



Department of Digital Business

**Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)**

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 2143-2150

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

## Rekonstruksi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Historical Empathy untuk Membangun Literasi Peradaban Siswa di MI Nurul Huda Mejagung Pemalang pada Era Digital

Ayu Arfin Mumtazah<sup>1</sup>, Anisa Alaina Kurniawati<sup>2</sup>, Eka Tafiya Zulaifa<sup>3</sup>, Ghina Adhila<sup>4</sup>, Fina Durotun Nafisah<sup>5</sup>, Muhammad Alim Ashshiddiqi<sup>6</sup>, Lifin Araril Ibad<sup>7</sup>, Dian Rifyati<sup>8</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup>Universitas Islam Negeri KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan

<sup>1</sup>[ayu.arfin.mumtazah24032@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:ayu.arfin.mumtazah24032@mhs.uingusdur.ac.id), <sup>2</sup>[anisa.alaina.kurniawati24035@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:anisa.alaina.kurniawati24035@mhs.uingusdur.ac.id),

<sup>3</sup>[eka.tafiya.zulaifa24018@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:eka.tafiya.zulaifa24018@mhs.uingusdur.ac.id), <sup>4</sup>[ghina.adila24023@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:ghina.adila24023@mhs.uingusdur.ac.id),

<sup>5</sup>[fina.durotun.nafisah24017@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:fina.durotun.nafisah24017@mhs.uingusdur.ac.id), <sup>6</sup>[muhhammad.alim.ashshiddiqi24217@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:muhhammad.alim.ashshiddiqi24217@mhs.uingusdur.ac.id),

<sup>7</sup>[lifin.asaril.ibadi24237@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:lifin.asaril.ibadi24237@mhs.uingusdur.ac.id), <sup>8</sup>[dian.rifyati@uingusdur.ac.id](mailto:dian.rifyati@uingusdur.ac.id)

### Abstrak

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang dituntut lebih inovatif, bermakna, dan kontekstual. Pembelajaran SKI tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi sejarah, tetapi juga pada pembentukan karakter dan penguatan literasi peradaban siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan metode role-play berbasis empati sejarah dalam memperkuat literasi peradaban siswa pada mata pelajaran SKI. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang dilaksanakan di MI Nurul Huda Mejagung, Pemalang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role-play berbasis empati sejarah mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih mudah memahami peristiwa sejarah Islam karena mereka terlibat langsung dalam memainkan peran tokoh-tokoh sejarah. Selain itu, metode ini membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai perjuangan, kepemimpinan, kerja sama, dan toleransi yang terkandung dalam sejarah peradaban Islam. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu pembelajaran dan kurangnya rasa percaya diri sebagian siswa, guru mampu mengatasinya melalui strategi pembelajaran yang kreatif dan motivatif. Dengan demikian, metode role-play berbasis empati sejarah dinilai efektif dalam mengembangkan pembelajaran SKI sekaligus memperkuat literasi peradaban siswa di era digital.

*Kata kunci:* Role-Play, Empati Sejarah, Literasi Peradaban, Sejarah Kebudayaan Islam, Pembelajaran Digital.

### 1. Latar Belakang

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum madrasah yang memiliki peran strategis dalam pendidikan agama Islam. Melalui pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk mengetahui fakta-fakta sejarah, tetapi juga didorong untuk memahami dan mempelajari nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya mempelajari sejarah adalah karena dapat membentuk manusia dalam memecahkan permasalahan masa kini maupun masa depan. (Anggraeni, Herpalinda, & Alimni, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran SKI tidak hanya berfungsi sebagai proses penyampaian pengetahuan, melainkan juga sebagai sarana pembentukan nilai dan karakter peserta didik. (Hasmar, 2020).

Setiap peserta didik memiliki kemampuan dan minat belajar yang beragam. Perbedaan ini dipengaruhi oleh karakteristik individu yang tidak sama antara satu siswa dengan siswa lainnya. Ada siswa yang mampu memahami materi dengan cepat, namun ada pula yang membutuhkan waktu lebih lama dalam menangkap dan mengolah informasi. Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri, mengingat mata pelajaran sejarah cenderung dianggap membosankan apabila disampaikan dengan metode yang kurang variatif, seperti ceramah. Penggunaan metode yang monoton dapat menurunkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari guru untuk memahami karakteristik peserta didik serta menerapkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Mahali, 2023).

