

**MODEL *ROLE PLAYING*
MELALUI KEGIATAN *MARKET PLACE ACTIVITY*
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH NU
AL UTSMANI KAJEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)



Oleh:

DEWINTA RIZKIANI

NIM. 20322138

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2026**

**MODEL *ROLE PLAYING*
MELALUI KEGIATAN *MARKET PLACE ACTIVITY*
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH NU
AL UTSMANI KAJEN PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)



DEWINTA RIZKIANI

NIM. 20322138

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
TAHUN 2026**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya:

Nama : Dewinta Rizkiani

NIM : 20322138

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul "**Model Role Playing Melalui Kegiatan Market Place Activity Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah NU Al Utsmani Kajen Pekalongan**" ini benar-benar karya penulisan sendiri, bukan jiplakan dari karya yang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi saya terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Dengan pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 22 Juni 2026
Yang membuat pernyataan,



DEWINTA RIZKIANI

20322138

NOTA PEMBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
di

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : Dewinta Rizkiani
NIM : 20322138
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Model Role Playing Melalui Kegiatan Market Place Activity pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Nu Al Utsmani Kajen Pekalongan

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 22 Juni 2026
Pembimbing,


Dr. Hj. Ely Mufidah, S. Ag, M.S.I
NIP.198004222003122002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161

Website: fik.uingusdur.ac.id | Email : fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara/i:

Nama : **DEWINTA RIZKIANI**
NIM : **20322138**
Judul Skripsi : **"MODEL *ROLE PLAYING* MELALUI KEGIATAN *MARKET PLACE ACTIVITY* PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH NU AL UTSMANI KAJEN PEKALONGAN"**

yang telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari Rabu tanggal 1 Juli 2026 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Penguji I

Dewan Penguji

Penguji II

Andung Dwi Haryanto, M.Pd
NIP. 198902172019031007

Muhammad Mufid, M.Pd.I
NIP. 19870316201931005

Pekalongan, 9 Juli 2026

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Murtisn, M.Ag.
NIP. 197105261999031002

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka Sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al -Insyirah: 5-6)



PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi kesempatan dan kemudahan di setiap kesulitan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd), Dengan rasa syukur penulis persembahkan karya tulis ini kepada:

1. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, serta Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang sudah menjadi wadah bagi saya dalam mengembangkan kemampuan dan pengalaman.
2. Teristimewa dengan penuh cinta, skripsi ini ku persembahkan untuk kedua orang tua saya. Ibunda Murniati dan Bapak Sigan Supadi. Terima kasih atas cinta yang tidak pernah meminta balasan, doa yang selalu mengiringi setiap langkahku, dan kesabaran yang tak pernah lelah menunggu prosesku, menjadi pengingat dan penguatan yang paling hebat dan memberikan dukungan semangat hingga penulis bisa sampai di titik ini.
3. Dr. Hj. Ely Mufidah S.Ag. M.S.I. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga serta pikirannya untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Kepada kedua kakak saya, Sofyan Rizkiyanto, S. IP. dan Yunus Rizkiawan, S.T. Terima kasih selalu memberi semangat dan dukungan luar biasa serta doa yang tiada henti selama masa kuliah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Kepada seseorang yang tak kalah pentingnya, A. Abimanyu, S.M. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Terima kasih telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah, segala usaha yang diberikan mulai dari waktu, dukungan, doa dan support dalam proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
6. Seluruh sahabat serta rekan mahasiswa. Terima kasih atas semangat, dukungan, dan kerja samanya selama perjalanan panjang yang telah dilewati bersama hingga skripsi ini terselesaikan.
7. *Last but not least*, anak perempuan terakhir yang manis, sosok yang diam-diam berjuang tanpa henti, wanita sederhana yang punya impian tinggi. Terima kasih untuk penulis ini yaitu diriku sendiri, Dewinta Rizkiani. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini, meski sering merasa lelah, ragu, bahkan ingin menyerah. Terima kasih karena tetap memilih bangkit, percaya pada proses, dan terus mengetuk pintu langit lewat doa. Semoga setelah ini, satu per satu mimpi yang kamu simpan diam-diam menemukan jalannya. Remember, you survived every day you thought you couldn't. Keep growing, keep shining, and always trust Allah's timing.

ABSTRAK

Rizkiani, Dewinta. 2026. Model *Role Playing* melalui Kegiatan Market Place Activity pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIS NU Al Utsmani Kajen Pekalongan. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Kata Kunci: *Role Playing, Market Place Activity, Sejarah Kebudayaan Islam.*

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) bertujuan menanamkan pemahaman sejarah Islam serta nilai-nilai keteladanan kepada peserta didik. Namun, berdasarkan hasil observasi di MIS NU Al Utsmani Kajen, peserta didik masih kurang aktif, kurang percaya diri, dan kurang berpartisipasi selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana implementasi model *role playing* melalui kegiatan *market place activity* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah NU Al Utsmani Kajen Pekalongan? (2) Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi model *role playing* melalui kegiatan *market place activity* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah NU Al Utsmani Kajen Pekalongan?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi dengan uji keabsahan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model *role playing* melalui kegiatan *market place activity* dilaksanakan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Faktor pendukung meliputi antusiasme peserta didik, dukungan guru, serta ketersediaan sarana dan prasarana. Adapun faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu, perbedaan kemampuan peserta didik dalam menjalankan peran, dan kondisi kelas yang cukup ramai. Penerapan model tersebut mampu meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga pembelajaran SKI menjadi lebih aktif, interaktif, dan bermakna.

