ٦٧

Artinya: “Dan orang-orang yang apabila membelanjakan (harta), mereka tidak berlebihan, dan tidak (pula) kikir, dan adalah (pembelanjaan itu) di tengah-tengah antara yang demikian. (Q.S al-Furqan ayat 67)”⁴²

c) Aspek Adab Islami

Aspek ini berfokus pada pembelajaran mengenai tata krama dan cara bersikap yang tepat dalam berbagai aspek kehidupan. Di antaranya mencakup adab terhadap diri sendiri, adab dalam berhubungan dengan Allah, adab terhadap sesama manusia, serta adab dalam menjaga dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

d) Aspek Kisah Teladan

Aspek ini berfokus pada pembelajaran melalui kisah-kisah inspiratif, khususnya dari kehidupan para Nabi dan Rasul, agar dapat dijadikan contoh dalam membentuk karakter dan perilaku yang baik.

4) Sejarah Kebudayaan Islam

⁴² Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Terj Ar-Rafi*’.

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam mencakup beberapa aspek utama, yaitu:

- a) Sejarah masyarakat Arab sebelum Islam serta peristiwa kelahiran dan kenabian Nabi Muhammad SAW.
- b) Perjuangan dakwah Nabi Muhammad SAW beserta para sahabatnya, yang mencerminkan ketabahan, kegigihan, serta keteladanan dalam menyebarkan ajaran Islam.
- c) Berbagai peristiwa penting yang terjadi pada masa pemerintahan Khulafaur Rasyidin.
- d) Sejarah perjuangan tokoh-tokoh Islam di berbagai daerah dalam menyebarkan dan mempertahankan ajaran Islam.

c. Fungsi dan Tujuan PAI Pada Pendidikan Sekolah Dasar

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang disediakan dan wajib diikuti oleh seluruh siswa beragama Islam di sekolah. Mata pelajaran ini menjadi bagian integral dari kurikulum sekolah serta berfungsi sebagai sarana untuk mencapai salah satu tujuan pendidikan di lembaga tersebut.

1) Fungsi

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk peserta didik agar memiliki karakter

sebagai "Manusia Muslim" yang ideal, sekaligus menanamkan sikap toleransi terhadap pemeluk agama lain. Hal ini dapat terwujud melalui pengalaman belajar yang mendalam tentang ajaran Islam, sebagaimana yang tercermin dalam berbagai aspek ilmu keislaman.

2) Tujuan

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan disiplin ilmu yang memiliki karakteristik khusus dengan tujuan yang terbagi ke dalam tiga aspek utama:

(a) *Jismiyyah*

Berorientasi pada peran manusia sebagai khalifah di bumi, yang bertanggung jawab dalam mengelola dan memakmurkan kehidupan.

(b) *Ruhiyyat*

Berfokus pada kemampuan manusia dalam menerima dan mengamalkan ajaran Islam secara utuh sebagai seorang 'abd (hamba Allah).

(c) *Aqliyyat*

Menitikberatkan pada pengembangan kecerdasan intelektual dalam memahami serta mengimplementasikan ajaran Islam dengan baik.

Dengan demikian, tujuan Pendidikan Agama Islam dapat disimpulkan sebagai upaya untuk menumbuhkan dan

meningkatkan keimanan peserta didik. Hal ini dilakukan melalui pemberian serta pemupukan pengetahuan, penghayatan, dan pengalaman dalam ajaran Islam, sehingga mereka dapat berkomitmen dalam keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT.⁴³

3. Pemahaman Kisah Nabi dan Rasul

a. Pengertian Pemahaman Kisah Nabi dan Rasul

Pemahaman merupakan tingkat kemampuan peserta didik dalam menginterpretasikan konsep, fakta, serta situasi yang mereka pelajari. Dalam hal ini, siswa tidak hanya menghafal secara verbal, tetapi juga mampu memahami serta menganalisis setiap permasalahan yang ada. Pemahaman juga mencakup kemampuan mengingat dan menelaah informasi tanpa harus menerapkannya dalam konteks yang berbeda. Kemampuan ini meliputi keterampilan dalam mendefinisikan, menerjemahkan, menghitung, serta memahami konsep yang kompleks.⁴⁴

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa adalah kesanggupan mereka dalam mendefinisikan dan menguasai suatu materi dengan pemahaman yang mendalam. Dengan demikian, pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan menjelaskan dan memaknai suatu konsep yang dipelajari.

⁴³ Nurlailah and Suherman, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. hlm. 39

⁴⁴ Riinawati, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Yogyakarta: Thema Publishing, 2021). hlm. 91

Kisah memiliki peran edukatif yang sangat penting dalam proses penanaman nilai-nilai dan ajaran Islam. Islam memahami bahwa manusia secara alami menyukai seni dan keindahan, yang dapat memberikan pengalaman emosional mendalam, menghilangkan kejenuhan, serta meninggalkan kesan yang kuat.⁴⁵

Oleh karena itu, Islam menjadikan kisah sebagai salah satu metode dalam pembelajaran kehidupan. Kata *kisah* berasal dari *qassas*, yang merupakan bentuk jamak dari *qisas*, yang memiliki makna mencari atau mengikuti jejak. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah berikut:

قَالَ ذَلِكَ مَا كُنَّا نَبْغُ فَأَرْتَدَّا عَلَىٰ آثَارِهِمَا قَصَصًا ٦٤

Artinya: “Musa berkata: “Itulah (tempat) yang kita cari”. Lalu keduanya kembali, mengikuti jejak mereka semula.” (QS al-Kahfi ayat 64).⁴⁶

Al-Qur’an merupakan kitab dakwah yang menyampaikan ajaran keagamaan, dan kisah menjadi salah satu metode yang digunakan untuk menyampaikan serta membuktikan pesan-pesan dakwah tersebut.

Peran kisah dalam dakwah dapat disamakan dengan gambaran-gambaran yang dilukiskan oleh Al-Qur’an mengenai peristiwa hari kiamat, kenikmatan dan siksaan, serta dalil-dalil yang menguatkan keyakinan terhadap hari kebangkitan dan

⁴⁵ Haris, “Kajian Kisah-Kisah Dalam Al-Qur’an,” *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman* 5, no. 1 (2018): 60

⁴⁶ Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an Terj Ar-Rafi’*.

kekuasaan Allah. Selain itu, kisah juga berfungsi dalam menjelaskan syariat, memberikan contoh-contoh nyata, serta menggambarkan berbagai aspek kehidupan yang terkandung dalam Al-Qur'an.⁴⁷

Secara terminologi, *qiṣāṣ* dalam Al-Qur'an merujuk pada pemberitaan mengenai umat-umat terdahulu, para nabi, serta berbagai kisah dan peristiwa yang terjadi secara nyata. Ayat-ayat yang mengandung kisah-kisah ini mendominasi sebagian besar isi Al-Qur'an, menggambarkan kondisi negeri-negeri yang pernah mereka tempati serta jejak peninggalan mereka sebagai pelajaran bagi generasi berikutnya.

Al-Qur'an selalu menggunakan istilah *qasas* untuk menegaskan bahwa kisah-kisah yang disampaikan adalah kebenaran mutlak, tanpa kesalahan atau kepalsuan. Melalui kisah-kisah dalam Al-Qur'an, diharapkan dapat terbentuk karakter peserta didik, karena kisah-kisah tersebut merupakan yang terbaik dan tidak ada satu pun di dunia yang mampu menandingi keunggulannya.

Manfaat yang diperoleh peserta didik dari kisah-kisah Al-Qur'an antara lain adalah meningkatnya keimanan dan ketakwaan mereka. Selain itu, dengan metode penyampaian kisah, peserta didik dapat membangun visualisasi cerita,

⁴⁷ Said Quthb, *Indahnya Al Qur'an Berkisah* (Jakarta: Gema Insani Press, 2010). hlm. 159

memungkinkan mereka untuk membayangkan karakter dan situasi pada masa itu sehingga memberikan kesan mendalam di hati mereka. Ketika pesan yang terkandung dalam firman Allah tersampaikan dengan baik, hal ini akan berkontribusi dalam pembentukan karakter peserta didik.

Kisah-kisah teladan dari para Nabi dan Rasul yang terdapat dalam Al-Qur'an dapat dijadikan sebagai pelajaran berharga dan contoh keteladanan bagi umat manusia. Kisah-kisah tersebut memiliki urgensi yang tinggi, terutama bagi anak-anak, karena mengandung nilai-nilai tauhid dan akhlak yang dapat mendekatkan mereka pada fitrahnya serta menumbuhkan dan membimbing aspek spiritual mereka.

Kisah dalam Al-Qur'an memiliki karakteristik yang berbeda dari cerita biasa. Allah SWT menegaskan dalam firman-Nya bahwa kisah-kisah yang disampaikan dalam Al-Qur'an adalah yang terbaik, sebagaimana diwahyukan kepada Nabi Muhammad SAW.

Selain itu, kisah-kisah dalam Al-Qur'an bersumber dari kejadian nyata dan bukan sekadar dongeng atau rekaan. Fakta menunjukkan bahwa kisah-kisah tersebut berdiri di atas kebenaran sejati, terbebas dari kebohongan dan kebatilan. Dengan demikian, kisah-kisah dalam Al-Qur'an merupakan

pemberitaan yang disampaikan langsung oleh Allah SWT sebagai suatu kebenaran mutlak.⁴⁸

b. Macam-Macam Kisah dalam Al-Qur'an

Kisah-kisah dalam Al-Qur'an, jika dilihat dari subjek pelaku sejarah yang ditampilkan, secara umum dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis utama:

1) Kisah Para Nabi

Kategori ini mencakup perjalanan dakwah para nabi, mukjizat serta keistimewaan mereka, perjuangan yang mereka hadapi bersama para pengikutnya, serta hukuman bagi orang-orang yang mendustakan kebenaran. Contoh kisah dalam kategori ini meliputi kisah Nabi Ibrahim, Nabi Yunus, Nabi Nuh, Nabi Musa, dan lainnya.

Sebagai umat Islam, kita diajarkan untuk beriman kepada para nabi dan rasul sebagai utusan Allah SWT, termasuk Nabi Ibrahim AS. Nabi Ibrahim adalah salah satu nabi dan rasul yang wajib kita imani serta pelajari kisah hidupnya agar dapat mengambil pelajaran dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Nabi Ibrahim AS lahir di wilayah selatan Irak dan menetap di kota Ur al-Kadaniyah. Ayah beliau bernama Azhar bin Nahur. Dalam budaya masyarakat Arab, seorang paman

⁴⁸ Ainun Jariah, Achmad Abu Bakar, and Hasyim Haddade, "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Qashas Al-Qur'an (Studi Sintesis Kisah-Kisah Dalam Al-Qur'an)," *Action Research Literate* 6, no. 1 (2022): 1-13

sering kali dianggap sebagai ayah, dan dalam beberapa riwayat disebutkan bahwa Azhar merupakan paman dari Nabi Ibrahim AS. Sementara itu, ayah beliau lahir dan tinggal di desa Kusa yang berada di kota Kuffah. Di kota tersebut, dikisahkan bahwa Nabi Ibrahim pernah hendak dibakar hidup-hidup. Namun, atas izin dan kuasa Allah SWT, beliau selamat dari kobaran api tanpa mengalami luka sedikit pun.

Di sela-sela kesibukannya, Nabi Ibrahim selalu meluangkan waktu untuk mengunjungi Kota Makkah guna menemui Hajar dan putranya, Ismail. Dalam salah satu kunjungannya, beliau bersama Ismail menerima perintah dari Allah SWT untuk membangun Baitullah atau Ka'bah. Dengan penuh ketundukan, keduanya menjalankan perintah tersebut dengan baik, hingga akhirnya Ka'bah berdiri kokoh dan tetap dikenal hingga saat ini.