Masalah lain yang berkaitan dengan pembelajaran SKI adalah masih rendahnya rasa bangga siswa terhadap sejarah tokoh-tokoh Islam. Selain itu, siswa juga cenderung memiliki rasa kurang percaya diri terhadap kebudayaan Islam, sementara justru lebih mengagumi budaya Barat. Dari sisi proses pembelajaran, metode yang digunakan dalam pengajaran SKI sering kali dianggap kurang menarik karena bersifat monoton dan minim variasi. Padahal, apabila kondisi ini dapat diperbaiki, baik dari pihak siswa maupun guru, maka hal tersebut berpotensi meningkatkan motivasi belajar serta memperdalam pemahaman siswa terhadap SKI. (Azizah & Winanda, 2021)

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah umumnya masih menggunakan pendekatan ceramah yang bersifat konvensional, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan mudah merasa jenuh (Siddik & Mahariah, 2023). Berdasarkan hasil pengamatan di MI Nurul Huda Mejagong Pemalang, terlihat bahwa minat siswa terhadap materi sejarah, khususnya yang berkaitan dengan tokoh-tokoh Islam, masih rendah. Kondisi ini dipengaruhi oleh kurangnya keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran (Riri Maria Fitri et al., 2023). Dampaknya, pemahaman siswa cenderung terbatas pada menghafal urutan peristiwa tanpa mampu memahami nilai sosial dan keislaman yang terkandung, serta informasi yang diperoleh mudah dilupakan setelah pembelajaran berakhir (Hidayat, 2024).

Keadaan ini menunjukkan adanya permasalahan mendasar, di mana pembelajaran SKI yang seharusnya dapat menumbuhkan rasa empati terhadap perjuangan tokoh-tokoh Islam justru berubah menjadi sekadar hafalan yang kurang bermakna (Rahayu et al., 2023; Wulandari & Pratiwi, 2024). Oleh sebab itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran agar siswa lebih aktif dan terlibat.

Salah satu metode yang dapat digunakan adalah role playing yang dikemas dalam bentuk dialog atau simulasi peristiwa, seperti adegan peperangan atau perjuangan tokoh Islam. Melalui metode ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berperan langsung dalam memerankan tokoh sehingga dapat memahami situasi secara lebih mendalam (Sari & Nugroho, 2023). Dengan demikian, siswa akan lebih mudah menghayati nilai-nilai perjuangan dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Pratiwi et al., 2024). Di tengah penggunaan metode ceramah yang cenderung monoton, penerapan role playing berbasis dialog menjadi

alternatif yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa sekaligus memperkuat keterikatan emosional mereka terhadap sejarah dan kebudayaan Islam (Hidayat & Fitriani, 2022).

Menurut Pitaloka (2025) dalam Cahyani dkk., (2026), empati historis merupakan kemampuan yang melibatkan keterampilan berpikir sejarah melalui analisis kritis terhadap sumber primer serta pemahaman konteks peristiwa. Pendekatan ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami peristiwa sejarah secara kognitif, tetapi juga menghayati nilai-nilai yang terkandung di dalamnya melalui pengalaman belajar yang lebih nyata.

Lebih lanjut, kemajuan media digital saat ini membawa pengaruh yang besar dalam dunia pendidikan. (Akmalia & Hasanah, 2024) Perkembangan ini seiring dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga menuntut siswa di MI Mejaagong Pemalang untuk mengembangkan literasi peradaban, yaitu kemampuan tidak hanya memahami informasi, tetapi juga menafsirkan, menyaring, dan mengaitkan nilai-nilai sejarah dengan kehidupan sehari-hari. literasi peradaban menjadi aspek penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan merumuskan rekonstruksi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *historical empathy* dalam membangun literasi peradaban siswa di MI Nurul Huda Mejagong, Pemalang pada era digital. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan merumuskan model rekonstruksi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *historical empathy* sebagai upaya strategis dalam membangun literasi peradaban siswa di era digital. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran sejarah yang lebih inovatif, humanis, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin memahami secara mendalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis *historical empathy* melalui metode *role play* dalam membangun literasi peradaban siswa. Pendekatan kualitatif menekankan pada pemahaman makna, pengalaman, dan interaksi yang terjadi dalam situasi nyata (Sugiyono, 2019). Selain itu, pendekatan ini juga memungkinkan peneliti melihat fenomena secara utuh sesuai dengan kondisi di lapangan (Moleong, 2018). Hal ini sejalan dengan pendapat Creswell yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2018).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan secara langsung di dalam kelas guna mengamati jalannya proses pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta tingkat keaktifan peserta didik. Jenis observasi yang digunakan adalah non-partisipatif, di mana peneliti berperan sebagai pengamat tanpa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Melalui teknik ini, peneliti dapat memperoleh data yang bersifat objektif dan sesuai dengan kondisi nyata terkait penerapan metode role play dalam pembelajaran SKI. (Hasan dkk., 2025)