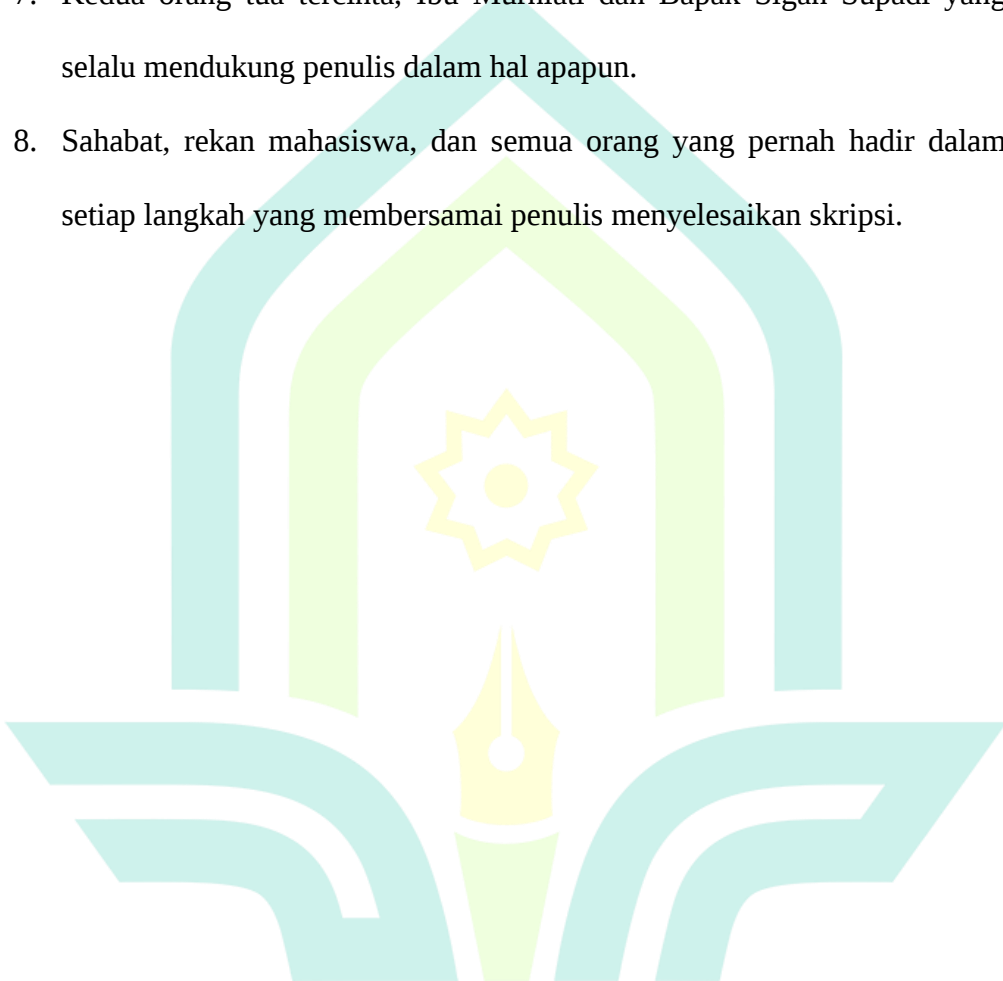
KATA PENGANTAR

Segala pujian dan rasa syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat-Nya. Berkat karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Model Role Playing Melalui Kegiatan Market Place Activity Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah NU Al Utsmani Kajen Pekalongan**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumul akhir nanti. Aamiin.

Penelitian ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Zaenal Mustakim, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhlisin, M. Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan

4. Ibu Nadia Faradillah M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik saya.
5. Dr. Hj. Ely Mufidah, S. Ag., M.S.I selaku Dosen pembimbing skripsi saya
6. Bapak Nasta'in, S. Ag selaku Wali Kelas VI B MIS NU Al-Utsmani Kajan yang telah memberikan izin melakukan penelitian di MIS NU Al-Utsmani Kajan.
7. Kedua orang tua tercinta, Ibu Murniati dan Bapak Sigan Supadi yang selalu mendukung penulis dalam hal apapun.
8. Sahabat, rekan mahasiswa, dan semua orang yang pernah hadir dalam setiap langkah yang kebersamai penulis menyelesaikan skripsi.



