

Penggunaan Metode *Role Playing* pada Kisah Hijrah Nabi untuk Membentuk Karakter Ketabahan dan Keberanian di SDN Ajung 06

Rafi Lutfansyah Fakhrezi¹, Muhammad Umar Hasibullah²

Universitas Islam KH. Achmad Muzakki Syah Jember, Indonesia¹⁻²

Email Korespondensi: rafifakhrezi27@gmail.com¹, muhammad.umar.v3@gmail.com²

Article received: 22 Maret 2026, Review process: 11 April 2026

Article Accepted: 02 Mei 2026, Article published: 30 Mei 2026

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the role-playing method in Islamic Religious Education and its impact on the development of resilience and courage among fourth-grade students at SDN Ajung 06. This study employed a qualitative approach with a case study design. The research subjects consisted of the principal, Islamic Religious Education teacher, and 23 fourth-grade students of SDN Ajung 06, Jember Regency. Data collection techniques included participatory observation, in-depth interviews, and documentation. Data validity was ensured through technique and source triangulation, while data analysis used the Miles and Huberman model, comprising data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the implementation of the role-playing method was able to improve students' courage in expressing opinions, performing in front of the class, and actively participating during the learning process. In addition, the role-playing method also helped develop students' resilience, which was reflected in their persistence, cooperation skills, and determination in completing learning tasks. Learning activities that were previously teacher-centred became more interactive, contextual, and collaborative through simulations of the Prophet Muhammad's migration story. The findings indicate that the role-playing method not only enhances students' cognitive understanding of Islamic Religious Education materials but also strengthens the internalisation of moral values through direct learning experiences. Therefore, the role-playing method can serve as an effective alternative learning strategy in Islamic Religious Education to support character education in elementary schools.

Keywords: *Role-Playing Method, Islamic Religious Education, Courage Character, Resilience Character, Case Study.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta dampaknya terhadap pembentukan karakter ketabahan dan keberanian siswa kelas IV SDN Ajung 06. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, dan 23 siswa kelas IV SDN Ajung 06 Kabupaten Jember. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran mampu meningkatkan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, tampil di depan kelas, dan berpartisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, metode bermain peran juga membantu membentuk

karakter ketabahan siswa yang terlihat dari sikap tidak mudah menyerah, kemampuan bekerja sama, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru berubah menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan kolaboratif melalui simulasi kisah hijrah Nabi Muhammad SAW. Temuan penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam, tetapi juga memperkuat internalisasi nilai moral melalui pengalaman belajar secara langsung. Dengan demikian, metode bermain peran dapat menjadi alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang efektif dalam mendukung pendidikan karakter di sekolah dasar.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Pendidikan Agama Islam, Karakter Keberanian, Karakter Ketabahan, Studi Kasus.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses membentuk manusia yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, pembentukan karakter menjadi bagian penting karena masa sekolah dasar merupakan fase perkembangan awal yang sangat menentukan pembentukan sikap, perilaku, dan kebiasaan anak. Pendidikan karakter pada peserta didik menjadi semakin penting di tengah perkembangan zaman yang menghadirkan berbagai tantangan sosial dan moral. Fenomena yang terjadi di lingkungan sekolah menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang kurang percaya diri, mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan, takut mengemukakan pendapat, serta kurang berani tampil di depan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengembangkan karakter ketabahan dan keberanian pada diri siswa (Mashudi and Rizal 2025). Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Berdasarkan hasil observasi di SDN Ajung 06 pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV Bab 5 tentang kisah hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah, ditemukan bahwa sebagian siswa masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, takut tampil di depan kelas, serta mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan belajar.

Metode bermain peran memiliki potensi besar dalam membantu siswa memahami nilai-nilai profetik melalui simulasi interaktif. Dalam proses bermain peran, siswa memperoleh pengalaman langsung dalam memerankan tokoh-tokoh pada peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW sehingga mereka dapat menghayati perjuangan, ketabahan, dan keberanian yang ditunjukkan Nabi Muhammad SAW dan para sahabat. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Salsabila et al., (2023) serta Rufianto (2021) yang menunjukkan bahwa model bermain peran mampu meningkatkan karakter religius siswa melalui keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Secara teoritis, metode bermain peran sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung. Selain itu, teori belajar sosial dari Albert Bandura menjelaskan bahwa individu belajar melalui pengamatan dan peniruan perilaku tokoh yang diamatinya. Dalam pembelajaran kisah hijrah Nabi Muhammad SAW, siswa tidak hanya mendengar