Ketika membahas Nabi Ismail, kita tentu akan teringat pada peristiwa bersejarah yang menjadi asal mula ibadah kurban. Nabi Ismail adalah putra dari Nabi Ibrahim AS dan Hajar serta kakak kandung dari Nabi Ishaq. Beliau tinggal di wilayah Amaliq dan berdakwah kepada penduduk Al-Amaliq, Bani Jurhum, serta kabilah Yaman.

Nama Nabi Ismail disebutkan sebanyak 12 kali dalam Al-Qur'an.

Di balik kisah keteladanan dan kepatuhannya terhadap perintah Allah SWT, termasuk kesediaannya untuk disembelih, terdapat juga peristiwa penting ketika ayahnya, Nabi Ibrahim, meninggalkannya di padang tandus. Peristiwa inilah yang menjadi awal munculnya sumber air Zam-Zam. Selain itu, Nabi Ismail dikenal sebagai orang pertama yang fasih berbahasa Arab dengan baik dan benar. Kemampuan bahasa tersebut ia peroleh dengan belajar dari bangsa Arab al-'Arabiyah, yaitu kelompok bangsa Arab terdahulu sebelum kedatangan Nabi Ibrahim.⁴⁹

Nabi Ismail memiliki keistimewaan dalam garis keturunannya sebagai putra dari Nabi Ibrahim, khalilurrahman (kekasih Allah), dan ibunya, Hajar. Beliau juga merupakan kakek dari Baginda Nabi Muhammad SAW. Nabi Ismail wafat pada tahun 1779 di Mekkah dan secara tradisional dianggap sebagai Bapak Bangsa Arab.

Kisah Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail merupakan kisah keteladanan yang mengajarkan nilai-nilai pengorbanan, kesabaran, dan keikhlasan. Keduanya adalah

⁴⁹ Damanik et al., "Interpersonal Communication In Learning Perspective Of Koran (The Study Of Interpretation In Q.S. As Saffat 102-111)," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2017).

nabi yang wajib kita ketahui dan teladani. Nabi Ibrahim dikenal sebagai "Bapak Para Nabi" karena dari keturunannya lahir banyak nabi. Sementara itu, Nabi Ismail, putra beliau, dikenal sebagai sosok yang penuh kesabaran dan keikhlasan.

Kesabaran tercermin dalam kemampuannya menerima masukan dari orang lain, sedangkan keikhlasan ditandai dengan sikap tidak mudah tersinggung atau putus asa, tidak mencari perhatian dari orang lain, serta tidak mengharapkan imbalan dari sesama manusia.

2) Kisah Tokoh-Tokoh yang Bukan Nabi

Selain kisah para nabi, Al-Qur'an juga mengisahkan peristiwa yang dialami oleh individu-individu tertentu yang bukan nabi atau status kenabiannya tidak dijelaskan secara tegas. Contoh kisah dalam kategori ini antara lain kisah Talut dan Jalut, Qarun, Ashabul-Kahfi, Maryam, Ashab al-Sabt, Ashab al-Ukhdud, Zulqarnain, serta Ashab al-Fil.

Ashabul Kahfi adalah sekelompok pemuda beriman yang terdiri dari tujuh orang Maksimyanus, Martinus, Dyonisius, Malkus, Konstantinus, dan Suresiyus yang memilih mengasingkan diri demi menjaga keimanan mereka. Mereka memutuskan untuk meninggalkan kaum

yang menyekutukan Allah (syirik) demi mempertahankan keyakinan tauhid.

Dalam perjalanan, mereka bertemu dengan seorang penggembala bernama Yemlikho (Yuhanis) beserta anjingnya, Kitmir.⁵⁰ Ashabul Kahfi hidup pada masa pemerintahan Raja Diqyanus (249–251 M) dan menghadapi tekanan serta ancaman dari raja dan kaumnya.⁵¹ Ketika penyiksaan semakin meningkat, mereka terpaksa meninggalkan kota dan mencari perlindungan di sebuah gua di pegunungan.⁵²

Ringkasan mengenai perjalanan Ashabul Kahfi dapat ditemukan dalam beberapa ayat di Surat Al-Kahfi. Latar belakang mereka memasuki gua dijelaskan dalam ayat 13-16, sementara kondisi mereka di dalam gua disebutkan pada ayat 17-18. Ketika mereka terbangun dari tidurnya, suasana yang mereka alami dijelaskan dalam ayat 19-20. Perdebatan serta perselisihan penduduk kota mengenai jumlah mereka terdapat dalam ayat 21-22. Adapun durasi mereka berada di dalam gua disebutkan dalam ayat 25-26.

⁵⁰ Syahrudin El-Fikri, *Situs-Situs Dalam Al-Qur'an : Dari Peperangan Daud Melawan Jalut Hingga Gua Ashabul Kahf* (Jakarta: Republika, 2010). hlm. 272

⁵¹ Imanuddin Al-Dimasqi, *Mukhtasar Al-Bidāyah Wa Al-Nihāyah*, Asmuni (Jakarta: Pustaka Azzam, 2013). hlm. 117

⁵² Imran N. Hosein, *Surat Al-Kahfi Dan Zaman Modern* (Kuala Lumpur, 2007). hlm. 152-153

Ashabul Kahfi memasuki gua dengan semangat spiritual yang kuat, rela meninggalkan kehidupan duniawi demi menjaga keimanan mereka. Mereka berlindung di dalam gua dan memohon rahmat serta petunjuk dari Allah SWT. Doa mereka dikabulkan, Allah menidurkan mereka dalam waktu yang sangat lama serta menutup pendengaran mereka dari suara dunia luar. Selama bertahun-tahun, mereka tidak makan maupun minum, tetapi tubuh mereka tetap terjaga karena Allah membolak-balikkan posisi mereka agar tidak mengalami kerusakan. Mata mereka tetap terbuka, sementara anjing mereka setia menemani dengan berbaring di depan pintu gua.

Setelah 309 tahun berlalu, Allah SWT membangkitkan mereka dari tidurnya. Mereka pun saling bertanya, “Berapa lama kita telah berada di sini?” Sebagian menjawab, “Mungkin sehari atau setengah hari.” Tanpa menyadari bahwa mereka telah tertidur selama berabad-abad, mereka berpikir hanya tertidur dalam hitungan jam. Mereka kemudian berusaha mencari makanan yang halal dan baik, sementara negeri tempat mereka tinggal telah mengalami banyak perubahan, begitu pula dengan penduduknya. Karena itu, mereka memasuki kota dengan hati-hati dan berusaha untuk tidak menarik

perhatian agar keberadaan mereka tidak diketahui oleh kaumnya.

Namun, keberadaan mereka akhirnya terungkap ketika salah satu dari mereka mencoba membeli makanan menggunakan uang dirham yang sudah lama tidak digunakan. Penduduk kota yang curiga membawa pemuda tersebut kepada pemimpin negeri. Saat bertemu dengan pemimpin tersebut, para pemuda Ashabul Kahfi menjelaskan peristiwa yang mereka alami serta lamanya mereka tertidur di dalam gua. Hal ini membuat semua orang sadar akan kebesaran dan kekuasaan Allah SWT. Setelah itu, mereka pun wafat.

Berdasarkan periode waktunya, menurut *Manna' al-Qaththan*, kisah-kisah dalam Al-Qur'an dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis utama:

(a) Kisah Masa Lalu

Kisah-kisah yang terjadi sebelum masa Nabi Muhammad SAW, mencakup perjalanan hidup para nabi terdahulu, umat yang menerima maupun menolak dakwah mereka, serta konsekuensi yang mereka alami berdasarkan sikap mereka terhadap ajaran yang disampaikan.

Seperti kisah Nabi Nuh AS, Nabi Nuh AS merupakan salah satu nabi ulul azmi yang memiliki ketabahan luar biasa. Beliau dikenal sebagai sosok yang sangat gigih dalam berdakwah. Selama ratusan tahun, Nabi Nuh AS berusaha mengajak kaumnya untuk beriman kepada Allah, meninggalkan penyembahan berhala, serta menjauhi perbuatan maksiat. Namun, hanya sedikit yang menerima ajarannya. Sebagian besar kaumnya justru menolak, menentang, bahkan menantang beliau untuk mendatangkan azab sebagai bukti jika memang dirinya benar-benar utusan Allah.

Allah SWT kemudian memerintahkan Nabi Nuh AS untuk membangun sebuah kapal. Namun, kaumnya justru mengejek dan merendahnya, menganggapnya sebagai orang yang tidak waras. Mereka menolak keberadaan kapal tersebut, sebab daerah tempat tinggal mereka jauh dari laut. Dengan penuh ejekan, mereka bertanya, “Bagaimana mungkin kapal ini bisa berlayar?” Meskipun dihina dan dicemooh, Nabi Nuh AS tetap sabar dan terus melanjutkan pembangunan kapal. Beliau yakin akan

janji Allah SWT yang akan menurunkan azab kepada kaumnya yang tetap dalam kekafiran.

Ketika janji Allah SWT tiba, langit yang cerah tiba-tiba dipenuhi awan mendung yang menghitam, menjadikan suasana gelap gulita. Pada saat itu, Nabi Nuh AS memanggil para pengikutnya yang beriman serta membawa berbagai jenis hewan untuk naik ke dalam kapal. Sebelum berlayar, beliau kembali menyeru kaumnya agar beriman kepada Allah SWT. Namun, sebagian besar dari mereka tetap menolak dan menganggap cuaca mendung tersebut sebagai hal yang biasa. Tak lama kemudian, hujan mulai turun dari langit. Semakin lama, intensitasnya semakin deras, hingga akhirnya air bah mulai naik, menggenangi rumah-rumah kaum Nabi Nuh AS.

Saat berada di atas kapal, Nabi Nuh AS melihat putranya, Kan'an, yang masih bertahan di daratan. Meskipun termasuk keluarganya, Kan'an menolak ajakan ayahnya untuk beriman kepada Allah SWT. Dengan penuh kasih sayang, Nabi Nuh AS kembali mengajaknya agar naik ke kapal dan menyelamatkan diri. Namun, Kan'an tetap menolak dan memilih mencari perlindungan di tempat tinggi.

Akhirnya, ombak besar menenggelamkannya bersama orang-orang kafir lainnya. Meskipun merasa sedih, Nabi Nuh AS menerima ketetapan Allah SWT bahwa semua orang yang ingkar akan dibinasakan.⁵³

(b) Kisah pada Zaman Nabi Muhammad

Kisah-kisah yang terjadi pada masa kehidupan Nabi Muhammad SAW, mencakup peristiwa yang beliau alami secara langsung, seperti Perang Badar, Perang Hunain, Perang Tabuk, peristiwa Hijrah, serta perjalanan Isra' dan Mi'raj.

