



# Jurnal Pendidikan, Kebudayaan dan Keislaman

<https://e-journal.iainptk.ac.id/index.php/jpkk>

## ANALISIS EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

## ANALYSIS OF THE EFFECTIVENESS OF THE ROLE PLAYING METHOD IN LEARNING THE HISTORY OF ISLAMIC CULTURE IN IMPROVING STUDENTS' LEARNING MOTIVATION

### AUTHOR:

<sup>1</sup>Nur Afifah

<sup>2</sup>Dian Rif'iyati\*

### AFFILIATION:

<sup>1</sup>UIN K.H. Abdurrahman Wahid  
Pekalongan, Indonesia

<sup>2</sup>UIN K.H. Abdurrahman Wahid  
Pekalongan, Indonesia

### CORRESPONDING\*:

[dian.rifiyati@uingusdur.ac.id](mailto:dian.rifiyati@uingusdur.ac.id)

### ARTICLE HISTORY:

Received : 19-03-2025

Revised : 11-06-2025

Accepted : 30-06-2025

Copyright © 2025 by Author(s)



This work is licensed under a  
[Creative Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0 International  
License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

### ABSTRAK:

*Penelitian ini menganalisis efektivitas metode role playing dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Studi ini mengevaluasi seberapa efektif metode role playing dalam meningkatkan semangat belajar siswa di bidang Sejarah Kebudayaan Islam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan cara mempelajari berbagai sumber, baik yang primer maupun sekunder. Temuan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan metode role playing mengalami peningkatan signifikan dibandingkan dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menggunakan metode lainnya. Kenaikan motivasi ini terlihat melalui peningkatan partisipasi aktif, minat, semangat belajar, dan kepercayaan diri siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa metode role playing memiliki potensi sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Sejarah Kebudayaan Islam. Banyak*

*manfaat yang didapat siswa, yang tentunya akan memberikan dampak positif selama proses belajar.*

**KATA KUNCI:**

*Efektif, Role Playing, Motivasi*

**ABSTRACT:**

*This study evaluates how effective the role playing method is in increasing students' enthusiasm for learning in the field of Islamic Cultural History. The method used in this study is qualitative by studying various sources, both primary and secondary. The findings show that students' learning motivation taught using the role playing method has increased significantly compared to learning Islamic Cultural History using other methods. This increase in motivation can be seen through increased active participation, interest, enthusiasm for learning, and students' self-confidence. These results indicate that the role playing method has the potential as an effective learning approach to increase students' motivation for learning in Islamic Cultural History. There are many benefits for students, which of course will have a positive impact during the learning process.*

**KEYWORD:**

*Effective, Role Playing, Motivation*

## PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang pendidikan merupakan hal penting yang harus ditempuh dan didapati oleh setiap individu guna membangun individu yang memiliki pengetahuan, kepribadian, pengalaman, moral dan martabat. Untuk memperoleh pendidikan dengan baik tentunya setiap individu harus bergabung pada instansi atau lembaga sekolah untuk mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswanya untuk menyalurkan informasi dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dalam proses pembelajaran interaksi dan komunikasi sangat penting, baik antara siswa dengan sesama siswa maupun antara guru dengan siswanya, untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Seorang guru perlu cerdas dalam memilih dan menggunakan strategi serta cara pengajaran yang paling tepat, agar proses belajar yang efektif dan menyenangkan dapat terwujud. Menurut Hamalik (2001), pembelajaran yang efektif adalah yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri atau melaksanakan berbagai aktivitas dalam jangkauan yang luas.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjadi bagian integral dari Pendidikan Agama Islam dengan tujuan untuk mempersiapkan siswa supaya mampu mengenal, memahami, dan mendalami Sejarah Kebudayaan Islam. Mata pelajaran ini bersifat historis dan kultural, yang dimana berfokus pada sebuah peristiwa, tokoh, nilai-nilai, tradisi, dan perkembangan islam sepanjang waktu. Melihat karakteristik materinya mencakup sejarah yang meliputi peristiwa, tokoh, tradisi dan perkembangan islam di sepanjang waktu. Peserta didik cenderung mudah bosan ketika disajikan materi dengan karakteristik histori atau sejarah yang panjang. Tentu saja akan menjadi tantangan tersendiri untuk seorang pendidik dalam mengajarkan materi SKI kepada siswanya. Dalam hal ini, guru harus cerdas mengelola iklim atau suasana pembelajaran didalam kelas dengan strategi dan metode pembelajaran yang sesuai.