cerita, tetapi juga mengalami secara empatik berbagai tantangan dan keputusan yang dihadapi tokoh-tokoh dalam peristiwa hijrah. Meskipun penelitian mengenai metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah banyak dilakukan, penelitian yang secara khusus mengkaji pembentukan karakter ketabahan (ṣabr) dan keberanian (syajā'ah) melalui materi kisah hijrah Nabi Muhammad SAW pada jenjang sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan aspek hasil belajar kognitif dibandingkan dengan internalisasi nilai karakter melalui pengalaman belajar kontekstual. Penelitian Mulyani et al. (2025) dan Alam (2023) sebelumnya menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai karakter dan akhlak mulia pada peserta didik. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu mengembangkan moralitas terpuji, kejujuran, disiplin, dan sopan santun siswa melalui pengalaman memerankan karakter tertentu. Selain itu, penelitian menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam simulasi pembelajaran dapat meningkatkan penghayatan nilai moral dan pembentukan karakter secara signifikan. Penelitian Aini et al. (2025) serta Febrianti et al., (2023) juga menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam menanamkan nilai tanggung jawab, kerja sama, rasa hormat, dan kepercayaan diri pada siswa.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan metode bermain peran pada pembelajaran kisah hijrah Nabi Muhammad SAW untuk membentuk karakter ketabahan dan keberanian siswa sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya pada konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV di SDN Ajung 06. Penelitian A Raziq et al., (n.d.) berdasarkan kesenjangan tersebut, permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimana proses implementasi metode bermain peran pada materi kisah hijrah Nabi Muhammad SAW dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif, serta sejauh mana efektivitas metode tersebut dalam mentransformasi karakter ketabahan dan keberanian siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang percaya diri.

Sejalan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam tahapan penerapan metode bermain peran yang mampu menghidupkan nilai-nilai profetik dalam ruang kelas. Selain itu, penelitian ini diarahkan untuk menganalisis dampak nyata dari penggunaan simulasi interaktif tersebut terhadap penguatan mentalitas siswa kelas IV SDN Ajung 06, sehingga mereka tidak hanya menguasai materi secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi karakter unggul. Dengan demikian, penelitian Ahwani et al., (2025) dan Antika et al., (2026) memiliki urgensi strategis sebagai upaya pengembangan model pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pembentukan karakter peserta didik di masa depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan studi kasus dipilih karena penelitian ini berupaya memahami secara mendalam proses pembentukan karakter keberanian dan ketabahan siswa dalam

situasi pembelajaran yang nyata dan spesifik. Melalui studi kasus, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran bermain peran pada materi kisah hijrah Nabi Muhammad SAW. Adapun jenis studi kasus digunakan untuk menggambarkan fenomena pembelajaran secara kontekstual dan menyeluruh berdasarkan situasi nyata yang terjadi di lingkungan sekolah. Penelitian dilaksanakan selama bulan April dengan tiga kali observasi pembelajaran pada materi kisah hijrah Nabi Muhammad SAW di SDN Ajung 06, Kabupaten Jember, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas IV masih memiliki rasa kurang percaya diri, takut menyampaikan pendapat, dan mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi kisah hijrah Nabi Muhammad SAW ke Madinah.

Subjek penelitian terdiri atas kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, dan 23 siswa kelas IV SDN Ajung 06. Penentuan subjek penelitian dilakukan dengan purposive sampling dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung informan dalam proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Kepala sekolah dipilih karena memiliki peran dalam pengawasan pembelajaran di sekolah; guru Pendidikan Agama Islam dipilih karena menjadi pelaksana utama pembelajaran; sedangkan siswa kelas IV dipilih karena menjadi subjek utama dalam penerapan metode bermain peran. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan hingga data yang diperoleh menunjukkan kecenderungan berulang dan tidak ditemukan informasi baru yang signifikan.

Observasi partisipatif digunakan untuk mengamati aktivitas dan perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terutama terkait keberanian tampil di depan kelas, kemampuan menyampaikan pendapat, kerja sama kelompok, dan ketabahan dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Wawancara mendalam dilakukan kepada kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, dan beberapa siswa kelas IV untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman pembelajaran, respons siswa terhadap metode bermain peran, serta dampaknya terhadap pembentukan karakter siswa. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, catatan lapangan, perangkat pembelajaran, dan rekaman proses pembelajaran selama penelitian berlangsung.