Perang Badar terjadi di sebuah tempat bernama Badar yang terletak di antara Mekah dan Madinah, di mana terdapat mata air. Perang ini terjadi antara kaum Muslimin yang berjumlah sekitar 310 orang melawan kaum Musyrikin yang memiliki lebih dari seribu pasukan. Kejadian ini berlangsung pada tahun kedua Hijriyah. Awalnya, Rasulullah SAW dan para sahabatnya hendak menghadang kafilah dagang kaum Quraisy yang dipimpin oleh Abu Sufyan, yang membawa barang dagangan dalam jumlah besar. Mendengar rencana ini, Abu Sufyan segera mencari cara untuk menghindari serangan, sementara di

⁵³ Munashikhah, *Aqidah Akhlak* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2020). hlm. 145

Mekah, kaum Quraisy mengerahkan pasukan berjumlah 950 orang, termasuk wanita yang berperan dalam meningkatkan semangat tempur.⁵⁴

Pasukan Muslimin, yang awalnya tidak menyangka akan terlibat dalam pertempuran besar, akhirnya bertemu dengan pasukan Quraisy di Lembah Badar. Dalam persiapan perang, Rasulullah SAW menerima saran dari sahabatnya, Al-Khabbab bin Al-Munzir, untuk menguasai sumber air yang lebih strategis. Ketika pertempuran dimulai, beberapa sahabat seperti Hamzah bin Abdul Muthalib, Abu Ubaidah bin Harits, dan Ali bin Abi Thalib berhasil mengalahkan lawan dalam duel satu lawan satu. Namun, pertempuran semakin sengit ketika pasukan Quraisy melancarkan serangan besar. Rasulullah SAW memerintahkan pasukannya untuk menyerang dengan panah sebelum melakukan serangan langsung.⁵⁵

Di tengah pertempuran, Rasulullah SAW terus memberikan semangat kepada para sahabatnya dan mengabarkan bahwa pertolongan Allah telah tiba. Jibril dikisahkan turun membawa bala bantuan dari langit. Seruan Rasulullah yang menjanjikan surga bagi para pejuang Muslim semakin membakar semangat mereka

⁵⁴ Muhammad Nasib Ar-Riva'i, *Ringkasan Tafsir Ibnu Kasir* (Jakarta: Gema Insani Press, 1999). hlm. 478

⁵⁵ Muhammad Al-Gazali, *Fiqhus-Sirah* (Bandung: PT. Alma'arif, 2002). hlm. 16

hingga akhirnya pasukan Quraisy mengalami kekalahan telak. Banyak pemimpin Quraisy yang tewas dalam pertempuran ini, menandai kemenangan besar bagi kaum Muslimin

(c) Kisah Masa Depan

Kisah-kisah yang menggambarkan peristiwa yang akan terjadi setelah masa Nabi Muhammad SAW, seperti kejadian di hari kiamat, kehidupan di surga dan neraka, serta proses kebangkitan di akhirat.

Seperti peristiwa di padang Mahsyar, Hasyr atau Yaumul-Mahsyar adalah momen ketika seluruh manusia dikumpulkan setelah dibangkitkan dari kubur. Tempat berkumpulnya disebut Padang Mahsyar, yakni sebuah kawasan yang sangat luas tanpa pepohonan sedikit pun. Allah SWT menegaskan dalam firman-Nya bahwa hari kiamat pasti akan datang tanpa keraguan, dan setiap manusia akan dibangkitkan dari kuburnya (Q.S. al-Hajj/22:7).

Di Padang Mahsyar, setiap orang hanya akan memikirkan dirinya sendiri tanpa bisa saling menolong, sebab masing-masing harus mempertanggungjawabkan perbuatannya di hadapan Allah SWT. Pada hari itu, setiap individu akan menerima catatan amal selama hidupnya,

baik perbuatan baik maupun buruk. Orang yang beriman dan beramal saleh akan merasa bahagia melihat catatan amalnya, sedangkan mereka yang banyak melakukan keburukan akan dipenuhi kesedihan dan penyesalan.

Rasulullah SAW menggambarkan Padang Mahsyar sebagai hamparan tanah yang luas, datar, dan berwarna putih bersih, tanpa tempat berteduh maupun pepohonan. Di tempat itu, manusia menanti keputusan dari Allah SWT. Sebagaimana firman-Nya dalam Q.S. az-Zumar/39:69, bumi Padang Mahsyar akan bercahaya oleh keadilan Allah, buku catatan amal akan dibagikan, para nabi dan saksi akan dihadirkan, dan setiap keputusan akan diberikan dengan adil tanpa ada yang dirugikan.⁵⁶

e. Tujuan Kisah dalam Al-Qur'an

Kisah-kisah dalam Al-Qur'an merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mencapai tujuan keagamaan. Menurut Muhammad Khalafullah, ada beberapa tujuan utama dari kisah-kisah dalam Al-Qur'an, meskipun tidak terbatas hanya pada empat hal berikut:

- 1) Memberikan Keteguhan Hati bagi Nabi dan Orang-orang Beriman; kisah-kisah ini bertujuan untuk meringankan beban psikologis yang dialami oleh Nabi Muhammad

⁵⁶ Ridho Dwi Ananda, Raka Noval Langindra, and Razib Abdillah, "Kehidupan Akhirat Ridho," *Gunung Djati Conference Series* 22 (2023): 1–9.

SAW dan para pengikutnya, terutama dalam menghadapi berbagai ujian dan tantangan dalam menyebarkan Islam.

- 2) Memperkuat Keimanan dan Keyakinan terhadap Akidah Islam; kisah-kisah dalam Al-Qur'an mengandung pelajaran yang memperkuat keyakinan umat Islam terhadap ajaran tauhid, hukum-hukum Islam, serta keadilan Allah dalam kehidupan.
- 3) Menumbuhkan Rasa Percaya Diri dan Ketenangan Jiwa Dengan memahami perjalanan hidup para nabi dan umat terdahulu, seorang Muslim dapat menghilangkan ketakutan serta kegelisahan dalam menghadapi cobaan, sehingga lebih percaya diri dalam menjalani kehidupan.
- 4) Membuktikan Kerasulan Nabi Muhammad SAW dan Kebenaran Wahyu; kisah-kisah dalam Al-Qur'an menjadi bukti kebenaran ajaran Islam serta membuktikan bahwa Nabi Muhammad SAW adalah rasul yang diutus oleh Allah dengan membawa wahyu yang hakiki.⁵⁷

Berdasarkan teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pemahaman kisah Nabi dan Rasul ialah penerapan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan bermain peran

⁵⁷ Aditya Saputra Papatungan, "Dalam Pembelajaran Kisah Nabi Terhadap Religiusitas Siswa Kelas IV SDN 1 Molinow Kecamatan Kotamobagu Barat Kota Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam (INSIP) Pematang," 2024. hlm. 51

dikelas untuk memberikan pemahaman siswa dengan melalui indikator sebagai berikut; (1) kemampuan mendefinisikan dan menjelaskan; (2) kemampuan menulis dan menyusun; dan (3) kemampuan membandingkan, menganalisis dan menarik kesimpulan.

B. Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan digunakan sebagai dasar untuk memperoleh informasi mengenai teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian ini. Hasil penelitian tersebut berfungsi sebagai perbandingan dan tambahan informasi yang dapat memperkaya penelitian yang akan dilakukan. Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti antara lain:

1. Ariyanto (2022)⁵⁸ dengan judul *“Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga”*. Hasil penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan memiliki dampak positif bagi siswa dan guru. Persamaan penelitian oleh Ariyanto dengan penelitian ini adalah sama membahas tentang metode bermain peran atau *Role Playing*. Perbedaan penelitian oleh Ariyanto dengan penelitian ini adalah objek yang diteliti oleh Ariyanto berfokus pada Pembelajaran

⁵⁸ Ariyanto, “Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Ips Di Mi Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga” (UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, 2022). hlm. 53

IPS di MI Muhammadiyah, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pemahaman kisah Nabi dan Rasul.

2. Lelih Umiyati (2021)⁵⁹, dalam tesisnya yang berjudul “*Pengembangan Materi Jujur pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Metode Bermain Peran Kelas VIII di SMP Negeri 1 Rangkasbitung*”, mengungkapkan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI. Berdasarkan validasi produk, hasil penilaian menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor sebesar 94,5%, ahli media 69,75%, dan ahli bahasa 90%. Sementara itu, hasil uji lapangan mencapai 71,28%, dengan rata-rata prestasi siswa sebesar 90. Dengan demikian, metode bermain peran terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran PAI bagi peserta didik. Persamaan penelitian oleh Lelih Umiyati dengan penelitian ini adalah sama membahas metode *Role Playing*. Perbedaan penelitian oleh Lelih Umiyati dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD atau pengembangan sementara penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

⁵⁹ Lelih Umiyati, “Pengembangan Materi Jujur Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Metode Bermain Peran Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Rangkasbitung” (UIN Sultan Maulana Hasanudin, 2021).

3. Alfian Tanjung (2022)⁶⁰, dalam jurnalnya yang berjudul “Pelaksanaan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Nurul Amal Kuala Kabupaten Langkat”, mengungkapkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran akidah akhlak mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada pemahama kisah Nabi dan Rasul di SD

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas, peneliti menyimpulkan persamaan dan perbedaan pada penelitian yang berjudul “*Implementasi Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Pemahaman Kisah Nabi dan Rasul di SD Negeri 82 Pekanbaru*”. Adapun yang menjadi persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran yang ada di lembaga pendidikan, menggunakan jenis penelitian kualitatif.. Sedangkan perbedaannya adalah metode yang digunakan RnD, mata pelajaran, lokasi penelitian dan tempat penelitian.

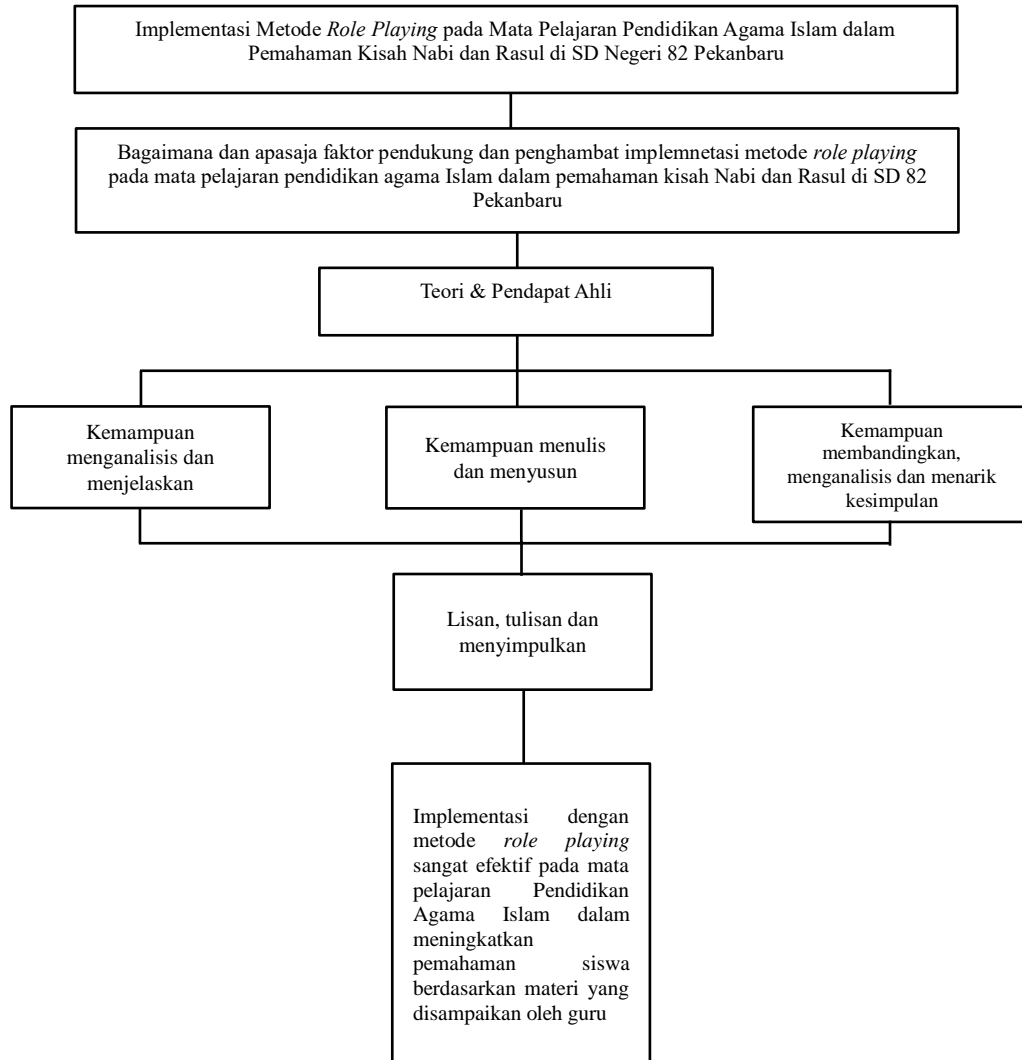
⁶⁰ Alfian Tanjung, “Pelaksanaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Nurul Amal Kuala Kabupaten Langkat,” *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya* 6, no. 1 (2022): 1435-1449

