

Menanamkan nilai keteladanan dalam pembelajaran SKI melalui kartu role play

Muh. Ubaidillah Al Azhari, Roja Fadla Moh Jauhar, Jauharotun Nafisah^{123***}

¹²³Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: *ubaiddebuelazhar@gmail.com *rojafadla5@gmail.com *jauharotun19@gmail.com

Kata Kunci:

Nilai Keteladanan, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), Kartu Role Play

Keywords:

Exemplary Values, Islamic Cultural History (SKI), Role Play Cards

ABSTRAK

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan tentang peristiwa sejarah, tetapi juga memiliki peran penting dalam menanamkan nilai keteladanan dari tokoh-tokoh Islam. Nilai-nilai seperti kejujuran, keberanian, kesabaran, dan semangat perjuangan merupakan bagian dari akhlak mulia yang harus ditanamkan kepada peserta didik. Namun dalam praktiknya, pembelajaran SKI masih banyak menggunakan metode ceramah yang

cenderung satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media kartu role play sebagai strategi pembelajaran partisipatif dalam menanamkan nilai keteladanan dalam pembelajaran SKI seperti contoh Kisah Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail, Keteguhan Dakwah Nabi di Thaif, serta Keteguhan Iman Bilal bin Rabah. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi kepustakaan (library research). Data dikumpulkan dari berbagai sumber literatur seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media kartu role play mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, sehingga mempermudah siswa untuk menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai keteladanan secara lebih mendalam. Dengan demikian, strategi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembentukan karakter siswa melalui mata pelajaran SKI.

ABSTRACT

The teaching of Islamic Cultural History (SKI) not only aims to convey knowledge about historical events but also plays an important role in instilling exemplary values from Islamic figures. Values such as honesty, courage, patience, and the spirit of struggle are part of noble character traits that must be instilled in students. However, in practice, SKI learning often relies on lecture methods that tend to be one-way and lack active student involvement. This article aims to examine the effectiveness of using role play card media as a participatory learning strategy to instill exemplary values in SKI lessons, with examples such as the stories of Prophet Ibrahim and Prophet Ismail, the steadfastness of the Prophet's preaching in Thaif, and the steadfast faith of Bilal bin Rabah. The research method used is a qualitative approach with a library research type. Data were collected from various literature sources such as books, scientific journals, and relevant articles. The study results show that role play card media can create an interactive and contextual learning environment, making it easier for students to internalize and practice exemplary values more deeply. Thus, this strategy can be an effective alternative in supporting character building through the SKI subject.

Pendahuluan

Pendidikan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan mengenai peristiwa sejarah, tetapi juga



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

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

menekankan pentingnya penanaman nilai keteladanan dari tokoh-tokoh Islam terdahulu. Nilai keteladanan ini meliputi akhlak mulia, semangat perjuangan, serta sikap yang dapat dijadikan contoh dalam kehidupan sehari-hari (A. Rayhani, 2024). Penanaman nilai tersebut sangat penting agar peserta didik tidak hanya sekadar memahami sejarah secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam sikap dan perilaku (Yusuf Rendi Wibowo, Fatonah Salfadilah, 2024).

Namun demikian, pembelajaran SKI di tingkat sekolah sering kali masih mengandalkan metode ceramah yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini berpotensi membuat peserta didik sulit untuk menyerap nilai-nilai keteladanan secara mendalam (Rodiah, Romadlon Khusnul Kiro, 2024). Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran inovatif yang mampu menjembatani pemahaman kognitif dan pengalaman afektif siswa. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media kartu role play, yaitu permainan simulasi peran yang mengangkat kisah-kisah inspiratif dalam sejarah Islam. Dalam artikel ini, contoh yang diangkat antara lain Kisah Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail, Keteguhan Dakwah Nabi di Thaif, serta Keteguhan Iman Bilal bin Rabah. Melalui metode ini, peserta didik tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga menghayati nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya melalui pengalaman langsung dalam bermain peran.