Untuk memperkuat fokus penelitian, peneliti menggunakan indikator karakter keberanian dan ketabahan sebagai pedoman observasi. Indikator keberanian meliputi keberanian tampil di depan kelas, keberanian menyampaikan pendapat, dan keberanian berinteraksi dalam kelompok. Sementara itu, indikator ketabahan meliputi sikap tidak mudah menyerah, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta kemampuan menghadapi kesulitan selama proses pembelajaran berlangsung. Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang konsisten. Sementara itu, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari kepala sekolah, guru

Pendidikan Agama Islam, dan siswa kelas IV SDN Ajung 06. Langkah tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat validitas dan kredibilitas yang kuat.

Analisis data dilakukan menggunakan model Qomaruddin and Sa'diyah (2024) Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyusun data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi secara sistematis agar mudah dipahami. Selanjutnya, tahap penarikan kesimpulan dilakukan untuk menemukan makna dan pola terkait implementasi metode bermain peran dalam pembentukan karakter ketabahan dan keberanian siswa. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan penelitian. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal, menentukan fokus penelitian, serta menyusun instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran bermain peran pada materi kisah hijrah Nabi Muhammad SAW dan melakukan wawancara dengan informan penelitian. Adapun tahap akhir dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian serta menyusun laporan penelitian secara sistematis sesuai kaidah ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode bermain peran pada materi kisah hijrah Nabi Muhammad SAW dilaksanakan di kelas IV SDN Ajung 06 dengan melibatkan seluruh siswa dalam simulasi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penjelasan materi hijrah Nabi Muhammad SAW oleh guru Pendidikan Agama Islam, kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok dan penentuan tokoh yang akan diperankan siswa. Dalam proses tersebut, siswa memerankan beberapa tokoh yang terlibat dalam peristiwa hijrah, seperti Nabi Muhammad SAW, Abu Bakar Ash-Shiddiq, serta kaum Quraisy. Pada awalnya, menunjukkan tantangan yang cukup berat; banyak siswa yang tampak ragu, takut berpendapat, dan mudah menyerah saat menemui kesulitan belajar. Pembelajaran yang selama ini hanya berpusat pada guru membuat anak-anak menjadi pasif dan kehilangan pengalaman belajar yang bermakna. Perubahan besar mulai terasa saat metode bermain peran (*role playing*) diterapkan pada materi Kisah Hijrah Nabi Muhammad SAW. Suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan partisipatif setelah penerapan metode bermain peran, di mana siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menghayati perjuangan para tokoh.

Metode bermain peran menunjukkan transformasi yang signifikan dalam pembentukan karakter siswa. Berdasarkan hasil observasi, pada awal siklus ditemukan fenomena siswa yang cenderung pasif, takut mengemukakan pendapat, dan kurang percaya diri tampil di depan kelas. Namun, setelah diterapkannya metode bermain peran pada materi kisah hijrah Nabi Muhammad SAW, interaksi di dalam kelas menjadi lebih dinamis. Siswa mulai menunjukkan karakter ketabahan (*ṣabr*) saat mensimulasikan adegan perjuangan kaum Muslimin yang menghadapi tekanan di Mekah.

Data yang diperoleh melalui wawancara memperkuat temuan observasi tersebut. Salah satu siswa menyatakan bahwa melalui peran yang dimainkan, ia merasa seolah-olah ikut merasakan beratnya perjuangan Nabi, yang kemudian memicu keberaniannya untuk tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan belajar. Hal ini membuktikan bahwa simulasi interaktif memberikan pengalaman langsung yang membantu internalisasi nilai-nilai secara lebih mendalam daripada sekadar mendengarkan ceramah guru.

Secara dokumentasi, keberhasilan tindakan ini terekam melalui catatan lapangan dan foto kegiatan yang menunjukkan perubahan gestur tubuh siswa. Jika pada awalnya siswa tampak menunduk dan ragu, hasil dokumentasi menunjukkan siswa tampil dengan tegak, suara lantang, dan ekspresi yang meyakinkan saat memerankan tokoh-tokoh hijrah. Keterlibatan aktif ini konsisten dengan teori belajar sosial Albert Bandura bahwa individu belajar melalui pengamatan dan peniruan perilaku tokoh.