Wawancara dilakukan secara mendalam dengan menggunakan teknik semi terstruktur. Dalam hal ini, peneliti menyusun pedoman pertanyaan sebagai acuan, namun tetap memberikan kebebasan kepada responden untuk menyampaikan pandangan dan pengalaman mereka secara lebih luas. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dan menyeluruh terkait proses pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, teknik dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data berupa catatan, foto, maupun dokumen lain yang relevan dengan penelitian. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data tersebut bertujuan untuk meningkatkan keabsahan data melalui triangulasi, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2023) dalam (Hasan dkk., 2025).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara induktif dengan menerapkan model analisis interaktif yang mencakup tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data dilakukan dengan menyeleksi serta memfokuskan data yang relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk deskriptif naratif agar lebih mudah dipahami. Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dilakukan secara berkelanjutan selama proses penelitian berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2023) dalam (Hasan dkk., 2025) yang menyatakan bahwa analisis data kualitatif berlangsung secara terus-menerus hingga mencapai titik kejenuhan data.

Dalam penelitian kualitatif, instrumen penelitian memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu peneliti memperoleh data yang sesuai dengan fokus kajian. Instrumen tidak hanya berfungsi sebagai alat pengumpul data, tetapi juga sebagai sarana untuk mengarahkan peneliti dalam memahami fenomena yang diteliti secara lebih mendalam. Oleh karena itu, pemilihan instrumen harus disesuaikan dengan tujuan penelitian serta karakteristik data yang ingin diperoleh agar data yang dihasilkan dapat mencerminkan kondisi yang sebenarnya di lapangan. Sejalan dengan pendapat Suharsimi Arikunto yang menyatakan bahwa instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang digunakan peneliti agar proses pengumpulan data menjadi lebih mudah dan terarah, serta didukung oleh Sumadi Suryabrata yang menjelaskan bahwa instrumen berfungsi untuk mencatat berbagai kondisi atau aktivitas yang berkaitan dengan aspek kognitif maupun nonkognitif. Dengan demikian, instrumen penelitian memiliki peran penting dalam membantu peneliti memperoleh data yang akurat, sistematis, dan dapat dipercaya, sehingga kualitas instrumen yang digunakan sangat menentukan kualitas hasil penelitian. (Zayrin dkk., 2025)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Pedoman observasi dimanfaatkan untuk mengamati jalannya proses pembelajaran secara terstruktur, sedangkan pedoman wawancara berfungsi sebagai panduan dalam menggali informasi dari responden secara mendalam. Sementara itu, dokumentasi digunakan sebagai sumber data pendukung berupa catatan, foto, serta berbagai dokumen lain yang berkaitan dengan penelitian.

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik triangulasi. Triangulasi merupakan suatu pendekatan yang memanfaatkan berbagai metode dalam proses pengumpulan dan analisis data guna memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap fenomena yang diteliti. Pendekatan ini berangkat dari anggapan bahwa suatu fenomena akan lebih tepat dipahami apabila dikaji dari beragam sudut pandang. Oleh sebab itu, triangulasi digunakan untuk menguji keabsahan data dengan cara membandingkan informasi yang diperoleh melalui berbagai sumber dan teknik pengumpulan data, sehingga dapat mengurangi kemungkinan terjadinya bias. Dengan demikian, data yang dihasilkan memiliki tingkat kepercayaan yang lebih tinggi. (Rahardjo, 2010)

### 3. Hasil dan Diskusi



**Gambar 1.** Proses Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih aktif di dalam kelas. Siswa terlihat lebih berani dalam menyampaikan pendapat, aktif dalam diskusi, serta menunjukkan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, melainkan memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara langsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. (Lestari dkk., 2024)