Dengan demikian, peserta didik tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga merasakan pengalaman secara langsung yang memudahkan internalisasi nilai keteladanan, seperti kejujuran, keberanian, dan kesabaran. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan mendalam, sehingga nilai keteladanan dalam pembelajaran SKI dapat tersampaikan dengan efektif dan berdampak positif bagi perkembangan karakter peserta didik.

Metode Penelitian

Artikel ini kami tulis dengan menggunakan pendekatan kualitatif, karena pendekatan ini dinilai lebih relevan untuk menggambarkan dan mengelaborasi bagaimana nilai-nilai keteladanan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dapat ditanamkan melalui penggunaan media kartu role play. Pendekatan kualitatif memungkinkan penulis untuk menganalisis konsep, makna, dan nilai secara mendalam serta kontekstual, khususnya dalam pembentukan karakter peserta didik melalui pembelajaran sejarah Islam. Jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah penelitian kepustakaan (library research), yaitu dengan menghimpun dan mengkaji berbagai literatur yang relevan, seperti buku ajar, jurnal ilmiah, artikel, dan karya ilmiah lain (Milya Sari, 2020), yang berkaitan dengan pembelajaran SKI, nilai keteladanan, serta strategi pembelajaran berbasis role play. Penelitian ini juga dilakukan melalui observasi lapangan dan eksperimen media kartu Role Play tersebut. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk merumuskan sebuah model pendekatan pembelajaran yang inovatif, partisipatif, dan berdampak terhadap perkembangan karakter peserta didik. Dalam prosesnya, penulis mengumpulkan berbagai data dan teori yang terkait, kemudian menganalisis serta menyusunnya secara sistematis ke

dalam artikel ini agar dapat menjadi referensi akademik dan praktik bagi pendidik, khususnya dalam pengembangan pembelajaran SKI yang lebih bermakna.

Pembahasan

1. Makna Nilai Keteladanan dalam Pembelajaran SKI dan Kelemahan Metode Konvensional dalam Menanamkan Nilai Keteladanan

a. Nilai Keteladanan

Nilai keteladanan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan unsur penting yang bertujuan membentuk karakter peserta didik secara utuh. Keteladanan bukan hanya berkaitan dengan pengetahuan tentang tokoh-tokoh sejarah Islam, tetapi lebih jauh merupakan penghayatan dan internalisasi nilai-nilai akhlak mulia yang ditampilkan oleh tokoh-tokoh tersebut dalam kehidupan mereka (Muhammad Bayu Anggara, 2023). Tokoh-tokoh seperti Nabi Ibrahim AS, Nabi Ismail AS, Rasulullah SAW, dan Bilal bin Rabah merupakan figur inspiratif yang kisah hidupnya mengandung pelajaran mendalam tentang nilai kejujuran, keberanian, kesabaran, dan keteguhan dalam mempertahankan iman. Dalam konteks pendidikan, keteladanan ini menjadi bekal moral dan spiritual peserta didik dalam menghadapi tantangan zaman.

Pembelajaran SKI memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai-nilai keteladanan tersebut karena muatan materinya yang penuh dengan kisah nyata dari tokoh Islam, seperti Nabi Ibrahim yang sabar dan taat dalam menjalankan perintah Allah, Nabi Muhammad SAW yang gigih berdakwah meskipun mendapat penolakan di Thaif, serta Bilal bin Rabah yang menunjukkan keteguhan iman meskipun mengalami siksaan berat. Kisah-kisah seperti ini harus disampaikan dengan pendekatan yang menyentuh aspek afektif siswa agar mereka mampu menghayati dan meneladani nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

b. Kelemahan Metode Konvensional

Metode konvensional seperti ceramah yang selama ini dominan dalam pembelajaran SKI cenderung bersifat satu arah dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif secara emosional maupun intelektual. Akibatnya, siswa hanya mendapatkan pengetahuan secara tekstual tanpa mengalami atau merasakan nilai-nilai keteladanan tersebut secara kontekstual (Jumati, 2024). Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk menghadirkan metode yang mampu menjembatani aspek kognitif dan afektif dalam proses belajar mengajar. Dalam situasi seperti ini, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak agar nilai-nilai luhur dalam kisah sejarah Islam dapat diinternalisasi secara lebih mendalam oleh peserta didik.