Implementasi Pembelajaran

Melalui pengamatan langsung dan bukti dokumentasi, terlihat jelas bagaimana siswa-siswa kami mencoba melampaui keterbatasan mereka.



Gambar 1. Metode Bermain Peran

Pada Gambar 1, kita bisa melihat antusiasme siswa yang mengenakan atribut sederhana untuk merepresentasikan tokoh hijrah. Gestur tubuh mereka tidak lagi membungkuk ragu, melainkan tampil dengan penuh percaya diri di depan kelas. Melalui simulasi ini, mereka tidak hanya mendengar cerita, tetapi secara empatik "mengalami" tantangan dan keputusan besar dalam peristiwa hijrah. Pengalaman inilah yang menjadi pintu masuk bagi internalisasi nilai ketabahan (*ṣabr*) dan keberanian (*syajā'ah*) secara mendalam.

Keberhasilan metode ini tercermin melalui hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, Guru PAI dan Siswa Kelas IV :

1. **(KS-01, wawancara, 27 April 2026)** : Beliau mengamati bahwa pembelajaran kini terasa lebih "bernyawa." Dalam pandangannya, fase sekolah dasar adalah waktu yang sangat menentukan dalam membentuk sikap dan kebiasaan anak. Beliau melihat metode ini sebagai langkah konkret untuk mengatasi fenomena siswa yang sebelumnya kurang berani tampil.

2. **(GP-01, wawancara, 28 April 2026)** : Sebagai pengampu materi, beliau merasakan perbedaan atmosfer kelas yang signifikan. Beliau mencatat bahwa melalui pelibatan aktif dalam bermain peran, siswa tidak lagi pasif, melainkan mampu mengembangkan moralitas terpuji dan kejujuran melalui karakter yang diperankan.
3. **(SW-01, wawancara, 29 April 2026)** : Mengaku bahwa dulu ia sering merasa takut jika harus maju ke depan kelas atau menghadapi kesulitan belajar. Namun, setelah memerankan tokoh dalam kisah hijrah, ia merasa memiliki pengalaman baru yang terbukti efektif menanamkan rasa percaya diri dan tanggung jawab dalam dirinya.

Perubahan Karakter Siswa

Secara teoritis, perubahan positif ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan sejati dibangun melalui pengalaman langsung. Selain itu, sesuai dengan teori belajar sosial Albert Bandura, siswa belajar dengan sangat efektif melalui pengamatan dan peniruan perilaku tokoh yang mereka kagumi.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa ketika siswa diberi ruang untuk berekspresi, mereka mampu menunjukkan ketabahan dan keberanian yang luar biasa. Di SDN Ajung 06, metode bermain peran telah membuktikan bahwa sejarah bukan sekadar masa lalu untuk dihafal, melainkan cermin karakter untuk masa depan peserta didik yang lebih tangguh.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa metode bermain peran tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap sejarah Islam, tetapi juga secara efektif membentuk karakter keberanian (*syajā'ah*) dan ketabahan. Hal ini sejalan dengan penelitian Mursyidah and Keumalawati (2025) serta Rosidi and Anam (2021) yang menekankan bahwa pengalaman langsung melalui peran mampu mengembangkan moralitas dan kepercayaan diri siswa secara signifikan.

Analisis Temuan Penelitian

Perubahan perilaku yang teramati pada siswa kelas IsV SDN Ajung 06 merupakan bukti nyata bahwa pergeseran metode dari pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran aktif (*student-centered*) memiliki dampak yang luar biasa. Sebelumnya, siswa cenderung pasif dan kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna karena hanya menjadi pendengar cerita. Fenomena ini membuktikan bahwa ketika hambatan mental seperti rasa takut salah atau kurang percaya diri disingkirkan melalui ruang simulasi yang aman, potensi alami anak untuk belajar akan muncul dengan sendirinya.

Faktor Pendukung Pembelajaran

Keberhasilan metode bermain peran dalam materi Kisah Hijrah terletak pada aspek "pengalaman langsung". Sebagaimana diungkapkan oleh Riski Nur Ramadhan dalam wawancara, ia tidak lagi sekadar menghafal tahun atau tempat, melainkan merasakan beban emosional dari perjuangan tersebut. Secara teoritis, hal ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme di mana pengetahuan dan nilai tidak

diberikan secara instan, melainkan dibangun sendiri oleh siswa melalui pengalaman nyata.