C. Kerangka Berpikir

Adapun yang menjadi kerangka berpikir dalam memahami objek dalam penelitian ini, yaitu melalui indikator sebagai berikut:

1. Kemampuan mendefinisikan dan menjelaskan; kemampuan ini dapat memberikan pemahaman kepada siswa dalam mendefinisikan konsep secara verbal ataupun tulisan dan siswa juga dapat menjelaskan materi yang disampaikan dengan menggunakan bahasa sendiri sesuai dengan kemampuannya.
2. Kemampuan menulis dan menyusun; indikator ini memberikan dampak pemahaman siswa melalui menulis dan menyusun. Siswa dapat menulis kembali materi yang disampaikan berdasarkan pemahamannya dan menyusun kembali berbagai pendapat yang disampaikan oleh teman yang lainnya.
3. Kemampuan membandingkan, menganalisis, dan menarik kesimpulan; indikator ini akan menjadikan siswa berpikir kritis dalam membandingkan metode pembelajaran yang digunakan, setelah itu siswa dapat menganalisis informasi apa saja yang didapatkan, kemudian siswa menyimpulkan materi yang dipelajari.

Gambar II.1
Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang tidak menggunakan model-model matematik, statistik atau komputer. Proses penelitian dimulai dengan menyusun asumsi dasar dan aturan berpikir yang akan digunakan dalam penelitian. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dalam kegiatannya peneliti tidak menggunakan angka dalam mengumpulkan data dan dalam memberikan penafsiran terhadap hasilnya.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data yang bersifat induktif, dan hasil penelitian.⁶¹

Menurut Supranto dalam buku Sinambela penelitian adalah suatu kegiatan untuk memilih judul, merumuskan persoalan, kemudian diikuti dengan pengumpulan, pengolahan, penyajian dan analisis data yang dilakukan dengan metode ilmiah secara efisien

⁶¹ Sidiq Umar & choiri moch Miftahul, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019). H. 1

dansistimatis yang hasilnya berguna untuk mengetahui suatu keadaan/persoalan dalam usaha pengembangan ilmu pengetahuan atau untuk membuat keputusan dalam rangka pemecahan persoalan. mencermati berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan penelitian adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan hati-hati dan cerdas untuk memperoleh berbagai data guna memecahkan permasalahan yang ditetapkan. Menarik kesimpulan dari pembahasan tersebut, bahwa sistem tersebut, bahwa sistem dan metode yang dipergunakan untuk memperoleh informasi atau bahan ataupun materi suatu pengetahuan ilmiah yang disebut dengan metode ilmiah.⁶²

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi, pendekatan fenomenologi dalam studi agama adalah pendekatan yang berusaha untuk memahami pengalaman keagamaan sebagaimana dialami oleh pemeluknya sendiri, tanpa penilaian dari luar (non-normatif dan non-reduksionis).

Pendekatan ini ingin menggali makna keagamaan dari sudut pandang internal, yakni bagaimana pelaku agama itu sendiri merasakan dan memaknainya, bukan menilainya dari luar secara sosiologis, psikologis, atau antropologis.

⁶² L. P. Sinambela, *Metodologi Penelitian: Dasar Dan Implementasinya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014). H. 151

Dengan pendekatan fenomenologis, penelitian ini dapat menggambarkan bagaimana metode *role playing* membantu siswa memahami, merasakan, dan menginternalisasi nilai-nilai ajaran Islam dari kisah Nabi dan Rasul secara lebih mendalam.⁶³

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Adapun tempat penelitian ini dilaksanakan di SD 82 Pekanbaru, yang beralamatkan di Jalan Thamrin No. 69, Suka Maju, Kecamatan Sail, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan setelah seminar proposal yaitu bulan Juni sampai dengan bulan Juli tahun 2025.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru pendidikan agama Islam sebagai informan kunci dan dua siswa kelas V SD Negeri 82 Pekanbaru, sebagai informan pendukung.

2. Objek Penelitian

Adapun objek dalam penelitian ini adalah metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran PAI pada kisah Nabi dan Rasul.

⁶³ Pieter C Connolly, *Aneka Pendekatan Studi Islam* (Yogyakarta: LKIS, 2002).

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian kualitatif bisa dilakukan melalui beberapa tahapan ataupun cara yaitu, wawancara, observasi dan dokumentasi. Ketiga komponen ini saling mendukung dan melengkapi dalam memenuhi data yang dibutuhkan sebagaimana fokus penelitian data yang telah terkumpul dalam suatu catatan lapangan.⁶⁴ Maka dalam kesempatan ini peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dengan catatan sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti ketika di lapangan. Dengan menggunakan metode observasi peneliti diharuskan terjun langsung di lapangan untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku kegiatan, tujuan, waktu dan perangkat. Cara ini sangat baik dalam mengawasi tingkah perilaku subjek penelitian.

Maka dalam kegiatan penelitian ini, peneliti langsung turun ke lapangan untuk melihat bagaimana implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam pemahaman kisah nabi dan rasul di SD Negeri 82 Pekanbaru.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dimana pertanyaan yang diajukan oleh seseorang sebagai pewawancara. Metode wawancara dapat digunakan sebagai satu

⁶⁴ Moleong j Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016). hlm. 327

strategi penunjang metode lain untuk mengumpulkan data analisa data dan lain sebagainya.⁶⁵

Wawancara mendalam merupakan teknik pengumpulan data yang paling utama karena sangat memungkinkan peneliti memperoleh data yang lengkap. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara yang terstruktur secara sistematis, dalam wawancara peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian dengan berupa Pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya akan diberikan oleh informan. Informan yang di wawancarai dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik Sekolah Dasar 82 Pekanbaru.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu metode yang dilakukan oleh peneliti dengan cara menghimpun data dan mencatat informasi yang sebelumnya sudah ada. Dengan metode ini akan mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data dibandingkan teknik pengumpulan informasi yang lain.⁶⁶

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen hasil penelitian dari observasi dan wawancara maka, hasilnya akan lebih dapat dipercaya karena langsung didukung oleh adanya dokumentasi.

⁶⁵ Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: UPN "Veteran" Yogyakarta Press, 2020). hlm. 59

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017). hlm. 56

Untuk mendapatkan dokumentasi maka peneliti meminta kesediaan seluruh elemen Sekolah Dasar 82 Pekanbaru untuk dapat berpartisipasi dalam penelitian ini.

E. Keabsahan Data Penelitian

Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi data diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu.⁶⁷

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Maka dalam penelitian ini triangulasi sumber yang dilakukan di dapatakan dari pihak sekolah yang terdiri dari kepala sekolah, guru dan peserta didik.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data di diperoleh dari hasil wawancara, lalu di cek dengan observasi, dokumentasi, atau kuisisioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan

⁶⁷ Sugiyono. ...hlm. 94

diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang di anggap benar.

F. Teknik Analisis Data

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Analisis data kualitatif ialah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.⁶⁸

Analisis data kualitatif dilakukan pada setiap kali pengumpulan data yang pertama. Penggunaan teknik analisa data peneliti mengacu pada teknik yang sudah umum digunakan oleh para peneliti, yakni dengan menggunakan teknik analisa data dengan model interaktif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut⁶⁹ :

1. Reduksi Data (*data reduction*)

Reduksi data merupakan bagian dari analisis data dengan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak diperlukan, dan mengorganisasi data sehingga kesimpulan final dapat diambil dan diverifikasi.

⁶⁸ Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. H. 109

2. Paparan Data (*data display*)

Melalui paparan data akan terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah untuk dipahami dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah penelitian yang menjawab fokus penelitian hasil analisa data. Simpulan disajikan dalam bentuk deskriptif objek penelitian dengan berpedoman pada kajian penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Sekolah Dasar Negeri 82 Pekanbaru

SD Negeri 82 Pekanbaru berada di Jalan Mh.Thamrin No.69, Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sail Kota Pekanbaru, berada ditengah pemukiman penduduk yang cukup ramai. Lokasi sekolah dikelilingi perumahan, dan rumah penduduk setempat. Karena wilayah sekitar merupakan pemukiman umum dan pekerjaan orang tua siswa cukup bervariasi seperti pegawai negeri, wiraswasta, swasta, petani, buruh dan sebagainya, sehingga perhatian orang tua relatif cukup terhadap sekolah.

Prestasi siswa SD Negeri 82 Pekanbaru termasuk relatif baik. Namun demikian dengan menjamurnya berbagai macam permainan seperti *playstation* dan game melalui internet yang begitu mudahnya diakses siswa-siswi menjadi kendala tersendiri bagi pihak sekolah dan orang tua/wali murid. Orang tua/wali murid merasa kewalahan karena dengan adanya *playstation* dan jaringan internet yang disediakan warnet ataupun telepon pintar. Maka dari itu kegiatan belajar dan bermain siswa dirumah semakin tidak terkendali.

Kondisi SD negeri 82 Pekanbaru secara umum terus dikembangkan untuk memenuhi berbagai standar yang diharapkan,

khususnya standar sarana prasarana yang belum memadai, standar Pendidik dan Kependidikan yang belum sesuai dengan kualifikasi pendidikan yaitu hanya 3 orang guru yang berkualifikasi PGSD dan Standar Kelulusan yang masih belum dapat terpenuhi, misalnya untuk sarana dan prasarana pembelajaran yang masih kurang dan belum lengkap, ruang kelas yang tersedia saat ini ada 9 kelas sedangkan rombongan belajar ada 9. Sarana perpustakaan dan ruang ibadah yang lengkap, dan kelulusan yang mulai memuaskan. Untuk itu terus dilakukan upaya guna memenuhi kekurangan tersebut. Mengadakan pembinaan dan pelatihan untuk meningkatkan profesionalisme Pendidik dan tenaga Kependidikan, sehingga mampu melaksanakan tugas secara maksimal.