2. Media Kartu Role Play sebagai Strategi Partisipatif

Media kartu role play hadir sebagai solusi alternatif untuk mengatasi kebosanan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional. Dalam metode ini, peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diberikan kartu berisi peran tokoh

tertentu dalam kisah sejarah Islam (Khairunnisa, 2018). Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya membaca dan memahami cerita, tetapi juga memerankan secara langsung nilai-nilai yang terkandung dalam kisah tersebut. Misalnya, ketika memerankan Nabi Ibrahim dan Nabi Ismail dalam peristiwa perintah penyembelihan, siswa diajak memahami secara emosional arti dari ketaatan dan keikhlasan. Begitu pula saat memerankan Bilal bin Rabah, siswa dapat merasakan makna keteguhan iman di tengah siksaan dan tekanan.

Proses bermain peran yang dilakukan dalam pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyentuh sisi afektif siswa. Pengalaman langsung dalam memerankan tokoh sejarah mampu menciptakan empati, penghayatan, dan kedekatan emosional terhadap nilai-nilai yang diperankan. Hal ini jauh lebih efektif dalam menanamkan nilai keteladanan dibandingkan hanya dengan mendengarkan penjelasan guru. Ketika siswa merasakan langsung peran sebagai tokoh, maka akan terjadi proses internalisasi nilai yang mendalam, yang berpotensi memengaruhi sikap dan perilaku mereka di kehidupan sehari-hari.

3. Hasil Implementasi dan Evaluasi Media terhadap Karakter Peserta Didik

Berdasarkan kajian pustaka dan pengalaman praktik di lapangan, penggunaan kartu role play dalam pembelajaran SKI memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter peserta didik. Suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa terlihat antusias mengikuti pembelajaran, dan mereka lebih mudah mengingat serta memahami nilai-nilai moral yang diajarkan (Parwanti et al., 2023). Melalui keterlibatan aktif ini, nilai-nilai keteladanan tidak hanya diajarkan, tetapi benar-benar dihidupkan dalam kelas. Dengan demikian, media kartu role play berkontribusi nyata dalam membentuk karakter peserta didik yang religius, berintegritas, dan memiliki kepedulian sosial yang tinggi, sesuai dengan tujuan utama pendidikan Islam.

Adapun untuk dokumentasi beserta evaluasi Implementasinya dapat di paparkan sebagai berikut:

a) Implementasi

Desain Sampul Depan Media Kartu Role Play



Dokumentasi Pemateri



Dokumentasi Narator

➤ **Narator (Adegan 1):**

Nabi Ibrahim mendapat mimpi dari Allah untuk menyembelih putranya. Ini adalah wahyu, bukan sekadar bunga tidur.

➤ **Narator (Adegan 3) :**

Iblis menyamar dan datang menggoda Ibrahim.

(Narator: Inilah awal mula jumrah dalam ibadah haji, yaitu melempar batu ke arah setan..)

➤ **Narator (Adegan 6) :**

Dengan linangan air mata, Ibrahim membawa Ismail ke tempat sunyi, menutup matanya, dan mengangkat pisaunya...

➤ **Narator (Adegan 7) :**

Dari peristiwa ini, lahirlah ibadah kurban sebagai bentuk ketakwaan dan pengorbanan dalam Islam.



Adegan 1: Mimpi Perintah Allah

➤ **Nabi Ibrahim (gelisah):**

"Ya Allah, apakah aku mampu melaksanakan perintah ini? Anakku... Ismail..."



Adegan 2: Menceritakan Kepada Siti Hajar

➤ **Siti Hajar:**

"Suamiku, mengapa engkau tampak murung sejak semalam?"

➤ **Nabi Ibrahim:**

"Aku bermimpi Allah memerintahkanku menyembelih Ismail."