Saat siswa memerankan tokoh yang tabah menghadapi boikot atau berani melakukan perjalanan hijrah yang berbahaya, mereka sedang melakukan "internalisasi nilai". Nilai *ṣabr* (ketabahan) dan *syajā'ah* (keberanian) tidak lagi menjadi konsep abstrak di buku teks, melainkan menjadi identitas yang mereka coba "kenakan" saat berada di depan kelas. Hal ini mengonfirmasi pandangan Abd Raziq and Eliza (2025) bahwa pelibatan aktif dalam simulasi secara signifikan meningkatkan penghayatan nilai moral.

Analisis Belajar Sosial: Menjadikan Sejarah sebagai Model Perilaku

Temuan di SDN Ajung 06 memperkuat teori belajar sosial Albert Bandura. Dalam penelitian ini, proses belajar terjadi melalui dua lapis observasi: pertama, siswa mengobservasi dan meniru karakter tokoh sejarah yang mulia; kedua, siswa saling mengobservasi keberanian teman sejawatnya di kelas.

Ketika seorang siswa melihat temannya yang biasanya pendiam mampu tampil dengan suara lantang mengenakan sorban (seperti pada Gambar 1), hal itu memberikan dorongan motivasi bagi siswa lain untuk melakukan hal yang sama. Dokumentasi visual tersebut menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang suportif dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan tanggung jawab, selaras dengan temuan Febrianti et al., (2023) serta Nopitasari and Setyowati (2022). Model bermain peran ini berhasil mengubah "ketakutan akan penilaian orang lain" menjadi "kebanggaan dalam berekspresi".

Relevansi dengan Pendidikan Karakter Modern

Di tengah tantangan zaman yang semakin kompleks, kemampuan untuk memiliki ketabahan dan keberanian adalah kompetensi esensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki ruang yang sangat luas untuk berinovasi. Dengan menggunakan metode yang tepat, kisah-kisah masa lalu dapat ditarik relevansinya ke masa kini untuk memecahkan masalah mentalitas siswa, seperti sikap mudah menyerah dan kurangnya kepercayaan diri. Dampak nyata dari penelitian ini tidak hanya terlihat pada nilai-nilai di atas kertas, tetapi juga menyentuh perubahan perilaku dan budaya belajar di SDN Ajung 06 secara mendalam. Uraian dampak nyata menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran pada pembelajaran kisah hijrah Nabi Muhammad SAW memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter siswa kelas IV SDN Ajung 06. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa yang sebelumnya cenderung pasif, kurang percaya diri, dan takut menyampaikan pendapat mulai menunjukkan keberanian untuk tampil di depan kelas, berdialog, serta berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, karakter ketabahan siswa juga mengalami perkembangan yang terlihat dari sikap tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan dalam menghafal dialog maupun memainkan peran selama simulasi berlangsung. Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru berubah menjadi lebih interaktif dan kolaboratif sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui keterlibatan langsung dalam simulasi peristiwa hijrah.

Proses tersebut turut menciptakan suasana kelas yang lebih suportif, di mana siswa saling membantu, bekerja sama, dan memberikan dukungan kepada teman kelompoknya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam, tetapi juga membantu internalisasi nilai keberanian, ketabahan, tanggung jawab, dan kerja sama secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar langsung. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman nyata serta teori belajar sosial Albert Bandura yang menjelaskan bahwa individu belajar melalui proses observasi dan peniruan perilaku. Dengan demikian Muttaqin (2025) serta Nurwidya et al., (2025) metode bermain peran dapat menjadi alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang efektif dalam membentuk karakter peserta didik secara kontekstual dan berorientasi pada penguatan nilai-nilai moral di sekolah dasar.