2. Profil SD Muhammadiyah IV Pekanbaru

SD negeri 82 beralamat di Jl.Mh.Thamrin No 69 Kelurahan Sukamaju. Kecamatan Sail Kota Pekanbaru memiliki 9 ruang belajar, 9 rombongan belajar, 216 peserta didik, 17 orang tenaga pendidik dan 3 orang tenaga kependidikan. Untuk melengkapi kondisi riil SD Negeri 82 Pekanbaru berikut beberapa hal yang perlu dicantumkan:

Nama Sekolah	: SD NEGERI 82 PEKANBARU
NSS/NPSN	: 101096004082/10404390
Alamat	: Jl. Mh. Thamri No,69
Akreditasi	: A (Amat Baik) Tahun 2019
No.SK.Akreditasi	: 747/BAN-SN-SK/2019

No. Telepon/Internet	: (0761)853751
Kelurahan/Kode	: Sukamaju/ 28132
Kecamatan	: Sail
Kota	: Pekanbaru
Provinsi	: Riau
Tahun Didirikan	: 1976
Tahun Perubahan Izim	:1995
Luas Tanah	: 1625m
Status Tanah	: Hak Milik Pemerintah Kota Pekanbaru
Jumlah Siswa	: 216 Orang
Jumlah Ruang Kelas	: 9 Ruang
Jumlah Rombongan Belajar	: 9 Rombongan Belajar
Ruang Kepala Sekolah	: 1 Ruang
WC Siswa	: 4 Ruang
WC Guru	: 1 Ruang

3. Visi dan Misi SD Negeri 82 Pekanbaru

a. Visi SD Negeri 82 Pekanbaru

Terwujudnya Negeri 82 pekanbaru sebagai sekolah berdasarkan IMTAQ dan IIPTEK,Berprestasi,berbudaya saing dan peduli lingkungan.

b. Misi SD Muhammadiyah IV Pekanbaru

Berdasarkan visi di atas, maka SD NEGERI 82 Pekanbaru menyusun misi sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kegiatan keagamaan keagamaan dan pengalaman kehidupan sehari-hari.
- 2) Meningkatkan kualitas tenaga pendidik dan tenaga kependidikan
- 3) Membiasakan peserta didik untuk melaksanakan sholat sesuai dengan tuntutan Al-Qur'an dan Assunah
- 4) Meningkatkan mutu pendidikan dan budaya melayu dalam melaksanakan dalam pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan kreatif;
- 5) Menumbuhkan semangat bersaing dalam akademik maupun non akademik;
- 6) Menjadikan sekolah berwawasan global dengan pembelajaran TIK;
- 7) Melaksanakan ekstrakurikuler sebagai kegiatan pengembangan diri peserta didik;
- 8) Melaksanakan bimbingan akademik untuk menjadikan peserta didik unggul dalam prestasi;
- 9) Membiasakan peserta didik membersihkan dan menata lingkungan sehingga nyaman.

4. Tujuan SD Negeri 82 Pekanbaru

- 1) Secara nasional menumbuhkan bakat peserta didik untuk keseimbangan perkembangan emosional;
- 2) Menumbuhkan skill peserta didik untuk keseimbangan perkembangan emosional
- 3) Membentuk pribadi peserta didik untuk mencintai lingkungan;

5. Kurikulum Yang Digunakan

Dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh setiap guru bermula dari komponen pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum itu sendiri yang dijadikan pedoman dan rencana sebuah pembelajaran. Kurikulum yang digunakan tahun 2013 yang dikenal dengan K13.

6. Data Tenaga Pendidik/Guru

Berikut adalah nama-nama tenaga pendidik (guru) SD negeri 82 Pekanbaru tahun pelajaran 2020/2021:

Tabel 4.1
Data Guru SD Negeri 82 Pekanbaru

No	Nama/NBM	Jabatan	Jurusan
1.	Anismar, S.Pd 196706241988071001	Kepala Sekolah	S1
2.	Suadi.S.Pd NIP. 1961101219821001	Guru Kelas	S1
3.	Endrisuati,S.Pd NIP.197403151998082005	Guru kelas/wakil kepala	S1

No	Nama/NBM	Jabatan	Jurusan
4.	Eka pratiwi, S.Pd. NIP.19870422200902002	Guru kelas	S1
5.	Zamri,A.Ma.Pd.sd NIP.196610012000091001	Guru kelas	D11 PGSD
6.	Hj. Hasjunita,NST.S.ag. NIP.197106302014072004	Guru kelas	S1
7.	Umiabdillah kamalafari,A.Ma NIP.1981102212005012013	Guru kelas	D11 PGSD
8.	Dian mayasari,S.Pd.,Gr. NIP.198603182019032001	Guru kelas	S1
9.	Dewi rahayu, S.Pd.SD NIP.197605171998082001	Guru Kelas	S1
10.	Rahma dona, S.Pd NIP.199012202019032001	Guru Kelas	S1
11.	Helgita irmaila, S.Pd	Guru Kelas	S1
12.	Fitri Yulistia,S.Pd	Guru bidang studi	S1
13.	Ilham Syukri	Guru bidang studi	S1
14.	Irma Yeni,S.si	Guru bidang studi	S1
15.	Sri Indri Wahyu	Tu/Op	SLTA
16.	Zulkarnain	Security	SLTA

Sumber: Ka.Tu data SD Negeri 82 Pekanbaru

7. Sarana dan Prasarana

Dibawah ini merupakan sarana dan prasaran yang ada di SD Negeri 82 Pekanbaru sebagai berikut:

Tabel 4.2
Sarana dan Prasarana SD Negeri 82 Pekanbaru

No	Jenis Ruangan	Real	Idealnya	Kondisi	
				Baik	Rusak
1	Kelas teori	8	8	✓	
2	Labolatorium/Kom	2	5	✓	
3	Perpustakaan	1	2	✓	
4	Ruang Aula	1	1	✓	
5	Ruang Perpustakaan	1	2	✓	
6	Lapangan Olahraga	5	10		✓
7	Ruang Ibadah	1	1	✓	
8	Ruang Kantin	3	5		✓
9	Wc Siswa	10	15	✓	
10	Wc Guru	8	10	✓	
11	Ruang UKS	2	5	✓	
12	Rumah Penjaga	1	2	✓	
13	Ruang Satpam	1	2	✓	
14	PC/ Komputer	15	25	✓	
15	Infokus	3	6	✓	
16	Laptop	5	15	✓	

Sumber: data Ka. TU SD Negeri 82 Pekanbaru

B. Penyajian Data

1. Penyajian Hasil Observasi tentang Implementasi Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Pemahaman Kisah Nabi dan Rasul di SD Negeri 82 Pekanbaru

Berdasarkan studi pendahuluan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya guru dalam mengimplementasikan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam pemahaman kisah Nabi dan Rasul di SD Negeri 82 Pekanbaru serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan metode tersebut. Data yang disajikan dalam penelitian ini berupa data pengamatan (observasi) dan wawancara dengan berbagai pihak yang terkait dalam objek penelitian yang dikaji.

Adapun penyajian data yang disajikan penulis ialah berupa observasi pertama hingga observasi ketiga. Dibawah ini merupakan tabel observasi penulis.

TABEL 4. 3
OBSERVASI PERTAMA IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM
PEMAHAMAN KISAH NABI DAN RASUL
DI SD NEGERI 82 PEKANBARU

Nama Guru : Ilham Syukri, S.Pd
Hari/Tanggal : Selasa, 15 Juli 2025
Waktu : 08.30 – 10.20 Wib

No	Aspek Yang Di Observasi	Ya	Tidak
1	Guru PAI menjelaskan langkah-langkah metode <i>role playing</i> pada mata pelajaran pendidikan agama Islam	✓	
2	Guru PAI menjelaskan kisah Nabi dan Rasul dengan semangat	✓	
3	Guru PAI menjelaskan kisah Nabi dan Rasul dengan vokal yang jelas	✓	
4	Guru PAI membantu siswa dalam menulis dan merangkum kembali materi kisah Nabi dan Rasul	✓	
5	Guru PAI membuat jadwal pembelajaran <i>role playing</i>	✓	
6	Guru PAI membuat kelompok kepada siswa dikelas	✓	
7	Guru PAI memberikan contoh dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul	✓	
8	Guru PAI memberikan waktu untuk melaksanakan diskusi	✓	
9	Guru PAI mengidentifikasi dan menjelaskan hikmah dari kisah Nabi dan Rasul	✓	
10	Guru PAI memberikan contoh intonasi suara, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh	✓	
11	Guru PAI memfasilitasi media <i>role playing</i> pada kisah Nabi dan Rasul		✓
12	Guru PAI merangkum kesan siswa dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul	✓	
13	Guru PAI mengevaluasi siswa dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul		✓
14	Guru PAI mengevaluasi pemahaman siswa dalam kisah Nabi dan rasul	✓	

Berdasarkan lembar observasi pertama, dapat diketahui bahwa Implementasi Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Pemahaman kisah Nabi dan Rasul di Kelas V SD Negeri 82 Pekanbaru, masih banyak yang belum diterapkan dengan baik. Aspek yang diamati ini lebih terjawab pada “TIDAK” dengan jumlah jawaban 2, sedangkan jawaban “YA” berjumlah 12.

Berdasarkan dengan aspek yang diamati, penulis menyimpulkan bahwa Implementasi Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Pemahaman kisah Nabi dan Rasul di kelas V SD Negeri 82 Pekanbaru masih dengan kategori “Cukup Baik” dan guru PAI sudah menerapkan apa saja yang berkaitan dengan metode bermain peran.

TABEL 4. 4
OBSERVASI KEDUA IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PEMAHAMAN KISAH NABI DAN RASUL DI SD NEGERI 82 PEKANBARU

Nama Guru : Ilham Syukri, S.Pd

Hari/Tanggal : Selasa, 22 Juli 2025

Waktu :08.30 – 10.20 Wib

No	Aspek Yang Di Observasi	Ya	Tidak
1	Guru PAI menjelaskan langkah-langkah metode <i>role playing</i> pada mata pelajaran pendidikan agama Islam	✓	
2	Guru PAI menjelaskan kisah Nabi dan Rasul dengan semangat	✓	
3	Guru PAI menjelaskan kisah Nabi dan Rasul dengan vokal yang jelas	✓	

No	Aspek Yang Di Observasi	Ya	Tidak
4	Guru PAI membantu siswa dalam menulis dan merangkum kembali materi kisah Nabi dan Rasul		✓
5	Guru PAI membuat jadwal <i>role playing</i>	✓	
6	Guru PAI membuat kelompok kepada siswa dikelas	✓	
7	Guru PAI memberikan contoh dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul	✓	
8	Guru PAI memberikan waktu untuk melaksanakan diskusi	✓	
9	Guru PAI mengidentifikasi dan menjelaskan hikmah dari kisah Nabi dan Rasul	✓	
10	Guru PAI memberikan contoh intonasi suara, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh		✓
11	Guru PAI memfasilitasi media <i>role playing</i> pada kisah Nabi dan Rasul	✓	
12	Guru PAI merangkum kesan siswa dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul	✓	
13	Guru PAI mengevaluasi siswa dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul	✓	
14	Guru PAI mengevaluasi pemahaman siswa dalam kisah Nabi dan rasul	✓	

Berdasarkan lembar observasi diatas, dapat diketahui bahwa Implementasi Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Pemahaman kisah Nabi dan Rasul di Kelas V SD Negeri 82 Pekanbaru, sudah diterapkan dengan baik. Aspek yang diamati ini lebih terjawab pada kata “YA” dengan jumlah jawaban 13, sedangkan jawaban “TIDAK” berjumlah 1. Ada satu

aspek yang belum diterapkan oleh guru PAI yaitu: guru PAI membantu siswa dalam menulis dan merangkum kembali materi kisah Nabi dan Rasul.

Berdasarkan dengan aspek yang diamati, penulis menyimpulkan bahwa Implementasi Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Pemahaman kisah Nabi dan Rasul di kelas V SD Negeri 82 Pekanbaru sudah “Sudah Baik”. Akan tetapi, penulis masih akan melakukan pengamatan lanjutan untuk meningkatkan pemahaman siswa agar menjadi “Sangat Baik”.