DAFTAR ISI

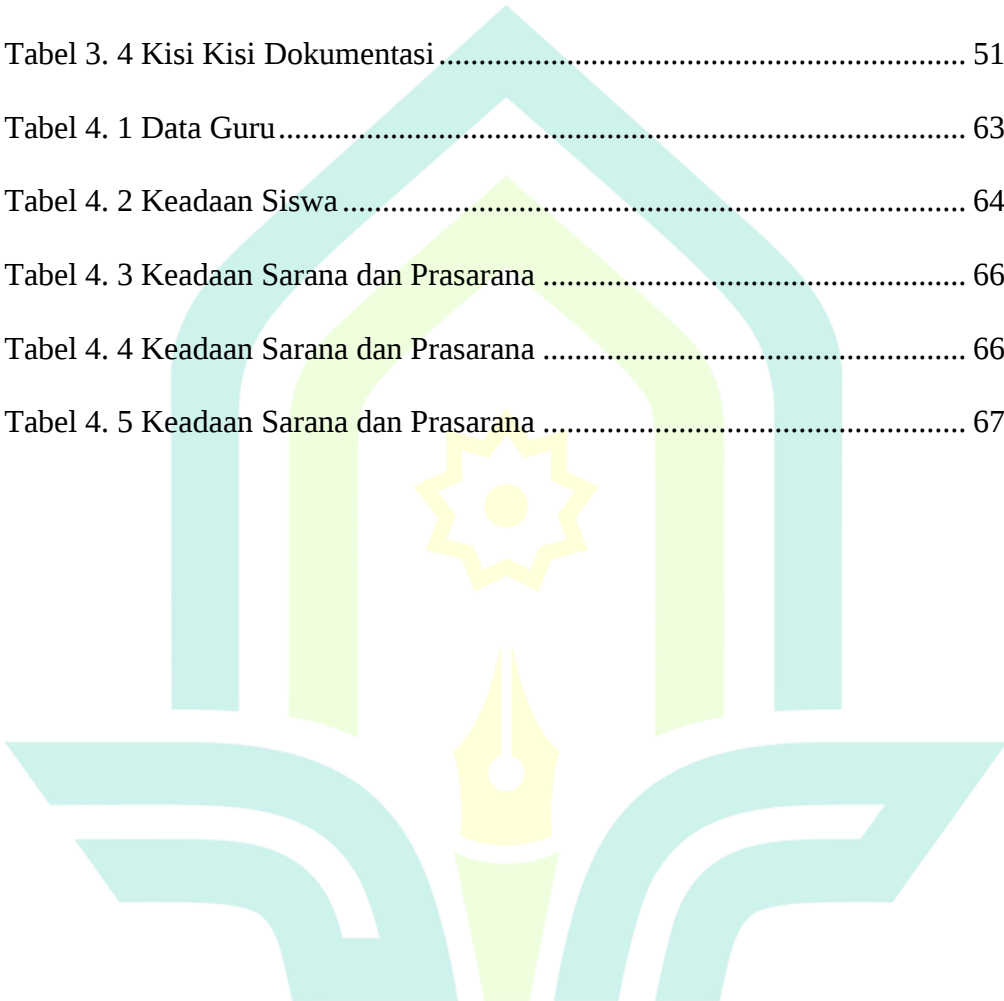
_Toc234667546

JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Konflik	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Deskripsi Teoritik	10
2.1.1 Sejarah Kebudayaan Islam	10
2.1.2 Model Pembelajaran Berbasis Role Playing	12
2.1.3 Market Place Activity	20
2.1.4 Faktor Pendukung Dan Penghambat dalam	26
2.1.5 Siswa Sekolah Dasar	29
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan	32
2.3 Kerangka Berpikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Desain Penelitian	37
3.2 Fokus Penelitian	38
3.3 Data dan Sumber Data	38

3.4	Teknik Pengumpulan Data	39
3.5	Teknik Keabsahan Data	51
3.6	Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1	Hasil Penelitian	56
4.1.1	Gambaran Umum MIS NU Al-Utsmani Kajen Kabupaten Pekalongan.....	56
4.1.2	Implementasi Model Role Playing Melalui Kegiatan Market Place Activity Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah NU Al Utsmani Kajen Pekalongan.	68
4.1.3	Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Melaksanakan Model Role Playing Melalui Kegiatan Market Place Activity	79
4.2	Pembahasan.....	86
4.2.1	Implementasi Model Role Playing Melalui Kegiatan Market Place	86
4.2.2	Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Melaksanakan Model Role Playing Melalui Kegiatan Market Place Activity	94
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	99
5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran	103
DAFTAR PUSTAKA		105
LAMPIRAN.....		114