Analisis Temuan Penelitian

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki kontribusi positif dalam pembentukan karakter keberanian dan ketabahan siswa sekolah dasar. Melalui pengalaman langsung, siswa tidak hanya memahami materi kisah hijrah Nabi Muhammad SAW secara kognitif, tetapi juga mampu menghayati nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Salsabila et., (2023), Azrasabiy et al., (2024) yang menyatakan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran karakter. Selain itu, penelitian Marlita (2025) dan Darmawan and Lubis (2025) juga menunjukkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan rasa percaya diri, kerja sama, dan tanggung jawab siswa. Dengan demikian, metode bermain peran dapat menjadi alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih kontekstual dan berorientasi pada pembentukan karakter peserta didik di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan metode bermain peran pada pembelajaran kisah hijrah Nabi Muhammad SAW di kelas IV SDN Ajung 06 terbukti mampu mendukung pembentukan karakter keberanian dan ketabahan siswa secara lebih kontekstual dan bermakna. Melalui keterlibatan langsung dalam simulasi pembelajaran, siswa tidak hanya memahami materi Pendidikan Agama Islam secara kognitif, tetapi juga mengalami proses internalisasi nilai moral melalui pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif. Perubahan karakter siswa terlihat dari meningkatnya keberanian dalam menyampaikan pendapat, tampil di depan kelas, serta berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa juga menunjukkan sikap lebih tabah, tidak mudah menyerah, dan lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok maupun memainkan peran selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan metode bermain peran turut menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang

berpusat pada guru. Pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa terlibat secara langsung dalam proses simulasi, diskusi, dan kerja sama kelompok, sehingga mampu meningkatkan partisipasi serta interaksi sosial antarsiswa. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat menjadi alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang efektif dalam mendukung pendidikan karakter di sekolah dasar, khususnya dalam menanamkan nilai keberanian, ketabahan, tanggung jawab, dan kerja sama melalui pengalaman belajar yang nyata. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pembentukan karakter siswa akan lebih efektif apabila proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami, menghayati, dan mempraktikkan nilai-nilai moral secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahwani, Muhamad Alfian, Syahlarriyadi, and Sutarto. 2025. "MODEL PERENCANAAN PEMBELAJARAN PAI INTEGRATIF BERBASIS KOMPETENSI ABAD KE-21 MENUJU GENERASI EMAS INDONESIA 2045." *SYAIKHONA: Jurnal Magister Pendidikan Agama Islam* 3 (2): 1-30. <https://doi.org/10.59166/SYAIKHONA.V3I2.332>.
- Aini, Nun, Sri Hasanah, Siti Patimah, M. Makhrus Ali, Siti Afifatun, and Meilisa Sajdah. 2025. "PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD NEGERI CAHAYA MAKMUR MENGGUNAKAN METODE PEMBELAJARAN AKTIF YANG DAPAT MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA DALAM BELAJAR DAN MENGEMBANGKAN KARAKTERNYA." *IMTIYAZ: Jurnal Ilmu Keislaman* 9 (2): 450-58. <https://doi.org/10.46773/imtiyaz.v9i2.2322>.
- Alam, Bachrul. 2023. "Strategi Pembelajaran Dengan Metode Role Play Dalam Meningkatkan Sikap Kejujuran Pada Siswa Kelas VIII Di SMPN 35 Surabaya." *An-Nafah: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 3 (2): 117-31. <https://doi.org/10.64469/an-nafah.v3i2.46>.
- Antika, Aisyah Nindi, Ishmah Syafiulloh, and Muhammad Zaironi. 2026. "Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Budaya Lokal Di Indonesia:(Urgensi Dan Tantangannya)." *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum* 4 (1): 917-30. <https://doi.org/10.61104/ALZ.V4I1.3182>.
- Azrasabiy, H, M Ishaq, and Elnawati. 2024. "Peningkatan Karakter Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Bermain Peran Di SDN 003 Pangkalan Kerinci." *Instructional Development Journal* 2 (3): 2684-96. <https://doi.org/10.24014/IDJ.V5I3.26217>.
- Darmawan, Af fiqry, and Parlaungan Lubis. 2025. "Implementasi Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Etika Siswa Di MTs Al-Manar Medan Johor." *Mudabbir: Journal Research and Education Studies* 5 (2): 900-907. <https://doi.org/10.56832/MUDABBIR.V5I2.1276>.
- Febrianti, Azzahroh Norita, Nur Fajrie, and Siti Masfuah. 2023. "Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pembelajaran Theater Dan Metode Bermain