TABEL 4. 5

OBSERVASI KETIGA IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM PEMAHAMAN KISAH NABI DAN RASUL DI SD NEGERI 82 PEKANBARU

Nama Guru : Ilham Syukri, S.Pd

Hari/Tanggal : Selasa, 29 Juli 2025

Waktu : 08.30 - 10.20 Wib

No	Aspek Yang Di Observasi	Ya	Tidak
1	Guru PAI menjelaskan langkah-langkah metode <i>role playing</i> pada mata pelajaran pendidikan agama Islam	✓	
2	Guru PAI menjelaskan kisah Nabi dan Rasul dengan semangat		
3	Guru PAI menjelaskan kisah Nabi dan Rasul dengan vokal yang jelas	✓	
4	Guru PAI membantu siswa dalam menulis dan merangkum kembali materi kisah Nabi dan Rasul	✓	
5	Guru PAI membuat jadwal <i>role playing</i>	✓	
6	Guru PAI membuat kelompok kepada siswa dikelas	✓	

No	Aspek Yang Di Observasi	Ya	Tidak
7	Guru PAI memberikan contoh dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul	✓	
8	Guru PAI memberikan waktu untuk melaksanakan diskusi	✓	
9	Guru PAI mengidentifikasi dan menjelaskan hikmah dari kisah Nabi dan Rasul	✓	
10	Guru PAI memberikan contoh intonasi suara, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh	✓	
11	Guru PAI memfasilitasi media <i>role playing</i> pada kisah Nabi dan Rasul	✓	
12	Guru PAI merangkum kesan siswa dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul	✓	
13	Guru PAI mengevaluasi siswa dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul	✓	
14	Guru PAI mengevaluasi pemahaman siswa dalam kisah Nabi dan Rasul	✓	

Berdasarkan data lembar observasi ketiga diatas, dapat diketahui bahwa Implementasi Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Pemahaman kisah Nabi dan Rasul di Kelas V SD Negeri 82 Pekanbaru, sudah diterapkan “Sangat Baik”. Aspek yang diamati ini sudah terjawab sempurna dengan kata “YA. Aspek yang diamati dalam observasi ini, guru PAI sudah menerapkan metode *role playing* dengan sangat baik tanpa adanya kekurangan sedikitpun.

2. Penyajian Hasil Wawancara tentang Implementasi Metode *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Pemahaman Kisah Nabi dan Rasul di SD Negeri 82 Pekanbaru

Penelitian ini disajikan dari hasil wawancara dengan guru PAI SD Negeri 82 Pekanbaru. dalam penelitian ini, penulis berfokus terhadap aspek yang diamati pada hasil observasi sebelumnya yang akan dideskripsikan dibawah ini.

a. Wawancara guru pendidikan agama Islam

Nama : Ilham Syukri, S.Pd

Hari/ Tanggal : Rabu, 30 Juli 2025

Jam : 08.00-10.30 WIB

- 1) Bagaimana bapak sebagai guru PAI menjelaskan langkah-langkah metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam ?

Jawaban: “Emm kalau saya itu ngejelasin ke anak-anak tentang metode *role playing* ini yang inti-intinya aja gitu, mungkin sepertiiii emm metode *role playing* ini kayak berdrama dri depan orang lain, terus nanti perannya itu sesuai dsama kisah Nabi dan Rasul yang sesuai sama materi kita, nanti sebelum kita berdrama kita harus nyusun dulu alurnya gimana, mungkin gitu aja sih”.

- 2) Bagaimana bapak sebagai guru PAI menjelaskan kisah Nabi dan rasul dengan semangat ?

Jawaban: “Kalau dibilang semangat sih awalnya saya sempet tidak semangat juga bang, karena metode ini kan emang harus emm apa namanya emm harus emang kita jelasin dari awal ke anak-anak metode ini itu seperti apa kan, terus sempet takut juga kalau mereka susah nangkap sedangkan kondisi kelas V sendiri aja masih suka riweh sama asik sendiri. Tapi berjalannya waktu metode ini asik juga kalau semuanya udah paham termasuk anak-anak jadi sayapun sebagai pengajar enak juga gitu kan timbullah semangat itu tadi. Nah dari itu, saya ngejelasinnya dengan intonasi suara yang sesuai juga ke mereka”.

- 3) Bagaimana bapak sebagai guru PAI menjelaskan kisah Nabi dan Rasul dengan vokal yang jelas ?

Jawaban: “Vokal yang jelas yaa ? kalau saya itu tentunya dari pelafadzan hurufnya dulu sih yang harus jelas terutama yang huruf vokal ya seperti a, I, u, e, o tapi karena kebanyakan laki-laki terutama suara nya itu berat makanya saya untuk vokal sudah pasti jelas juga gitu kan. Jadi dari situ saya bisa menjelaskan ke anak-anak dengan baik tapi dengan kondisi kelas yang tenang”.

- 4) Bagaimana bapak sebagai guru PAI membantu siswa dalam menulis dan merangkum kembali materi kisah Nabi dan Rasul?

Jawaban: “Ini kalau menulis menurut saya sudah tidak terlalu saya perhatikan, karena mereka ini kan sudah kelas V ya menurut saya mereka seharusnya udah bisa menulis secara rapi dan jelas gitu ya walaupun lebih banyaknya emang tulisannya masih sulit dibaca terkadang saya sendiri ngerasa ini apaaalah tulisannya susah saya ngebaca gitukan hehehehe. Tapiii kalau untuk merangkum terkadang saya jelasin ke mereka untuk ngambil yang inti-intinya aja gitu, misalkan eee apa itu kayak definisi terus nama-nama Nabi yang harus mereka hafal terus siapa Rasul-Rasul-Nya”.

- 5) Bagaimana bapak sebagai guru PAI membuat jadwal *role playing* ?

Jawaban: “Kalau jadwal itu saya buat sesuai sama materi apa nanti yang mau dipelajari dan didiskusikan ke siswa supaya siswa itu gak gampang bosan sama metode yang saya pakek ketika mengajar, maka nya saya jadwalkan kayak gitu”.

- 6) Bagaimana bapak sebagai guru PAI membuat kelompok kepada siswa dikelas ?

Jawaban: “Membuat kelompok itu mudah aja bang, kalau saya biasa nya tinggal menghitung anak jumlahnya ada berapa terus langsung aja saya bagi bisa sesuai absen atau sesuai dengan tempat duduk mereka, kalau saya lagi rajin saya guntingin kertas terus saya kasih nomer di kertas itu

nanti anak-anak yang milih terus mencocokkan kertas itu, nah nanti kalau udah tinggal diperiksa aja misalkan emmm nomer 1 sama nomer satu, nomer 2 sama nomer 2, gitu”.

- 7) Bagaimana bapak sebagai guru PAI memberikan contoh dalam mememrankan kisah Nabi dan Rasul?

Jawaban: “Sebelumnya saya enggak ada itu bang apa namaanyaa emm ngasih contoh lah yah ke mereka karena menurut saya mereka bisa gitu, tapi pas udah di kasih teks nya sama anak-anak merek ahanya sekedar baca gak ada ekspresi yang mereka tunjukkan gitu tentu saya tertawa kan, nah dari itu saya cobak lah kan saya kasih contoh ke mereka kalau misalkan ada kata marah itu mukanya marah juga keliatan jahat, kalau yang perannya baik harus lembut dan banyak senyum kalau lagi ngomong sama orang, gitu aja sih”.

- 8) Bagaimana bapak sebagai guru PAI memberikan waktu untuk melaksanakan diskusi?

Jawaban: “Ini saya lakukan kalau waktu pembelajaran masih ada maka saya kasih juga untuk diskusi kalau waktu nya sudah habis maka tidak ada diskusi. Jadi untuk diskusi ini menyesuaikan sisa waktu pembelajaran”.

- 9) Bagaimana bapak sebagai guru PAI mengidentifikasi dan menjelaskan hikmah dari kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: “Untuk hikmah ini sendiri mungkin sedikit banyaknya sama yang saya sebutkan diatas bahwa terdapat point-point pentingnya aja yang saya sampaikan ke mereka atau salah satu dari karakteristik Nabi tersebut yang bisa kita ambil contohnya dalam kehidupan sehari-hari”.

- 10) Bagaimana bapak sebagai guru PAI memberikan contoh intonasi suara, ekspresi wajah dan gerakan tubuh?

Jawaban: “Untuk intonasi, ekspresi wajah terus apalagi tadi gerakan tubuh ya ? itu semua saya sesuaikan sama kata-kata atau kalimat yang ada di dalam teks perannya. Misalkan gini emmm apa itu kalau inii contoh yaaa..kalau kalimatnya gini aku seorang Nabi tapi bukan berarti aku membenci kaumku sendiri yang tidak menyukai agama Allah SWT,nah dari kalimat tersebut saya jelaskan ke mereka kalau kalimat itu tidak lemah lembut tapi penuh dengan penghayatan dan kebaikan”.

- 11) Bagaimana bapak sebagai guru PAI memfasilitasimedia *role playing* pada kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: “Fasilitas ini tentunya sudah disediakan oleh sekolah emm mungkin kalau saya tinggal mengolah aja kan, misalkan butuh kertas HVS tinggal ngambil diruang KA.TU, kalau butuh proyektor tinggal ngambil di kantor. Kalau untuk

saya pribadi emm fasilitas ini udah gak susah lagilah karena dari sekolah sudah difasilitasi juga”.

- 12) Bagaimana bapak sebagai guru PAI merangkum kesan siswa dalam memerankan kisah Nabi an Rasul?

Jawaban: “Ketika anak-anak memulai perannya, saya mulai juga memperhatikan mereka satu persatu di tiap kelompoknya kan, kemudian setelah itu saya memvidiokan mereka, nah nanti kalau sudah saya emm apaa namanyaaa emmmmmm memberikan masukkan kepada mereka bahwa siswa ini tadi begini siswa B begini”.

- 13) Bagaimana bapak sebagai guru PAI mengevaluasi siswa dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul?

Jawaban: “Kan dari vidio tadi itu bang sebenarnya saya itu sekalian menilai segala peran mereka baik dari intonasi, ekspresi dan gerakan tubuh mereka, karena kalau saya tidak vidio secara detail, kemungkinan nanti ada yang tertinggal penilaiannya. Saya emm gak mauu kalau menilai itu hanya yang saya inget aja”.

- 14) Bagaimana bapak sebagai guru PAI mengevaluasi pemahaman siswa dalam kisah Nabi dan Rasul?

Jawaban: “Untuk pemahaman anak-anak saya ituu emm setelah melakukan evaluasi secara lisan saya juga

memberikan quiz ataupun tugas latihan ke mereka ntah itu essay atau objektif”.

b. Wawancara siswa kelas V SD Negeri 82 Pekanbaru

Nama Siswa : Mutiara Hapsah

Hari/Tanggal : Kamis, 31 Juli 2025

Jam : 10.30-11.15 WIB

- 1) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI menjelaskan langkah-langkah metod *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam ?

Jawaban: Ya, pak Ilham ngasih tau ke kami kalau metode *role playing* itu sama kayak drama jadi kita itu harus meranin gimana semua tokoh-tokoh yang ada di kisah Nabi kayak itu bang contohnya raja Fir'aun yang kejam.

- 2) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI menjelaskan kisah Nabi dan Rasul dengan semangat ?