Bermain peran, atau dikenal sebagai *role playing*, merupakan sebuah metode pengajaran yang memungkinkan siswa untuk mengambil peran dari karakter dalam situasi tertentu. Ini berarti bahwa siswa dapat menjalani satu peran khusus, sehingga mereka perlu bertindak dan berbicara sesuai dengan karakter yang mereka mainkan. Sebagai contoh, jika siswa berperan sebagai khalifah Umar bin Khattab dari zaman Nabi Muhammad, mereka harus berusaha sebaik mungkin untuk menampilkan karakter khalifah Umar bin Khattab. Aktivitas bermain peran biasanya berlangsung dalam konteks yang dibuat atau simulasi. Metode ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk beraksi dengan memahami karakter dalam situasi yang bersifat teoritis dan historis.

Studi ini memiliki tujuan untuk meneliti bagaimana pendidik menggunakan metode permainan peran atau *role playing* dalam mengajarkan sejarah kebudayaan Islam untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Pemahaman yang baik mengenai strategi yang efisien akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperbaiki mutu pembelajaran SKI, sehingga siswa tidak hanya dapat memahami materi yang diajarkan, tetapi juga memiliki motivasi belajar yang tinggi dan dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar di kelas.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini merupakan jenis kualitatif melalui studi pustaka (*literature review*) yang bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode *role playing* pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini akan diterapkan untuk memastikan analisis yang menyeluruh dan objektif terhadap berbagai literatur yang relevan. Studi ini akan menelusuri berbagai sumber, seperti buku, jurnal akademik, dan hasil penelitian terkini, untuk mengidentifikasi bagaimana efektivitas metode bermain peran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi pada penerapan metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di MI/SD

sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi generasi penerus.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)

Terdapat berbagai macam pilihan cara belajar yang dapat digunakan oleh guru dalam proses mengajar. Pemilihan cara belajar dapat disesuaikan dengan memperhatikan kondisi siswa, fasilitas yang ada, serta keahlian yang ingin dicapai dalam pelajaran yang disampaikan. Jika cara belajar yang dipilih tepat, pastinya siswa akan lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

Metode pembelajaran adalah cara atau teknik sistematis yang digunakan oleh seorang guru atau pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, dengan tujuan agar materi tersebut dapat dipahami dan diserap secara maksimal oleh siswa. Metode pembelajaran juga bisa diartikan sebagai strategi atau taktik dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah terlebih dahulu ditetapkan. Metode pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan membantu siswa menerima materi dengan lebih baik.

Saat seorang guru memilih sebuah metode, penting untuk mempunyai dasar pemikiran yang mendasari pilihan tersebut. Prinsip dalam penggunaan metode berperan penting untuk memperkuat tindakan guru, sehingga guru memiliki alasan yang jelas untuk memilih metode tertentu. Pilihan metode yang diambil oleh pendidik juga perlu disesuaikan dengan ciri khas setiap metode, termasuk kelebihan dan kelemahannya.

Pemahaman ini penting bagi seorang pendidik untuk memilih dan mengkombinasikan pembelajaran dengan tepat, dan ketercapaian kompetensi yang diharapkan tercapai oleh siswa, serta proses pembelajaran dapat berlangsung menyenangkan. Pemilihan beberapa metode khusus dalam pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengalaman berarti bagi siswa serta mempermudah mereka dalam memahami materi.

Bermain peran merupakan cara belajar di mana siswa menunjukkan sikap berpura-pura sesuai dengan peran yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan ini, siswa meniru situasi dari karakter tertentu dengan maksud untuk memerankan dan mengungkapkan perilaku, ucapan, serta gerakan seseorang dalam interaksi sosial antara individu. Wina Sanjaya (2010:161) menyatakan bahwa metode bermain peran adalah sebuah cara belajar yang termasuk dalam jenis simulasi. Metode ini bertujuan untuk menciptakan kembali peristiwa sejarah, menghidupkan peristiwa yang sedang terjadi saat ini, dan meramalkan kejadian yang mungkin terjadi di masa yang akan datang.