Selain meningkatkan keaktifan, metode ini juga berdampak pada pemahaman historis siswa. Siswa tidak lagi hanya menghafal fakta sejarah, tetapi mulai memahami peristiwa secara lebih mendalam melalui pengalaman memerankan tokoh. Proses ini menunjukkan adanya pengembangan empati sejarah, yaitu kemampuan memahami peristiwa masa lalu dari sudut pandang pelaku sejarah. Hal ini sejalan dengan kajian yang menyebutkan bahwa pendekatan *historical empathy* mampu membantu siswa memahami sejarah secara lebih bermakna (Husna dkk., 2020)



**Gambar 2.** Pelaksanaan metode role play

Berdasarkan hasil observasi di MI Nurul Huda Mejagong, guru memulai pembelajaran dengan narasi kontekstual dan pertanyaan reflektif yang mampu memancing rasa ingin tahu siswa sejak awal. Pendekatan ini membuat siswa lebih siap mengikuti pembelajaran. Namun, sebelum diterapkannya metode *role playing*, pembelajaran SKI cenderung menggunakan metode ceramah. Dalam kondisi tersebut, siswa terlihat kurang fokus, mudah terdistraksi, serta lebih tertarik berbicara dengan teman sebaya.

Setelah metode *role playing* diterapkan, terjadi rekonstruksi suasana kelas yang cukup terlihat. Siswa menjadi lebih kondusif, terarah, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan bermain peran memberi ruang bagi siswa untuk menyalurkan energi dan kecenderungan mereka yang aktif ke dalam kegiatan yang lebih terarah. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Afifah & Rif'iyati, 2025). Selain itu, metode ini juga mampu mengakomodasi perbedaan gaya belajar siswa. Siswa dengan gaya belajar visual dapat memahami melalui pengamatan adegan, siswa auditori melalui dialog, dan siswa kinestetik melalui gerakan saat memerankan tokoh. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih variatif dan menjangkau kebutuhan siswa yang berbeda-beda. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa *role playing* berpengaruh terhadap meningkatkan empati dan pemahaman siswa (Astuti dkk., 2025).

Secara keseluruhan, penerapan metode *role* Penerapan metode ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman yang diperoleh selama kegiatan berlangsung.

Penelitian ini menunjukkan bahwa, penerapan metode role playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan dalam keterlibatan siswa. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif, kurang fokus, dan mudah terdistraksi selama pembelajaran berlangsung, menjadi lebih aktif, terarah, serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi. Keterlibatan ini terlihat dari keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, partisipasi dalam diskusi, serta kesungguhan dalam memerankan tokoh sejarah yang dipelajari.

Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu menghayati peristiwa sejarah dari sudut pandang tokoh yang diperankan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung mampu mendorong berkembangnya empati sejarah siswa, yaitu kemampuan untuk memahami peristiwa masa lalu secara lebih mendalam dengan mempertimbangkan konteks dan perspektif pelaku sejarah. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kesadaran historis siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengintegrasikan berbagai strategi pembelajaran lain guna memperluas pemahaman dan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai sejarah secara lebih komprehensif (Royana dkk., 2025).

Dalam konteks era digital, penerapan metode role playing berbasis historical empathy turut memberikan kontribusi dalam pengembangan literasi peradaban digital siswa. Pemahaman terhadap peristiwa sejarah tidak hanya diperoleh melalui kegiatan pembelajaran di kelas, tetapi juga dapat diperkaya dengan memanfaatkan berbagai sumber digital. Melalui proses ini, siswa dilatih untuk menelusuri, memahami, serta menilai informasi sejarah secara kritis sehingga mampu membedakan sumber yang kredibel dan tidak kredibel. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk menggunakan teknologi secara lebih bijak sekaligus memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai peradaban dalam kehidupan sehari-hari di era digital. (Azwar Azwar dkk., 2024).

Dengan demikian, penggunaan metode role playing yang dipadukan dengan pendekatan historical empathy dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Nurul Huda Majagong Pemalang mampu mendorong peningkatan keaktifan serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Proses pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga membantu siswa dalam menghayati nilai-nilai sejarah dan menghubungkannya dengan kehidupan di era digital, sehingga turut mendukung berkembangnya literasi peradaban digital siswa.