Jawaban: Kalok pak Ilham ngejelasinnya menurut Hapsah itu detail bang, semangat juag siiih ngejelasinnya, tapi kalok kami pas ribut itu baru pak Ilham kayak mau pasrah gitu bang.

- 3) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI menjelaskan kisah Nabi dan Rasul dengan vokal yang jelas ?

Jawaban: Ya bang jelas kalipun pak Ilham jelasinnya, apaagi kalok pas itu kan tu bagian orang-orang yang jahat sama Nabi main dikerasin itu nanti bang sama pak Ilhamnya.

- 4) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI membantu siswa dalam menulis dan merangkum kembali materi kisah Nabi dan rasul ?

Jawaban: Enggak bang, pak Ilham kalok sama tulisan kami itu gak ada ngebantu paling kalok kami ada yang tulisannya kurang, terus hurufnya juga kurang nanti sama pak Ilham itu dikasih tau bang, misaklan kayak saya waktu itu pernah ada yang kurang hurufnya, Hapsahnanti ini dibenerin lagi tulisannya kamu nulis kok hurufnya ada yang kurang itu gak boleh gitu bang.

- 5) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd seagai guru PAI membuat jadwal metode *role playing* terhadap siswa dalam bermain peran ?

Jawaban: Ya bang, pak Ilham tu kalok kami mau belajar tentang kisah Nabi sama Rasul pak Ilham tu nanya dulu bang ke kami, emm besok anak-anak maunya gimana terus kalok cuman bapak jelasin tupaham ndak kira-kira ? terus kami mau nya ada vidio,nah nanti sama pak Ilham dicarikan kami vidio tentang Nabi sama Rasul biar seru belajarnya terus kami gak bosan juga bang.

- 6) Apakah bapak Ilham Syukri,S.Pd sebagai guru PAI membuat kelompok kepada siswa dikelas ?

Jawaban: Ya bang, kami dibuat kelompok sama bapak tu katanya biar bisa belajar bareng sama temen-temen yang lain jadi ha gitu lah

- 7) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI memberikan contoh dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: Emmm kemaren itu ndak bang, kami disuruhnya belajar sendiri sama bapak tu pas pertama-tamanya. Tapi kan ha, pas ada orang abang datang bapak tu mulai ajarin kami kalok contoh matah tu gini kalok kita sabar tu gini.

- 8) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI memberikan waktu untuk melaksanakan diskusi ?

Jawaban: Tidak, apa tu bang emmm bapak tu kalok disskusi sama kami sih jarang bang, karenakadang waktu tu dah habis ha sama drama-drama tu jadi kami emang jarang bang buat tanya jawab sama bapak tu.

- 9) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI mengidentifikasi dan menjelaskan hikmah dari kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: Emmm pak Ilham itu emmm nyampaikan ke kami tentang kisah Nabi dan Rasul cuman inti-intinya aja bang.

Kayak ituuu apa namaanyaa emmm Nabi Muhammad mukjizatnya diturunkannya al-Qur'an emm terus apalagi yaa emm ituu ajalah bang.

- 10) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI memberikan contoh intonasi suara, ekspresi wajah dan gerakan tubuh ?

Jawaban: Emm iya bang, emm pak Ilham tu suaranya besar bang terus tu mukaknya dibuat-buat bang jadinya lucu terus badannya bapak tu juga bang kalok mraktekkin apaa tu namanyaa peran tokoh Nabi tu ajaaa.

- 11) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI memfasilitasi media *role playing* pada kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: Fasilitas tu kayak mana bang ? kayak buku gitu? Iya bisa. Emmm pak Ilham tu kadang pakek buku kadang pakek vidio bang.

- 12) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI merangkum kesan siswa dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: Emm kalok itu kuarng tau Hapsah bang, solanya bapak tu kadang cuman vidioin kami aja bang.

- 13) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI mengevaluasi siswa dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: Emm iya bang, pak Ilham selain ngajarin kami untuk peran tu juga ngasih kami tugas latihan-latihan tapi paling banyak suruh jelasin bang kalok kayak a,b,c tu jarang kali bapak tu.

- 14) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI mengevaluasi pemahaman siswa dalam kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: Iya bang, kalau kami tu diliat sama pak Ilham tu bang pahamnya sampek mana pakek pertayaan gitu, kalok kami pas ditanya gak bisa jawab nanti sama pak Ilham tu emmm disuruh belajar sama yang bisa jawab.

c. Wawancara siswa kelas V SD Negeri 82 Pekanbaru

Nama siswa : Muhammad Alfarizi

Hari/Tanggal : Kamis, 31 Juli 2025

Jam : 10.00-10.45 WIB

- 1) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI menjelaskan langkah-langkah metod *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam ?

Jawaban: Ya bang, dijelasin sama pak Ilham tu kemaren

- 2) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI menjelaskan kisah Nabi dan Rasul dengan semangat ?

Jawaban: Ya bang, bapak tu semangat kali pokoknya kadang malah suara nya sampek gema gitu

- 3) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI menjelaskan kisah Nabi dan Rasul dengan vokal yang jelas ?

Jawaban: Ya bang, malah pak Ilham sukak kali tu suara nya dijelas-jelaskan

- 4) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI membantu siswa dalam menulis dan merangkum kembali materi kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: Ya soalnya pak Ilham tapi emm lebih sukak bantu ngerangkum aja bang kalok nulis sih enggak

- 5) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd seagai guru PAI membuat jadwal metode *role playing* terhadap siswa dalam bermain peran ?

Jawaban: Emm iya bang, kemaren ada pak Ilham ngasih tau kami tentang jadwal makek metode ini ha

- 6) Apakah bapak Ilham Syukri,S.Pd sebagai guru PAI membuat kelompok kepada siswa dikelas ?

Jawaban: kalok itu iya bang, sebelumbejara ada bapak tu bentukkan kami kelompok

- 7) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI memberikan contoh dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: Awalnya enggak bang, tapi lama-lama sama pak Ilham tu ngasih tau ke kami kayak nyontohkan gitu

- 8) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI memberikan waktu untuk melaksanakan diskusi ?

Jawaban: Enggak bang, jarang pun bapak tu ngasih waktu ke kami buat diskusi sama-sama

- 9) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI mengidentifikasi dan menjelaskan hikmah dari kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: Ngejekasin hikmah nya iya bang, misalkan Nabi ini hikmahnya gitu.

- 10) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI memberikan contoh intonasi suara, ekspresi wajah dan gerakan tubuh ?

Jawaban: Ya bang, tapi pas kemaren-kemaren tuu enggak ada sih

- 11) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI memfasilitasi media *role playing* pada kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: Ya bang, bapak tu ngapakan kami pakek vidio yang besar.

- 12) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI merangkum kesan siswa dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: Emm ada kayaknya bang

13) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI mengevaluasi siswa dalam memerankan kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: Iya bang ada juga tu

14) Apakah bapak Ilham Syukri, S.Pd sebagai guru PAI mengevaluasi pemahaman siswa dalam kisah Nabi dan Rasul ?

Jawaban: Iya bang kami kayak disuruh kasih latihan

d. Faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *role playing*

Wawancara dibawah ini merupakan data yang diperoleh untuk menjelaskan faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *role playing*, yaitu:

*“Kalau sejauh ini sih untuk faktor pendukung itu sudah jelas dari media pembelajaran seperti proyektor ataupun sarana pendidikan kayak buku jelas lah yaa tapi kalau untuk faktor penghambat sih awalnya itu dari diri saya sendiri karena awalnya sempet bingung gimana ngejelasin nya ke anak-anak dengan metode ini kaaann terus ditambah lagi dengan kondisi siswa yang ribut apalagi kalau saya udah diem sebentar atau bahkan saya tinggal keluar entah ke kantor atau kemana gitu, mereka makin ribut”.*⁷⁰

Berdasarkan wawancara diatas, penullis menjelaskan bahwa adapun faktor pendukung dan penghambat itu sendiri berasal dari faktor internal guru dan faktor eksternal yang berasal dari suasana siswa dikelas, terutama disaat guru PAI tidak *stan by* dikelas. Pernyataan

⁷⁰ Wawancara dengan Bapak Ilham Syukri S.Pd (Guru PAI) di SD Negeri 82 Pekanbaru pada hari Senin, 21 Juli 2025

tersebut disampaikan kembali oleh informan pendukung yaitu siswi kelas V melalui wawancara yaitu:

“Kalok pendukungnya bang ituuu apa namanya tu yang kita bisa liat vidio emm apaa yaa oooo iyaa bang proyektor, kalok penghambatnya itu kami yang ribut”.⁷¹

Dari hasil penelitian penulis, ditemukan yang menjadi faktor pendukung dan penghambat implementasi metode *role playing* yaitu:

1) Faktor pendukung

Faktor pendukung dalam Implementasi metode *role palying* ini adalah aadanya sarana pendidikan. Sarana pendidikan yang difasilitasi oleh SD Negeri 82 Pekanbaru ini sudah cukup baik. sarana pendidikan ini seperti adanya proyektor, sumber belajar seperti buku dan lainnya yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, terkhusus pada mata pelajaran pendidikan agama Islam pada Kisah nabi dan Rasul.

Dengan adanya sarana pendidikan ini, guru PAI akan lebih mudah dalam memperoleh tujuan pembelajaran yang diharapkan, yang tak lain dan tak bukan adalah pembelajaran yang asik, menyenangkan, efektif, efisien dan kondusif, serta siswa akan lebih mudah pula dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru PAI

⁷¹ Wawancara dengan Mutiara Hapsah (Siswi Kelas V) di SD Negeri 82 Pekanbaru pada hari Senin, 21 Juli 2025

2) Faktor penghambat

(a) Faktor internal

Faktor penghambat dalam mengimplementasikan metode *role playing* ini disebabkan dari faktor internal yang ada dalam diri guru PAI tersebut. Guru PAI merasa kesulitan dalam menjelaskan berbagai langkah penerapan metode *role playing* ini kepada siswa.

(b) Faktor eksternal

Faktor eksternal yang menjadi faktor penghambat dalam mengimplementasikan metode *role playing* ini adalah lingkungan kondisi kelas yang tidak kondusif. Sehingga, guru PAI mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan. Selain itu, kurangnya pengawasan terhadap siswa apabila guru PAI tidak *stay* didalam kelas.

C. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Dalam pendeskripsian analisis ini, penulis menyajikan data dari analisis observasi, analisis wawancara dan analisis waktu.

1. Observasi

Berdasarkan observasi pertama diatas, dapat dianalisis bahwa guru PAI mengimplementasikan metode *role palying* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam pemahaman kisah Nabi dan

Rasul terdapat jawaban “Ya” berjumlah 12 dan jawaban “Tidak” berjumlah 2.

Kemudian, pada observasi kedua dapat dianalisis bahwa guru PAI dalam mengimplementasikan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam pemahaman kisah Nabi dan Rasul terdapat jawaban yang terlaksana “Ya” sebanyak 13 dan jawaban “Tidak” sebanyak 1.

Selanjutnya, pada observasi ketiga dapat dianalisis bahwa guru PAI dalam mengimplementasikan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam pemahaman kisah Nabi dan Rasul terdapat jawaban yang terlaksana “Ya” sudah terlaksana dengan “Sangat Baik”.

Berdasarkan dari data observasi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam pemahaman kisah Nabi dan Rasul “Sangat Baik”..

2. Wawancara

Dari wawancara peneliti ke guru PAI yang ada di SD Negeri 82 Pekanbaru yaitu bapak Ilham Syukri, S.Pd dan wawancara peneliti dengan siswa kelas V yaitu Mutiara Hapsah dan Muhammad Alfarizi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam pemahaman kisah Nabi dan Rasul adalah terlaksana dengan “Sangat Baik”.