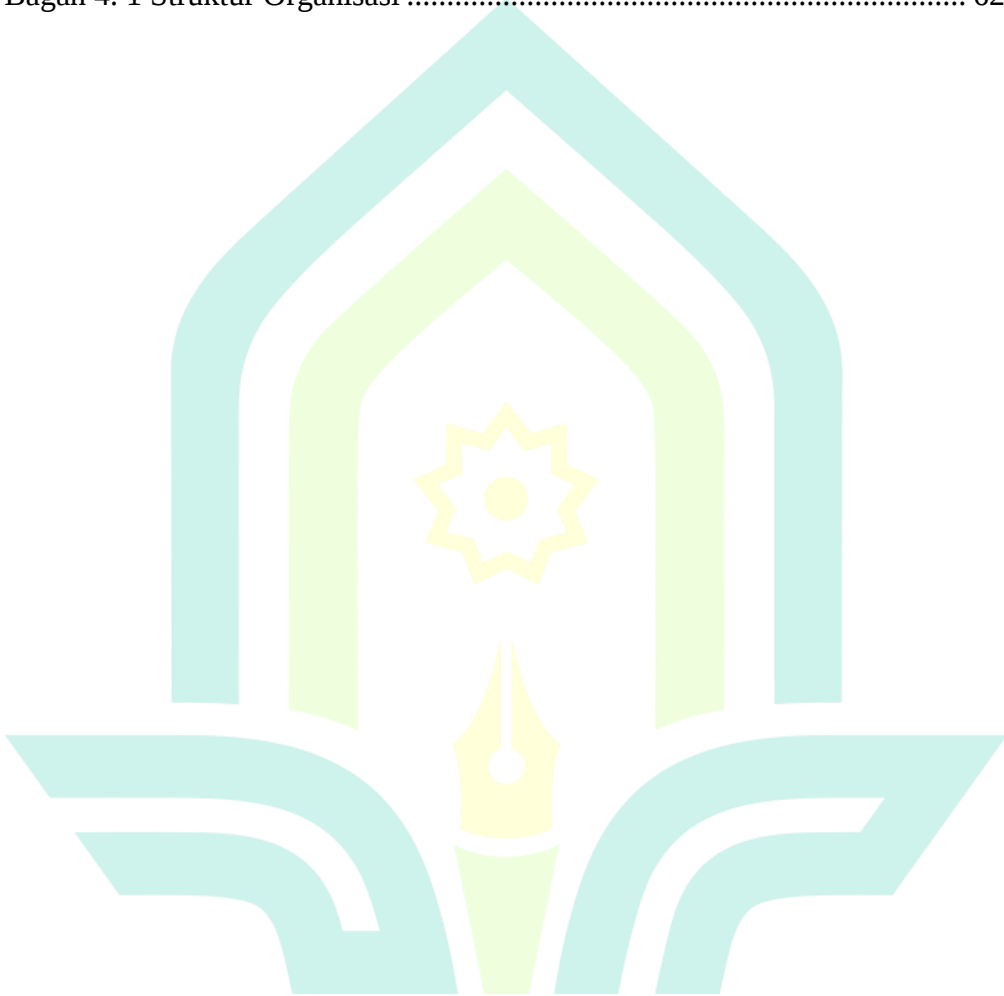
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	32
Tabel 3. 1 Kisi Kisi Observasi	40
Tabel 3. 2 Kisi Kisi Wawancara untuk Guru	46
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Wawancara untuk Peserta didik	48
Tabel 3. 4 Kisi Kisi Dokumentasi.....	51
Tabel 4. 1 Data Guru.....	63
Tabel 4. 2 Keadaan Siswa	64
Tabel 4. 3 Keadaan Sarana dan Prasarana	66
Tabel 4. 4 Keadaan Sarana dan Prasarana	66
Tabel 4. 5 Keadaan Sarana dan Prasarana	67



DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	36
Bagan 3. 1 Teknik Analisis Data Miles dan Huberman.....	53
Bagan 4. 1 Struktur Organisasi	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Keterangan telah menyelesaikan penelitian.....	108
Lampiran II Surat Ijin Penelitian UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan	109
Lampiran III Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi	110
Lampiran IV Hasil Penelitian Dokumentasi	111
Lampiran V Pedoman Observasi	124
Lampiran VI Hasil Observasi.....	129
Lampiran VII Pedoman Wawancara.....	139
Lampiran VIII Hasil Wawancara Guru.....	141
Lampiran IX Pedoman wawancara peserta didik.....	147
Lampiran X Hasil Wawancara Peserta didik	148
Lampiran XI Daftar Riwayat Hidup Penulis.....	155

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah komponen penting dari kurikulum Pendidikan Agama Islam di madrasah yang bertujuan membentuk pemahaman peserta didik terhadap perjalanan peradaban islam serta kombinasi nilai-nilai moral dan contoh yang ditunjukkan oleh tokoh-tokoh Islam (Fadriati 2024). Secara pedagogis, Pembelajaran SKI tidak hanya fokus pada pemahaman fakta sejarah, tetapi juga diarahkan untuk membangun identitas keislaman, memperluas wawasan kebudayaan, dan menumbuhkan sikap kritis peserta didik terhadap perkembangan masyarakat muslim (Isnani 2024). Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di kelas, mata pelajaran SKI sering dipersepsikan membosankan dan sulit dipahami karena masih didominasi oleh metode ceramah, hafalan, serta pembacaan teks secara satu arah, sehingga siswa tidak terlalu terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Ariyanti and Anggerawati 2024).

Pola pembelajaran konvensional tersebut menyebabkan materi sejarah yang seharusnya kaya makna terasa jauh dari kehidupan siswa, serta menyulitkan mereka dalam memahami konteks peristiwa, mengingat tokoh-tokoh penting, dan menghidupkan etika Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran SKI membutuhkan pendekatan yang lebih kreatif, inovatif, dan konstruktif agar mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar,

pemahaman materi, dan relevansi sejarah Islam bagi siswa saat ini (Khair and Hidayati 2025).