➤ **Siti Hajar:**

"Jika itu dari Allah, laksanakanlah. Aku ridha dan percaya pada keputusan-Nya."

Kemudian datanglah Iblis Mengganggu Nabi Ismail...



Adegan 3: Iblis Menggoda Nabi Ibrahim

➤ **Iblis:**

"Ibrahim, engkau akan membunuh anakmu sendiri? Itu pasti bukan dari Tuhan!"

➤ **Nabi Ibrahim (melempar kerikil):**

"Aku berlindung kepada Allah dari godaanmu!"

Adegan 4: Iblis Menggoda Siti Hajar

- **Iblis:**
"Hajar, hentikan suamimu! Ia akan membunuh anakmu!"
- **Siti Hajar (tegas):**
"Jika ini perintah Allah, aku ikhlas. Pergilah, Iblis!"

Adegan 5: Iblis Menggoda Ismail

- **Iblis:**
"Ismail, ayahmu gila! Lari, sebelum kau disembelih!"
- **Ismail (tenang):**
"Ini adalah perintah dari Allah. Aku rela, aku sabar, aku percaya."

**Adegan 6: Penyerahan Diri**

- **Nabi Ibrahim:**
"Anakku, dalam mimpi aku diperintahkan untuk menyembelihmu. Bagaimana pendapatmu?"
- **Ismail:**
"Ya ayah, lakukanlah. Aku insyaAllah termasuk orang yang sabar."

Adegan 7: Penyelamatan dan Pengorbanan

- **Nabi Ibrahim (berdoa):**
"Bismillahi Allahu Akbar..."
- **Malaikat Jibril (muncul):**

”Wahai Ibrahim, engkau telah lulus ujian dari Allah. Ini hanya ujian! Ismail diselamatkan dan diganti dengan hewan kurban dari surga (Kambing).”



Dokumentasi pemahaman karakter



Dokumentasi proses Diskusi

Tabel Feedback

Timesta mp	Sebera pa menar ik isi cerita pada role play card ini?	Apaka h alur cerita dalam kartu mudah dipaha m?	Bagaim ana menuru t Anda desain dan tampil an kartu (warna, ilustrasi , tata letak)?	Apakah ukuran teks dan elemen visual mudah dibaca dan dimeng erti	Apakah Anda merasa lebih memah ami materi setelah bermai n peran dengan kartu ini?	Bagian mana dari kartu yang paling Anda sukai?	Apa saran Anda untuk memperb aiki role play card ini?
5/21/202 5 14:58:15	Menar ik	Cukup	Sangat Baik	Jelas	Baik	Kartu iblis	Media pembelaj aran tadi cocok digunaka n kepada kelas atas (mulai SD kelas 4) karena jika kelas bawah terlalu rumit karena kelas bawah susah diatur / memeran kan jika cerita seperti tadi
5/21/202 5 15:13:04	Sangat Menar ik	Sengat Mudah	Sangat Baik	Jelas	Baik	Lembar pemand u	Sudah baik

5/21/2025 15:35:28	Menarik	Cukup	Baik	cukup	Cukup	bagian kartu	tulisannya di besarin
5/21/2025 15:40:19	Sangat Menarik	Sangat Mudah	Sangat Baik	Jelas	Baik	Nabi ismail	Cukup🔥
5/21/2025 17:52:25	Sangat Menarik	Sangat Mudah	Baik	Jelas	Sangat Baik	Gambar dan peran yg dimainkan	Kartu yg berisi teks cerita terlalu kecil, tp tulisan jelas dan setiap peran diberi warna jadi mudah dipahami
5/22/2025 9:13:43	Sangat Menarik	Mudah	Baik	Jelas	Baik	bagian gambar	lebih semangat lagi
5/22/2025 9:17:08	Sangat Menarik	Sangat Mudah	Sangat Baik	Sangat Jelas	Sangat Baik	Bagian ilustrasi yang menarik dan colorfull	Mungkin setiap kartu diberikan penomoran angka agar peserta tidak bingung urutan masuknya