Metode role playing dalam belajar adalah cara yang dipakai saat pembelajaran bertujuan untuk menjelaskan sebuah kejadian yang melibatkan banyak orang dan lebih cocok jika diperankan daripada hanya diceritakan (Uno & Nurdin, 2013). Sejalan dengan

pernyataan tersebut, model pembelajaran *role playing* adalah sebuah pendekatan yang melibatkan interaksi antara peserta didik saat mereka berperan dalam karakter yang mereka mainkan (Yamin, 2012). Metode ini termasuk dalam kategori simulasi. Dawson, yang dikutip oleh Moedjiono & Dimiyati, menyatakan bahwa simulasi adalah istilah umum yang terkait dengan pembuatan dan penggunaan model yang meniru proses-proses perilaku. Sementara itu, Ali menyatakan bahwa metode simulasi adalah suatu metode pengajaran yang melibatkan peniruan proses tingkah laku. Oleh karena itu, belajar melalui permainan peran adalah salah satu metode pengajaran yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan interaksi antar individu, terutama yang berhubungan dengan kehidupan di sekolah, keluarga, dan perilaku masyarakat yang mengelilingi peserta didik.

Pembelajaran dengan metode *role playing* ini akan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermanfaat bagi siswa, meliputi kemampuan komunikatif, kerjasama, percaya diri, mengekspresikan juga menginterpretasikan suatu peran dan keadaan. Melalui bermain peran siswa dapat terlibat langsung dan aktif dalam pembelajaran, siswa akan mencoba mempelajari dan mempraktikkan hubungan atau interaksi antar manusia di dalam suatu keadaan. Bersamaan dengan itu, peserta didik secara alami dapat mengekspresikan tingkah laku, perasaan, ucapan, dan nilai-nilai pemecahan masalah.

Berdasarkan kutipan tersebut, metode bermain peran didefinisikan sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menunjukkan perilaku bersifat berpura-pura atau kegiatan simulasi yang dilakukan oleh siswa. Metode ini memungkinkan siswa untuk meniru situasi yang melibatkan tokoh-tokoh sejarah dengan cara yang seiring. Oleh karena itu, metode bermain peran merupakan cara yang mengajak siswa untuk mensimulasikan dan menghidupkan peran atau tokoh yang ada dalam proses sejarah atau tindakan masyarakat. Contohnya termasuk bagaimana suku Quraisy melakukan perdagangan pada masa jahiliyah, peristiwa isra' mi'raj, atau pola beternak pada zaman Rasulullah SAW.

## **2. Langkah-langkah Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing***

Model Pembelajaran *Role Playing* adalah metode pengajaran yang melibatkan siswa untuk berperan serta dalam situasi atau kasus yang ada. Dalam pendekatan ini, siswa diberi peluang untuk mengambil peran sebagai individu yang berbeda, seperti karakter dalam cerita, profesi tertentu, atau tokoh lain. Mereka akan berpartisipasi dalam interaksi yang mendalam dan praktis dengan teman-teman mereka di dalam situasi belajar. Berikut adalah langkah-langkah untuk menerapkan metode pembelajaran Bermain Peran dalam pengajaran Sejarah Kebudayaan Islam:

### **1) Pemanasan**

Pada tahap awal, guru akan menjelaskan sebuah masalah atau peristiwa kepada siswa di kelas.

- 2) Memilih pemain atau partisipan  
Di tahap kedua, guru membahas karakter setiap pemain. Selanjutnya, guru memilih siswa yang akan memerankan karakter tersebut, atau siswa dapat mengusulkan karakter yang ingin mereka perankan.
- 3) Menata panggung  
Panggung sederhana dapat dibangun dengan membahas skenario dan mengatur urutan penampilan. Jika tata rias, kostum, atau dekorasi panggung tidak tersedia, tidak apa-apa karena yang paling penting adalah proses bermain peran.
- 4) Guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat  
Siswa yang berperan sebagai pengamat juga perlu beraktivitas secara aktif selama latihan bermain peran tersebut.
- 5) Memulai permainan peran  
Latihan bermain peran dimulai; jika ada siswa yang masih bingung dengan perannya dan keluar dari jalur, maka guru perlu menghentikan permainan untuk memberi pengarahan.
- 6) Diskusi dan evaluasi awal  
Setelah permainan selesai, guru dan siswa mendiskusikan kegiatan yang baru saja dilakukan dan memberikan penilaian terhadap peran yang dimainkan. Jika ada siswa yang ingin bertukar peran, hal ini diperbolehkan sebagai bagian dari perbaikan.
- 7) Bermain peran kembali  
Di tahap ini, latihan bermain peran dapat berjalan lancar dan siswa dapat memerankan karakter sesuai dengan harapan.
- 8) Diskusi dan evaluasi akhir  
Guru dan siswa akan mendiskusikan hasil permainan peran yang telah dilakukan, dan guru akan memberikan evaluasinya.
- 9) Kesimpulan  
Guru menyampaikan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran (Uno, 2014)

### **3. Keunggulan Metode Pembelajaran *Role Playing***

Bermain peran bukan sekadar hiburan tanpa arti, melainkan sangat vital untuk kemajuan emosional, mental, intelektual, dan fisik anak. Dalam kegiatan bermain peran, anak seolah memasuki dunia sendiri yang ajaib dan penuh petualangan, mirip dengan pengalaman karakter yang mereka sukai di televisi. Tak jarang, orang tua atau guru turut dilibatkan dan ikut dalam aktivitas tersebut. Pembelajaran melalui bermain peran atau *role playing* tentunya akan memberikan banyak keuntungan bagi siswa.