Penggunaan model *role playing* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa memerankan tokoh, situasi, atau peristiwa sejarah sehingga mereka dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian terbaru mengungkap bahwa *role playing* dapat meningkatkan semangat dan pemahaman siswa tentang materi SKI, terutama karena model ini menghadirkan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Afifah and Rif'iyati 2025).

Model pembelajaran *Market Place Activity* (MPA) juga menjadi alternatif yang sangat relevan karena mendorong siswa berpindah, berdiskusi, menjelaskan ide, dan menukar informasi antarkelompok seperti kegiatan di pasar. Model ini terbukti meningkatkan interaksi, kolaborasi, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran agama maupun sosial (Nurjanah, Karlina, and Aryani 2023). Ketika kedua model ini digabungkan, siswa tidak hanya berperan sebagai tokoh sejarah, tetapi juga mempresentasikan informasi secara aktif kepada teman sebaya dalam format yang lebih dinamis. Dengan demikian, integrasi *role playing* dan *Market Place Activity* dapat menciptakan pengalaman belajar yang hidup, menarik, dan lebih bermakna dalam memahami sejarah kebudayaan Islam.

Temuan dari berbagai penelitian memperkuat urgensi penerapan model pembelajaran inovatif tersebut. Penelitian (Hayati, Kamal, and Aprison 2022), menunjukkan bahwa model *role playing* dalam pembelajaran SKI mampu

meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa secara signifikan karena siswa terlibat langsung dalam proses rekonstruksi peristiwa sejarah. Sementara itu, model *Market Place Activity* juga telah diteliti dalam bidang pembelajaran PAI dan terbukti efektif meningkatkan partisipasi, kerjasama, serta hasil belajar siswa (Nurlaela et al. 2023). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa sikap pasif dan anggapan bahwa materi SKI hanyalah hafalannya adalah penyebab rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Kesimpulan ini diperkuat oleh fakta bahwa siswa percaya bahwa materi SKI berat, monoton, dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka (Sapitri et al. 2025)

Studi terbaru dalam penelitian yang dilakukan oleh (Shohibul Arifin 2023), menegaskan bahwa MPA memberikan ruang bagi siswa untuk menjadi komunikator aktif dalam proses pembelajaran sehingga interaksi antarsiswa meningkat secara signifikan. Seluruh penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis aktivitas nyata dan interaksi sosial sangat relevan diterapkan pada mata pelajaran SKI yang mengandung narasi sejarah, tokoh, dan peristiwa penting.

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Role Playing* yang dipadukan dengan kegiatan *Market Place Activity* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Melalui *Role Playing*, siswa berperan langsung sebagai tokoh atau terlibat dalam peristiwa sejarah sehingga membantu mereka memahami materi secara lebih konkret. Selanjutnya, kegiatan *Market Place* memberikan ruang bagi siswa untuk bekerja sama, berinteraksi, dan saling

menyampaikan informasi antar kelompok. Dengan perpaduan tersebut, pembelajaran diharapkan dapat berlangsung secara aktif dan bermakna, serta membantu siswa memahami tokoh, peristiwa, dan nilai-nilai dalam sejarah kebudayaan Islam.

Berdasarkan observasi awal di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah NU Al Utsmani Kajen, pembelajaran SKI masih didominasi metode ceramah dan tanya jawab sederhana sehingga siswa cenderung pasif, kurang percaya diri, dan kesulitan memahami serta mengingat tokoh dan peristiwa sejarah. Materi SKI dipersepsikan berat dan kurang relevan dengan kehidupan siswa, yang berdampak pada rendahnya minat belajar. Di sisi lain, sekolah memiliki fasilitas yang memadai, dan siswa menunjukkan antusiasme terhadap pembelajaran berbasis aktivitas. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, salah satunya melalui role playing dengan kegiatan *market place activity*.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Siti Aisyah (2021), penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah mampu meningkatkan keaktifan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selanjutnya, penelitian Ahmad Fauzi dan Nur Hidayah (2022) menunjukkan bahwa model *Market Place Activity* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian Rahmawati (2020) juga membuktikan bahwa inovasi pembelajaran aktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan

Islam mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, berdasarkan kajian penelitian yang relevan, penelitian-penelitian tersebut masih menerapkan model *Role Playing* dan *Market Place Activity* secara terpisah serta belum mengintegrasikan kedua model tersebut dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada peningkatan keaktifan atau hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki unsur kebaruan (*novelty*), yaitu mengintegrasikan model *Role Playing* melalui kegiatan *Market Place Activity* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah NU Al Utsmani Kaje Pekalongan serta menganalisis implementasi, faktor pendukung, dan faktor penghambat selama pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa tentang materi sejarah diperlukan, berdasarkan pentingnya pembelajaran SKI, hasil penelitian terdahulu, dan masalah yang ditemukan melalui observasi lapangan. Seperti yang ditunjukkan oleh tingkat partisipasi dan minat belajar siswa, pembelajaran SKI membutuhkan model yang lebih melibatkan siswa secara langsung.