5/22/2025 10:35:22	Menarik	Sulit	Baik	cukup	Cukup	Penggunaan warna dalam desain kartu	Mungkin kartunya bisa lebih diperbesar
5/22/2025 11:51:11	Sangat Menarik	Sangat Mudah	Sangat Baik	Sangat Jelas	Sangat Baik	lembar pemandu	sudah baik, mungkin kedepannya bisa lebih banyak kartu lagi
5/22/2025 12:51:43	Sangat Menarik	Mudah	Baik	cukup	Baik	dialog	tidak ada
5/22/2025 16:41:23	Menarik	Cukup	Sangat Baik	Jelas	Baik	Ilustrasi dan gambar	Diberikan numbering atau penomoran yang lebih jelas
5/22/2025 19:38:07	Sangat Menarik	Sangat Mudah	Sangat Baik	Jelas	Sangat Baik	bagian dramanya	lebih ditata lagi biar alurnya gampang dipahami

b) Evaluasi Hasil Uji Coba Media Role Play Card

1. Ketertarikan terhadap Isi Cerita

Berdasarkan data yang diperoleh dari 12 responden, sebagian besar peserta menyatakan bahwa cerita dalam role play card sangat menarik (66,7%) dan menarik (33,3%). Tidak ada peserta yang menyatakan cerita kurang menarik atau membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan kisah Nabi Ibrahim dan Ismail sebagai tema sangat relevan dan berhasil membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran berbasis peran.

2. Kejelasan Alur Cerita

Sebanyak 9 dari 12 responden (75%) mengaku sangat mudah atau mudah dalam memahami alur cerita yang disajikan. Namun, terdapat satu responden yang menyatakan bahwa alur cerita masih sulit dipahami. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun struktur cerita umumnya sudah baik, perlu penyesuaian tingkat kompleksitas narasi apabila media ini digunakan untuk jenjang pendidikan yang lebih rendah (kelas bawah SD).

3. Tampilan Visual dan Desain

Mayoritas responden menilai desain dan tampilan kartu berada dalam kategori baik hingga sangat baik, dengan apresiasi khusus pada warna, ilustrasi, dan tata letak yang menarik. Beberapa responden mengungkapkan bahwa bagian ilustrasi dan peran tokoh sangat membantu mereka memahami isi cerita. Namun, ada masukan agar ukuran teks diperbesar dan diberi penomoran agar alur peran lebih mudah diikuti.

4. Keterbacaan Teks dan Visual

Sebagian besar responden menyatakan bahwa ukuran dan elemen visual pada kartu jelas dan mudah dibaca. Namun, beberapa menyebutkan ukuran huruf yang cukup kecil pada kartu teks sebagai kekurangan. Hal ini menunjukkan bahwa aspek keterbacaan perlu disesuaikan dengan kemampuan baca siswa, khususnya untuk siswa kelas bawah.

5. Dampak terhadap Pemahaman Materi

Sebanyak 11 dari 12 responden (91,7%) menyatakan bahwa mereka lebih memahami materi setelah bermain peran menggunakan kartu ini. Hal ini menunjukkan efektivitas media role play card dalam meningkatkan pemahaman konsep melalui pendekatan partisipatif dan kontekstual.

6. Bagian Favorit Peserta

Beberapa bagian yang paling disukai oleh responden meliputi:

1. Ilustrasi dan gambar tokoh
2. Drama dan peran masing-masing karakter
3. Lembar pemandu yang membantu jalannya role play
4. Kartu Iblis dan Ismail yang memunculkan dinamika emosi dalam cerita

7. Saran Perbaikan

Beberapa saran yang diberikan oleh peserta antara lain:

1. Menambah penomoran urutan kartu agar peserta tidak bingung dalam mengikuti alur cerita.
2. Memperbesar ukuran kartu atau tulisan agar lebih mudah dibaca.
3. Menyesuaikan kompleksitas cerita untuk jenjang kelas bawah, karena siswa kelas 1–3 dinilai masih sulit untuk memerankan alur cerita yang cukup panjang dan kompleks.