#### **4. Kesimpulan**

Penggunaan metode role playing dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, lebih terlibat dalam diskusi, serta menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan sebelum metode ini diterapkan. Penerapan pendekatan historical empathy melalui aktivitas bermain peran memudahkan siswa dalam memahami peristiwa sejarah secara lebih mendalam. Siswa tidak hanya mengingat informasi sejarah, tetapi juga mampu menempatkan diri pada sudut pandang tokoh yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Terjadi perubahan dalam pola pembelajaran dari yang

sebelumnya bersifat teacher-centered dan pasif menjadi pembelajaran yang lebih interaktif, terarah, serta berpusat pada siswa. Perubahan ini terlihat dari meningkatnya keterlibatan siswa dan terciptanya suasana belajar yang lebih kondusif dan dinamis. Penerapan metode role playing yang dipadukan dengan pendekatan historical empathy turut berperan dalam mengembangkan literasi peradaban siswa. Siswa tidak hanya memahami isi materi sejarah, tetapi juga mampu mengambil nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, seperti bermain peran, berpotensi untuk dikembangkan lebih luas dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam maupun mata pelajaran lainnya. Metode ini juga dapat dikombinasikan dengan pemanfaatan teknologi digital, seperti media audiovisual dan platform pembelajaran interaktif, guna meningkatkan efektivitas serta daya tarik pembelajaran.

## Referensi

1. Afifah, N., & Rifiyati, D. (2025). ANALISIS EFEKTIVITAS METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan, Kebudayaan dan Keislaman*, 4(1), 26–35. <https://doi.org/10.24260/jpkk.v4i1.4265>
2. Akmalia, R. D., & Hasanah, H. (2024). Pemanfaatan Literasi Digital Dalam Kesiapan Guru Mengajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *An-Nuha*, 4(4), 332–339. <https://doi.org/10.24036/annuha.v4i4.552>
3. Astuti, D. A., Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo, & Ana Nurhasanah. (2025). The Effect of Role Playing Learning Model on Students Historical Empathy at SMA Negeri 1 Bayah: Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Empati Sejarah Siswa di SMA Negeri 1 Bayah. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 9(6), 2265–2275. <https://doi.org/10.36526/santhet.v9i6.5299>
4. Azizah, M., & Winanda, R. B. (2021). Problematika Pembelajaran SKI Di MTs Salafiyah Syafiyah Bandung Diwek Jombang. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 10(1), 37–49. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v10i1.240>
5. Azwar Azwar, Zulfikar Ghazali, & Rendi Purnama. (2024). Literasi Digital Mahasiswa Sejarah Peradaban Islam IAIN Sambas Dalam Menelusuri Sumber Sejarah Lokal. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 219–232. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i2.279>
6. Cahyani, R. A., Sari, D. A. A., Nihayah, S. A. T., & Sholikah. (2026). Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran SKI Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas XI DI MA NU 01 Mambaul Ulum Sumurgung. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(5), 23–31.
7. Hasan, H., Bora, M. A., Afriani, D., Artiani, L. E., Puspitasari, R., Susilawati, A., Dewi, P. M., Asroni, A., Yunesman, Y., Merjani, A., & Hakim, A. R. (2025). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
8. Hasmar, A. H. (2020). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 15. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>
9. Husna, L. A., Syukur, A., & Umasih, U. (2020). Historical Empathy Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 67–78. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.28297>
10. Lestari, F., Chalimi, I. R., & Mirzachaerulsyah, E. (2024). Efektivitas Model Role Playing terhadap Penguatan Nilai Karakter pada Pembelajaran Sejarah Bagi Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Seponti Kayong Utara. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 34–30. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3086>
11. Rahardjo, M. (2010). *Triangulasi dalam penelitian kualitatif* [Teaching Resources]. <https://repository.uin-malang.ac.id/1133/>
12. Royana, R. A., Rizqullah, M. M., Suryani, E., & Pajriah, S. (2025). Peningkatan Kemampuan Historical Consciousness Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Student Debate-Role Playing Bagi Peserta Didik di SMK Negeri 2 Ciamis. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 6(1). <https://doi.org/10.25157/j-kip.v6i1.18128>
13. Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780–789. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1070>
14. Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
15. Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
16. Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.