Kombinasi model *role playing* dengan kegiatan *Market Place Activity* dipilih karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, memahami materi melalui permainan peran, serta saling bertukar informasi dalam suasana pembelajaran yang interaktif. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Model *Role Playing* Melalui Kegiatan *Market Place Activity* Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah NU Al Utsmani Kajian Pekalongan” sebagai upaya untuk menemukan model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran SKI.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, masalah yang mendorong penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran SKI cenderung mengandalkan metode konvensional, sehingga interaksi belajar berlangsung pasif dan keaktifan siswa belum berkembang secara optimal
2. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI disebabkan oleh anggapan bahwa materi sejarah bersifat berat, monoton, dan kurang memiliki relevansi dengan pengalaman keseharian mereka.
3. Penguasaan siswa terhadap aspek tokoh, peristiwa, dan nilai sejarah kebudayaan islam belum berkembang secara maksimal, terutama dalam penerapan nilai-nilai tersebut dalam pembentukan karakter.

4. Siswa cenderung pasif dan kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat, bertanya, maupun berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran SKI.

1.3 Pembatasan Konflik

Mengingat identifikasi masalah yang telah ditentukan dalam penelitian ini, perlu dilakukan pembatasan masalah agar pembahasan yang dilakukan lebih fokus pada isu-isu yang ingin diatasi. Penelitian ini menitikberatkan pada inovasi pembelajaran sejarah kebudayaan islam berbasis *role playing* melalui kegiatan *Market Place Activity* kelas VI B semester II di MI Salafiyah NU Al Utsmani Kajeen Pekalongan.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang tersebut, maka permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana implementasi model *role playing* melalui kegiatan *market place activity* pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam di madrasah ibtidaiyah salafiyah NU Al Utsmani Kajeen Pekalongan?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi dalam mengimplementasikan model *role playing* melalui kegiatan *market place activity* pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam di madrasah ibtidaiyah salafiyah NU Al Utsmani Kajeen Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini membahas tujuan berikut:

1. Mendeskripsikan implementasi model *role playing* melalui kegiatan *market place activity* pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam di madrasah ibtidaiyah salafiyah NU Al Utsmani Kajen Pekalongan.
2. Mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi model *role playing* melalui kegiatan *market place activity* pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam di madrasah ibtidaiyah salafiyah NU Al Utsmani Kajen Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini secara umum memberikan dua manfaat, yang meliputi

1. Manfaat Konkret

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan, Wawasan dan keterampilan baru pembaca serta menjadi acuan untuk mengembangkan potensi mengenai bagaimana kegiatan pembelajaran *Market Place Activity* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Bagi Siswa, kegiatan implementasi kegiatan *market place activity* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dilakukan di MIS NU Al Utsmani dapat menjadikan siswa lebih belajar efektif dan meningkatkan prestasinya.

b. Bagi Guru

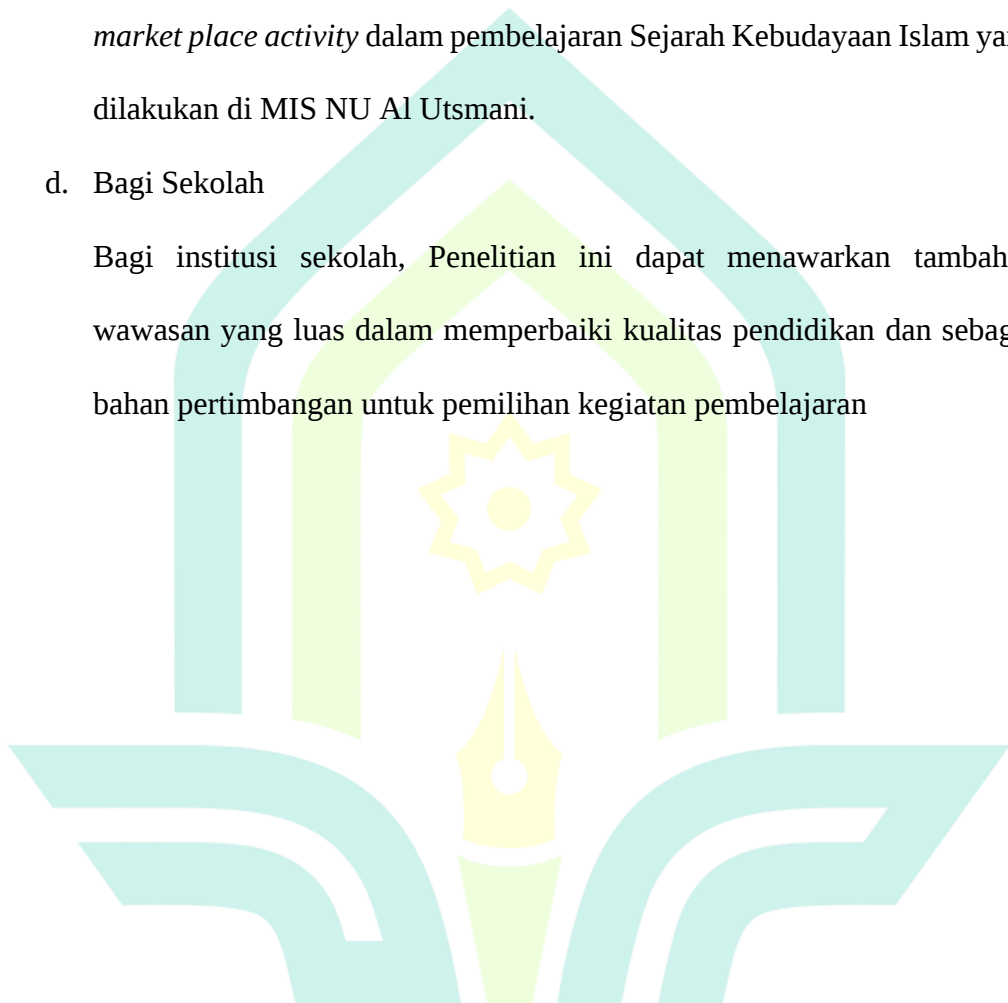
Bagi para guru, penerapan model *market place activity* dapat dijadikan masukan guna meningkatkan mutu Pendidikan.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, Dapat mengetahui dan menambah wawasan tentang kegiatan *market place activity* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang dilakukan di MIS NU Al Utsmani.