4. Menambah variasi kartu dan tokoh agar bisa digunakan lebih luas dalam pembelajaran yang berbeda.

Kemudian dari hasil uji coba (eksperimen) di atas, dapat diambil kesimpulan bahwasanya media *Role Play Card* kisah Nabi Ibrahim dan Ismail berhasil menarik minat siswa, mudah dipahami, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Dengan beberapa perbaikan minor terkait desain dan struktur alur, media ini sangat potensial untuk digunakan dalam pembelajaran kontekstual di kelas.

Kesimpulan

Penggunaan media *Role Play Card* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai keteladanan kepada peserta didik. Melalui kegiatan bermain peran berdasarkan kisah tokoh-tokoh Islam, seperti Nabi Ibrahim, Nabi Ismail, dan Bilal bin Rabah, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga menghayati nilai-nilai luhur seperti kejujuran, keteguhan iman, dan keikhlasan secara afektif. Metode ini mampu mengatasi kelemahan pendekatan konvensional yang cenderung satu arah, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kontekstual.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih memahami materi setelah menggunakan media ini, tertarik dengan alur cerita, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa masukan terkait desain kartu seperti ukuran teks, penomoran, dan penyesuaian cerita untuk jenjang usia tertentu, media *Role Play Card* memiliki potensi besar sebagai inovasi pembelajaran karakter dalam mata pelajaran SKI. Oleh karena itu, strategi pembelajaran ini layak untuk dikembangkan dan diterapkan secara lebih luas guna mendukung terbentuknya peserta didik yang berakhlak mulia dan berkarakter Islami.

Daftar Pustaka

- A. Rayhani, M. B. (2024). Analisis Karakteristik Materi Pendidikan Agama Islam Bidang Sejarah Kebudayaan Islam Di Berbagai Jenjang Pendidikan Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnall Inovasi Pendidikan*, 6(1), 52–61. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/1285>
- Jumati, R. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Digital di MAN 2 Kota Tidore. *JUANGA: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 10(2), 279–289.
- Khairunnisa. (2018). *Pengaruh Pelaksanaan Metode Role Play (Bermain Peran) Terhadap Kecerdasan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Dalam Pembelajaran PAI* (Vol. 3, Issue 2) [UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR]. [https://repository.uin-alauddin.ac.id/13306/1/Pengaruh Pelaksanaan Metode Role Play %28Bermain Peran%29 terhadap Kecerdasan Komunikasi Interpersonal peserta Didik dalam Pembelajaran PAI di SMAN 10 Gowa.pdf](https://repository.uin-alauddin.ac.id/13306/1/Pengaruh%20Pelaksanaan%20Metode%20Role%20Play%20Bermain%20Peran%20terhadap%20Kecerdasan%20Komunikasi%20Interpersonal%20peserta%20Didik%20dalam%20Pembelajaran%20PAI%20di%20SMAN%2010%20Gowa.pdf)
- Milya Sari, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–53. <https://core.ac.uk/download/pdf/335289208.pdf>

- Muhammad Bayu Anggara. (2023). *Peran Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Dalam Membentuk Karakter Profetik Siswa Kelas X Di MAN 5 Sleman Yogyakarta* [UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA]. <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/46289/19422065.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Parwanti, Junanah, & Andi Musthafa Husain. (2023). Metode Role playing dan Pengaruhnya dalam Meningkatkan Akhlak Siswa SD Negeri Balecatur 2. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, 3(1), 77–89. <https://doi.org/10.14421/hjie.2023.31-06>
- Rodiah, Romadlon Khusnul Kiro, R. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Melalui Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Studi Kasus di Kelas XI IPA Madrasah Aliyah 1 Kampar). *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, 1(4), 14. <https://ejournal.aripi.or.id/index.php/jupendir>
- Yusuf Rendi Wibowo, Fatonah Salfadilah, M. A. (2024). Persepsi Mahasiswa PGMI Terhadap Relevansi Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Religius. *ARZUSIN: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Dasar*, 4(6), 1259–1279. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v4i6.4424>