Berikut merupakan kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, adalah :

- 1) Melatih siswa memahami isi bahan yang diperankan.  
Siswa dapat memerankan sekaligus memahami dan mendalami segala tingkah laku, ekspresi, ucapan dan nilai-nilai yang ada dalam tokoh yang diperankan.

- 2) Siswa akan terlatih dan berinisiatif untuk kreatif.  
Dalam hal ini, siswa dapat memerankan perannya dengan berbagai bumbu yang menarik supaya peran dapat lebih hidup dan bervariasi.
- 3) Kemampuan siswa akan berkembang sehingga akan menumbuhkan bakat dalam seni drama.
- 4) Kerja sama antar pemain dapat diciptakan dan ditingkatkan dengan baik.  
Dalam melaksanakan kegiatan *role playing*, peserta didik harus bisa bekerja sama dengan teman satu kelas sehingga bisa memberikan penampilan yang baik dalam perannya. Dengan bekerja sama, peserta didik dapat memberi penampilan terbaik mereka sehingga bisa menyampaikan maksud dari peran dan role play yang mereka lakukan. Tanpa kerja sama, inti dari kegiatan bermain peran tidak akan terlaksana dengan baik.
- 5) Siswa akan belajar untuk menerima dan mengemban sebuah tanggung jawab.  
Dengan bekerja sama dan mendapatkan peran dalam kegiatan ini, peserta didik akan berusaha untuk menyampaikan perannya dengan baik. Hal ini akan dapat membantu peserta didik memahami arti tanggung jawab. Dengan pemahaman akan tanggung jawab tersebut, peserta didik bisa menjalankan kegiatan di masa depan dengan lebih baik dan sesuai dengan apa yang menjadi tujuan.

#### **4. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dalam pembelajaran SKI**

Metode pembelajaran yang dikenal sebagai *role playing* mengajak siswa untuk berpartisipasi langsung dalam proses belajar. Melalui metode ini, siswa dapat memahami materi pelajaran dengan cara yang kreatif dan mengeksplorasi imajinasi mereka tanpa batasan kata atau gerakan, selama tetap berkaitan dengan topik yang diajarkan. Penggunaan metode *role playing* memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang aktif melalui bermain peran. Dengan semua manfaat yang ditawarkan oleh metode ini, suasana belajar menjadi lebih segar dan memberikan pengalaman yang unik, yang mendorong siswa untuk berpikir dengan cara yang lebih kreatif dan aktif. Metode ini adalah salah satu cara pengajaran yang berbasis pengalaman.

Beberapa sekolah Islam dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sering kali mengalami ketidakmaksimalan dalam pembelajarannya, melihat karakter dari mata pelajaran ini adalah *history* yang dimana apabila tidak tepat dalam penyampaiannya akan menyebabkan pembelajaran tidak efektif. Peserta didik cenderung mudah bosan dan mengantuk jika penyampaian pendidikan bersifat monoton, contohnya ketika pendidik hanya menggunakan metode ceramah secara terus menerus. Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menjadi menurun, karena siswa hanya dituntut untuk mendengar dan menyimak. Melihat permasalahan yang ada, pemilihan strategi dan metode dalam pembelajaran SKI tentunya akan menjadi solusi yang tepat dalam menangani permasalahan tersebut.

Metode bermain peran, atau *role playing*, adalah cara belajar yang termasuk dalam simulasi. Tujuannya adalah untuk menciptakan kejadian sejarah, merekonstruksi peristiwa yang sedang berlangsung, atau menggambarkan kejadian yang mungkin terjadi di masa depan. Menggunakan metode *role playing* dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik serta bermanfaat bagi siswa, meliputi kemampuan komunikatif, kerjasama, percaya diri, mengekspresikan juga menginterpretasikan suatu peran dan keadaan.