d. Bagi Sekolah

Bagi institusi sekolah, Penelitian ini dapat menawarkan tambahan wawasan yang luas dalam memperbaiki kualitas pendidikan dan sebagai bahan pertimbangan untuk pemilihan kegiatan pembelajaran



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai implementasi model role playing melalui kegiatan market place activity pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah NU Al Utsmani Kajen Pekalongan, peneliti menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Implementasi model role playing melalui kegiatan market place activity pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIS NU Al Utsmani Kajen Pekalongan. Implementasi model role playing melalui kegiatan market place activity pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIS NU Al Utsmani Kajen Pekalongan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

a. Persiapan

Guru menyiapkan materi pembelajaran dengan mengacu pada Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran dalam modul ajar, memilih materi sejarah yang dapat diperankan oleh siswa, serta merangkum materi menjadi poin-poin penting agar mudah dipahami.

Guru menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan menyampaikannya kepada peserta didik di awal pembelajaran. Selain itu, guru membagi peran peserta didik sesuai dengan skenario yang telah

disusun, melakukan pembagian peran secara adil dan merata dengan mempertimbangkan kemampuan peserta didik, menyusun skenario role playing yang memuat alur cerita dan pembagian peran, serta memberikan kesempatan latihan peran kepada peserta didik sebelum kegiatan market place activity dilaksanakan.

b. Pelaksanaan

Kegiatan role playing melalui market place activity dilaksanakan dengan membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, di mana setiap kelompok mempelajari materi yang berbeda. Peserta didik menjalankan perannya secara aktif sebagai penjual dan pembeli informasi, menyampaikan materi kepada kelompok lain, serta mencari informasi dari kelompok yang berbeda secara bergantian. Guru mengelola kelas dengan memberikan arahan dan pengawasan selama kegiatan berlangsung serta menjaga kondisi kelas agar tetap kondusif.

c. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan melalui dua bentuk, yaitu refleksi dan diskusi serta evaluasi pembelajaran. Pada tahap refleksi dan diskusi, guru memfasilitasi peserta didik untuk menyampaikan pengalaman dan pendapat mereka selama mengikuti pembelajaran. Pada tahap evaluasi, guru melakukan penilaian untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari serta memberikan umpan balik atas hasil evaluasi yang telah dilaksanakan.

2. Faktor pendukung dalam penerapan model role playing melalui kegiatan market place activity

a. Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam penerapan model role playing melalui kegiatan market place activity meliputi tiga aspek utama yaitu:

1. Antusiasme Peserta Didik

Antusiasme dan partisipasi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung tergolong tinggi. Peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dalam kegiatan market place activity, terutama saat menjalankan peran sebagai penjual dan pembeli informasi. Mereka saling berinteraksi, menyampaikan materi, serta mencari informasi dari kelompok lain.

2. Dukungan Guru

Dukungan guru tercermin dalam pemberian arahan sebelum kegiatan dimulai agar siswa memahami tugasnya masing-masing, bimbingan dan pendampingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan, serta persiapan materi dan pengaturan jalannya kegiatan market place activity agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih terarah.

3. Sarana dan Prasarana yang Mendukung

Fasilitas pendukung meliputi ruang kelas yang memadai untuk pelaksanaan kegiatan sehingga peserta didik dapat bergerak dan berinteraksi dengan kelompok lain, ketersediaan media dan alat

pembelajaran yang membantu peserta didik dalam menyampaikan informasi serta mempermudah pemahaman materi, serta lingkungan sekolah yang kondusif sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar

b. Faktor Penghambat

Faktor penghambat dalam penerapan model role playing melalui kegiatan market place activity meliputi:

1. Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Alokasi waktu pembelajaran yang tersedia belum sepenuhnya mencukupi untuk melaksanakan seluruh rangkaian kegiatan market place activity secara maksimal. Kegiatan pembelajaran yang terdiri dari beberapa tahapan, seperti persiapan, pelaksanaan kegiatan, hingga penutup, memerlukan waktu yang cukup panjang. Akibatnya, kegiatan refleksi dan evaluasi tidak dapat dilakukan secara mendalam karena waktu pembelajaran sudah hampir selesai.