3. Faktor pendukung dan penghambat

a. Faktor pendukung

- 1) Sarana pendidikan yang memadai seperti buku, proyektor, kertas, dan lain sebagainya.
- 2) Guru PAI yang linear dengan kemampuan pedagogiknya

b. Faktor penghambat

- 1) Kemampuan siswa berdasarkan pemahaman yang tidak sama.
- 2) Suasana kelas yang tidak kondusif
- 3) Siswa masih ada yang tidak menjaga akhlak ketika guru PAI menasehati.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Guru pendidikan agama Islam mengimplementasikan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam pemahaman kisah Nabi dan Rasul di SD Negeri 82 Pekanbaru diterapkan dengan berbagai kemampuan. Adapun yang dilakukan oleh guru PAI dalam menerapkan metode *role playing* adalah:

1. Guru PAI menjelaskan alur pembelajaran dengan metode *role playing*.
2. Guru PAI melakukan pembelajaran yang interaktif untuk menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan.
3. Guru PAI menjelaskan kisah Nabi dan Rasul dari point-point penting (intisari) materi beserta hikmahnya.
4. Guru PAI memberikan contoh peran tokoh melalui intonasi vokal suara yang jelas, mimik wajah dan gerakan tubuh.
5. Guru PAI ikut andil dalam mengoreksi tulisan siswa dari hasil merangkum.
6. Guru PAI mengevaluasi siswa melalui rekaman video untuk melihat *performa* secara keseluruhan
7. Guru PAI menerapkan tanya jawab (quiz) untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa tentang kisah Nabi dan Rasul dalam bentuk verbal.

B. Implikasi

Implementasi metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam pemahaman kisah Nabi dan Rasul memiliki implikasi yang positif, yaitu:

1. Dengan memerankan tokoh-tokoh yang ada pada Nabi dan Rasul dapat berimplikasi terhadap perasaan seolah-olah terbawa oleh suasana yang didalamnya terdapat kesan emosi.
2. Membangun sikap empati terhadap perjuangan dan pengorbanan Nabi dan Rasul
3. Meningkatkan pembelajaran yang aktif
4. Meningkatkan mental siswa di hadapan orang banyak
5. Memberikan daya ingat kepada siswa dalam memahami Nabi dan Rasul
6. Dapat meningkatkan jiwa emosional siswa dalam berekspresi.
7. Menanamkan nilai karakter kepada siswa seperti kejujuran, kesabaran, keteguhan dan kasih sayang.
8. Meningkatkan motivasi kepada siswa dalam belajar tentang Nabi dan Rasul
9. Menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan efektif.
10. Meningkatkan kognitif siswa dengan adanya bimbingan yang intensif dari guru PAI.

C. Saran

Dalam penelitian ini, penulis memberikan saran berdasarkan hasil temuan yang ditujukan untuk berbagai pihak yaitu:

1. Peneliti selanjutnya

Berdasarkan penelitian ini, disarankan kepada peneliti selanjutnya ialah sebagai berikut:

- a. Dapat melakukan metode penelitian selanjutnya dengan menggunakan metode yang berbeda dalam mendalami fenomena penelitian.
- b. Memperluas sampel penelitian, dan
- c. Lebih berfokus pada obke penelitian

2. Sekolah dan guru

Berdasarkan penelitian ini, disarankan kepada pihak sekolah dan guru untuk:

- a. Lebih inovatif dalam mengembangkan metode pembelajaran yang aktif dan interaktif.
- b. Menciptakan pembelajaran yang efektif dan kondusif.
- c. Meningkatkan kualitas sarana pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, and Joko Tri Prasetyo. *Metode Bermain Peran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Al-Dimasqi, Imanuddin. *Mukhtaṣar Al-Bidāyah Wa Al-Nihāyah, Asmuni*. Jakarta: Pustaka Azzam, 2013.
- Al-Gazali, Muhammad. *Fiqhus-Sirah*. Bandung: PT. Alma'arif, 2002.
- Ar-Riva'i, Muhammad Nasib. *Ringkasan Tafsir Ibnu Kasir*. Jakarta: Gema Insani Press, 1999.
- Arifin, Muzayyin. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Arifin, Z. *Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Bahri, Syaiful. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Connolly, Pieter C. *Aneka Pendekatan Studi Islam*. Yogyakarta: LKiS, 2002.
- Darmadi. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2017.
- Dimiyati & Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Rineka Cipta, 2013.
- El-Fikri, Syahrudin. *Situs-Situs Dalam Al-Qur'an : Dari Peperangan Daud Melawan Jalut Hingga Gua Ashabul Kahf*. Jakarta: Republika, 2010.
- Hamdayana. *Metode Bermain Peran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Hamzah, A., and E Nurbayani. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital*. Bandung: CV Cendekia Press, 2021.
- Hosein, Imran N. *Surat Al-Kahfi Dan Zaman Modern*. Kuala Lumpur, 2007.
- Kementrian Agama RI. *Al-Qur'an Terj Ar-Rafi'*. Jakarta: PT Kumala Jaya Ilmu, 2016.
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Lexy, Moleong j. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.

- Menteri Pendidikan Nasional. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Buku, issued 2008.
- Miftahul, Sidiq Umar & choiri moch. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019.
- Mulyono. *Metode Bermain Peran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Munashikhah. *Aqidah Akhlak*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2020.
- Murdiyanto, Eko. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: UPN "Veteran" Yogyakarta Press, 2020.
- Nurlailah, and Entang Suherman. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Bandung: Yrama Widya, 2017.
- Prastowo, Andi. *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific Untuk Pendidikan Agama Di Sekolah/Madrasah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Quthb, Said. *Indahnya Al Qur'an Berkisah*. Jakarta: Gema Insani Press, 2010.
- Ramayulis, Y. *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Rajawali Press, 2018.
- Ridho Dwi Ananda, Raka Noval Langindra, and Razib Abdillah. "Kehidupan Akhirat Ridho." *Gunung Djati Conference Series 22 (2023)*: 1–9.
- Riinawati. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Thema Publishing, 2021.
- Sa'ud, Udin Syaefuddin. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN-MALIKI PRESS, 2011.
- Sinambela, L. P. *Metodologi Penelitian: Dasar Dan Implementasinya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Sudjana, N., and A Rivai. *Media Pengajaran: Penggunaan Dan Pembuatannya Di Sekolah*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Suparno, P. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, 2013.
- Suyanto, S. *Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY

Press, 2020.

Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Usman, Nurdin. *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Jakarta: Grafindo Persada, 2020.

Zuhairini. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Abdullah, Ahmad. "Sistem Evaluasi Dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Tarbawi* 4, no. 2 (2019): 148–61.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/2791>.

Ariyanto. "Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Ips Di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga." UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, 2022.

Azhar, Fakhrijal Ali, Nafisatun Nuri, and Ahmad Musyafiq. "Kaidah Memahami Kisah Dalam AlQur'an Perspektif Mutawali Al-Sya'rawi." *Maghza* 5, no. 2 (2020).

Damanik, Iis SHOlihat, Achyar Zein, and Ardiansyah. "Interpersonal Communication In Learning Perspective Of Koran (The Study Of Interpretation In Q.S. As Saffat 102-111)." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2017).

Ginjar, Toni, Nur Ulwiyah, M Zaimuddin, and Widjaja As'ad. "Prosedur Evaluasi Pendidikan Islam" 5, no. 1 (2024): 1–8.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/2791>.

Gustini, Neng. "Bimbingan Dan Konseling Melalui Pengembangan Ahlak Mulia Siswa Berbasis Pemikiran Alghazali." *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 1, no. 1 (2016).

Haris. "Kajian Kisah-Kisah Dalam Al-Qur'an." *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman* 5, no. 1 (2018).

Hidayat, T., and D Sari. "Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2020): 45–60.

Izzati, Faiza Nuril, Endang M Kurnianti, Uswatun Hasanah, Universitas Negeri Jakarta, and Sekolah Dasar. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing" 17 (2024): 134–42.

Jariah, Ainun, Achmad Abu Bakar, and Hasyim Haddade. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Qashas Al-Qur'an (Studi Sintesis Kisah-Kisah Dalam Al-Qur'an)." *Action Research Literate* 6, no. 1 (2022).

- Latifah, Nahdliatul, and Ika Priantari. "Implementasi Metode Role Playing Untuk Mewujudkan Merdeka Belajar." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 4 (2024): 10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>.
- Lestari, Puji. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018 / 2019." *Journal Ilmiah Rinjani* 7, no. 2 (2019): 98. <https://jurnal.ugr.ac.id/index.php/jir/article/view/194/149>.
- Munawaroh, Nenden, Asep Tutun Usman, and Asep Maulana. "Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Application of the Role Playing Method in Improving Students ' Understanding in the Subject of Islamic." *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 2024, 2978–94.
- Nailil Maghfiroh 1, Saadi 2, Mukh. Nursikin 3. "Pengembangan Sistem Evaluasi Pendidikan Islam Pondok Pesantren Di Indonesia." *At Turots : Jurnal Pendidikan Islam Di Indonesia* 5, no. 2 (2023): 35–46.
- Paputungan, Aditya Saputra. "Dalam Pembelajaran Kisah Nabi Terhadap Religiusitas Siswa Kelas IV SDN 1 Molinow Kecamatan Kotamobagu Barat Kota Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Institut Agama Islam (INSIP) Pematang," 2024.
- Rahayu, Fitriani. "Substansi Evaluasi Pendidikan Dalam Perspektif Pendidikan Islam." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam* 17, no. 2 (2019): 103–22. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v17i2.1000>.
- Rahmawati, Aprilia Puji, and Durinda Puspasari. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan Di SMKN Mojoagung." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (2020): 227–40. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p227-240>.
- Rohayati, Siti, and Wina Dwi Puspitasari. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Sosial Siswa" 2, no. 1 (2023): 38–47.
- Susanto, Ahsanul Huda, Yenny Widyawati, Nining Setyaningsih, and Sumardi. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Drama Pada Siswa Kelas Sekolah Dasar" 09, no. September (2016).

Syahril. “Konsep Evaluasi Pendidikan Dalam Perspektif Alquran.” *Jurnal Hunafa* 4, no. 4 (2007): 305–20.

Tanjung, Alfian. “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* 6, no. 1 (2022).

Umiyati, Lelih. “Pengembangan Materi Jujur Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Metode Bermain Peran Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Rangkasbitung.” UIN Sultan Maulana Hasanudin, 2021.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Guru PAI sedang Mengajar



Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam



Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara dengan Siswi Kelas V



Lampiran 4 Kegiatan Pembelajaran SD Negeri 82 Pekanbaru



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

1. Nama : Ahmad Romadon
2. TTL : Pagur, 06 November 2000
3. NIRM : 1216.21. 2598
4. Agama : Islam
5. Jenis Kelamin : Laki-Laki
6. Alamat : Desa pagur, Kec. Panyabungan Timur, Kabupaten Mandailing Natal, Provinsi Sumatera Utara
7. Domisili : Hangtuh, Jl. Utama, Gg. Surono Edi
8. Ayah : Zainal Abidin
9. Ibu : Patimah
10. E-mail : lubisanakrantau0@gmail.com
11. No. HP : 0853 7434 3262



B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD : 2008-2013 (SD Negeri 127 Pagur)
2. SMP-SMA : 2014-2021 (Pondok Pesantren Mustafawiyah)

C. PENGALAMAN ORGANISASI: Tidak Ada

D. PEKERJAAN : Pelajar/ Mahasiswa