Berdasarkan analisis data mengungkapkan bahwa metode *role playing* akan meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan menggunakan metode *role playing* dapat memberikan potensi yang baik, meliputi : 1) Meningkatkan pemahaman yang mendalam pada peserta didik. *Role playing* memungkinkan siswa untuk mengalami peristiwa sejarah dan terlibat aktif dalam pembelajaran secara langsung, karena mereka memerankan peran yang ditentukan dengan melibatkan pemahaman mendalam mengenai konteks, sebab akibat, sikap, tingka laku dan ucapan. Dengan demikian, memainkan peran tokoh sejarah siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa juga akan lebih maksimal dalam memahami cara pandang dan tantangan yang dihadapkan pada tokoh yang diperankan. 2) Mengembangkan perasaan empati pada peristiwa atau histori yang dipaparkan. Melalui metode ini, peserta didik dapat mengembangkan perasaan empati terhadap tokoh sejarah yang diperankan mengenai cara pandang tokoh terhadap konteks sosial, keagamaan dan politik. Hal ini penting untuk membangun pemahaman secara menyeluruh mengenai sejarah keislaman. 3) Meningkatkan nilai-nilai keislaman. *Role playing* dapat digunakan untuk memperkuat nilai-nilai Islam dalam diri peserta didik seperti keadilan, keberanian dan kejujuran melalui keadaan dan karakteristik tokoh sejarah islam yang diperankan. 4) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menggunakan *role playing* dalam proses pembelajarannya, dengan mudah akan menganalisis informasi, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah dengan kritis dalam konteks sejarah. Peserta didik mampu belajar mengevaluasi sumber-sumber sejarah dan membentuk penjelasan atau makna terhadap peristiwa sejarah.

Penerapan metode *role playing* akan menjadi efektif dan berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar bagi siswa apabila seorang pendidik mampu melewati dan memperhatikan tantangan yang dihadapkan dalam penerapan metode ini. Adapun beberapa tantangan yang harus dihadapi oleh pendidik dalam menerapkan metode *role playing*, meliputi : 1) Merencanakan secara detail dan cermat. Pendidik dituntut untuk mampu dalam merancang skenario *role playing* yang akurat dan relevan dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam yang memerlukan perancangan secara matang dan mendetail terkait etika dan isu-isu keagamaan. Pendidik harus memastikan skenario yang dibuat harus dipastikan tidak memuat pernyataan yang salah dan perubahan fakta pada peristiwa sejarah dan menghargai nilai-nilai keagamaan. 2) Berpotensi terjadi

Misinterpretasi. Pendidik harus siap memberikan klarifikasi dan pemahaman mendalam pada siswa, karena pada pembelajaran *role playing* berpotensi tinggi terjadi misinterpretasi atau pernyataan yang salah. 3) Mengembangkan Sumber Belajar yang Akurat. Pendidik harus menyediakan sumber belajar yang tepat dan terpercaya dalam mendukung kegiatan *role playing*. 4) Mengelola kelas efektif. Pendidik dituntut untuk mampu mengelola iklim atau suasana kelas dengan efektif selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan memantau peserta didik supaya terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik juga harus memastikan bahwa pembelajaran berjalan dengan lancar dan tidak ada kesalahpahaman diantara peserta didik dengan peran atau tokoh yang dimainkan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran atau *role playing* sangat efektif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Partisipasi aktif peserta didik dan pengalaman simulasi yang didapatkan melalui metode ini mampu meningkatkan motivasi, minat, pemahaman, dan menguatkan rasa percaya diri siswa dalam mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam. Meskipun terdapat tantangan yang harus dihadapi oleh pendidik dalam implementasinya, meliputi perlunya perencanaan yang matang dan pengelolaan kelas yang efektif, namun manfaat yang diperoleh dari peningkatan motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat dipertimbangkan dan diintegrasikan sebagai strategi pembelajaran alternatif dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

### DAFTAR PUSTAKA

- Biantara, A. (2013). *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Blondo 3 Kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ikhwani, Oktavianto, dkk. (2018). *PENGARUH IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN MEDIA FILM TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PELAJARAN SEJARAH MATERI PERANG PALEMBANG KELAS X DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG*. Palembang: Jurnal Pendidikan.
- Firosalia, Kristin. (2018). *META-ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS*. Kudus: Jurnal Refleksi Edu Katika.
- Madyawati, Lilis. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mulyono. (2012). *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di abad global*. Malang: Uin Maliki Press.

- Nurul, R. (2009). *Metode Mengajar Dalam Bidang Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudin, D. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan*. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Sanjaya, Wina. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Penanda Media Group.