- Peran (Role Playing)." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3 (4): 1370–80. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3641>.
- Marlita, Marlita. 2025. "MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PERAN (ROLE-PLAYING) PADA SISWA KELAS V SDN 143/VIII TELUK KEMBANG JAMBI." *JIPT: Journal Of Indonesian Professional Teacher* 1 (2): 161–72. <https://ejournal.lp2m.uinjambi.ac.id/ojs/index.php/jipt/article/view/2881>.
- Mashudi, Alfi, and Syaiful Rizal. 2025. "Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Keislaman Melalui Pesantren-Based Curriculum (PBC) Di Madrasah Aliyah." *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam* 10 (1): 59–77. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v10i1.2752>.
- Mulyani, Dessy Kurnia, Ria Sivti Fendi, Siska Erfita Handayani, Putri Susana Bela, and Nurul Andini. 2025. "Penguatan Akhlak Mulia Anak Melalui Edukasi Islami Berbasis Roleplaying Cerita Sahabat Nabi Di TPA An-Najid Desa Bandar Abung, Lampung Utara, Lampung." *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia* 5 (2): 463–70. <https://doi.org/10.54082/jamsi.1790>.
- Mursyidah, and Seri Keumalawati. 2025. "Efforts to Improve Students' Religious Character in Islamic Education Learning by Implementing Role Playing Models at SD Negeri 1 Lambheu." *Indonesian Journal of Education and Social Humanities* 2 (3): 11–20. <https://doi.org/10.62945/ijesh.v2i3.804>.
- Muttaqin, Zainal. 2025. "Pendidikan Agama Islam Sebagai Fondasi Moral Siswa Sekolah Dasar." *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 10 (1): 115–24. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v10i1.7208>.
- Nopitasari, Eryka Tri, and Raden Roro Nanik Setyowati. 2022. "IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBENTUKAN AKHLAK RELIGIUS SISWA DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 MAGETAN." *Journal of Civics and Moral Studies* 6 (2): 1–16. <https://doi.org/10.26740/jcms.v6n2.p1-16>.
- Nurwidya, Maharani Putri, Habiba Dwi Wulandari, Avita Handayani, Ken Maulida Musthika Tirta Suci, and Firrean Suprpto. 2025. "Peningkatan Kapasitas SDM Tenaga Pendidik Dalam Menjamin Kualitas Pembelajaran Matematika Di Tingkat Sekolah Dasar." *Bappenas Working Papers* 8 (1): 95–110. <https://doi.org/10.47266/bwp.v8i1.328>.
- Qomaruddin, Qomaruddin, and Halimah Sa'diyah. 2024. "Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles Dan Huberman." *Journal of Management, Accounting, and Administration* 1 (2): 77–84. <https://doi.org/10.52620/jomaa.v1i2.93>.
- Raziq, A, S Eliza - JURNAL Studi Tindakan Edukatif, and undefined 2025. n.d. "Penggunaan Metode Role-Playing Dalam Mengajarkan Kisah Nabi Dan Rasul Di SD Negeri 17 Kampung Baru." *Ojs.Jurnalstuditindakan.Id*. Accessed May 12, 2026. <https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/article/download/246/244>.
- Raziq, Abd, and Salmi Eliza. 2025. "Penggunaan Metode Role-Playing Dalam Mengajarkan Kisah Nabi Dan Rasul Di SD Negeri 17 Kampung Baru." *Jurnal*

-
- Studi Tindakan Edukatif* Volume 1 (3): 100-105.
<https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/%0APenggunaan>.
- Rosidi, Ahmad, and Nurul Anam. 2021. "Formulasi Nilai-Nilai Pembelajaran Karakter Berbasis Nilai-Nilai Sufistik Di Islamic Boarding School Jember." *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan* 19 (1): 216-30. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/qodiri/article/view/4204>.
- Rufianto, Eric Dwi. 2021. "Komitmen Abu Bakar Dalam Peristiwa Hijrah Nabi Muhammad SAW. Dari Makkah Ke Madinah Tahun 622M." *At-Taahdzib: Jurnal Studi Islam Dan Mu'amalah* 9 (2): 46-55. <http://ejournal.staiat-tahdzib.ac.id/tahdzib/article/view/260>.
- Salsabila, D, Darmansyah, and H Hidayati. 2023. "Efektivitas Model Role Playing Dalam Menumbuhkan Sikap Toleransi Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI." *Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1 (4): 2211-18. <https://indojurnal.com/index.php/jejakdigital/article/view/578>.