2. Perbedaan Tingkat Pemahaman Peserta Didik

Dalam satu kelas terdapat peserta didik dengan kemampuan yang berbeda-beda. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami peran yang diberikan pada kegiatan market place activity sehingga memerlukan penjelasan ulang dan bimbingan tambahan dari guru. Perbedaan kemampuan ini mempengaruhi kelancaran pembelajaran karena ada siswa yang cepat memahami

perannya dan ada juga yang masih perlu dibimbing.

3. Pengelolaan Kelas

Selama kegiatan market place activity berlangsung, kondisi kelas menjadi kurang kondusif karena peserta didik melakukan aktivitas secara bersamaan, seperti berpindah tempat, berdiskusi, serta berinteraksi dengan kelompok lain sehingga suasana kelas menjadi lebih ramai dibandingkan pembelajaran biasa. Guru mengalami kesulitan dalam mengontrol peserta didik dan perlu memberikan arahan secara berulang agar peserta didik tetap tertib dan fokus pada kegiatan pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran untuk Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mempertahankan implementasi model role playing melalui kegiatan market place activity yang telah berjalan dengan baik, mengingat dampak positifnya terhadap keaktifan, partisipasi, dan pemahaman belajar siswa. Sekolah juga perlu mempertimbangkan penambahan alokasi waktu pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam atau pengaturan jadwal yang lebih efektif, mengingat keterbatasan waktu seringkali menjadi kendala dalam pelaksanaan seluruh tahapan

pembelajaran yaitu persiapan, pelaksanaan, refleksi, dan evaluasi.

2. Saran untuk Guru

Guru hendaknya mengelola waktu pembelajaran dengan lebih efektif, mengingat keterbatasan waktu yang tersedia. Alternatif seperti pemberian tugas terstruktur di rumah atau pemanfaatan waktu di luar jam pelajaran untuk kegiatan persiapan dapat dipertimbangkan.

3. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengkaji implementasi model role playing melalui kegiatan market place activity pada mata pelajaran lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda, seperti tingkat MTs atau MA. Penelitian juga dapat dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif atau mixed methods untuk mengukur efektivitas model pembelajaran ini secara lebih mendalam, misalnya dengan uji coba kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. .

4. Saran untuk Peserta Didik

Peserta didik hendaknya terus meningkatkan partisipasi aktif, kerja sama, dan rasa percaya diri dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada kegiatan role playing dan market place activity. Dengan keterlibatan yang optimal, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman materi yang lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kolaborasi yang bermanfaat bagi kehidupan mereka sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur, and Dian Rif'iyati. 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.
- Amrullah, Vajrin. 2024. "Strategi Market Place Activity dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." 1(1): 36–48.
- Arifin, Shohibul. 2023. "Implementasi Metode Pembelajaran Market Place Activity dalam Mendukung Keaktifan Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(3).
- Arifin, Syamsul. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran Market Place Activity Terhadap Kemampuan Menahan Diri dan Semangat Bekerja dalam Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) Siswa Kelas X Smk Al Falah Sampang." 9(1): 399–409.
- Ariyanti, Novi, and Nuke Ladyna Anggerawati. 2024. "Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah." *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam* 4(1): 67–77.
- Ash-shiddiqi, Hasby, Riza Wahyuni Sinaga, Nadya Cindy Audina, Reduksi Data, dan Display Data. 2025. "Jurnal Edukatif." 3(2): 333–43.
- Bilbina, Nadia Aurelia. 2024. "Peran Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Bagi Peningkatan Moral Peserta Didik." *Akademika* 18(1): 33–42.
- Fachrudin, Yudhi. 2023. "Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam* 6(1): 51–61.
- Fadriati, F. 2024. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran." *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 9(1): 92–107.
- Haryono, Eko Anwar, dan Ika Puspitasari. 2020. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Melalui Metode Market Place Activity di SMP Negeri 29 Surabaya." *TADARUS* 9(1).
- Hasibuan, Akhirunnisa, Ema Rasti Arwana Hsb, Natasya Delila Theresia, Sri Yunita, dan Reh Bungana. 2025. "Penggunaan Strategi Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa di Tingkat Sekolah Dasar." *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 5(2): 201–9.
- Hayati, Kasih, Muhiddinur Kamal, and Wedra Aprison. 2022. "Efektivitas Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MTs Muhammadiyah Kajai." *Koloni* 1(3): 628–33.
- Hidayati, Lili. 2021. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berperspektif Multikulturalisme." *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam* 13(2): 212–36.

- Isnani, Sultan. 2024. "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Analisis Konsepsi, Tujuan, Materi, Strategi, dan Evaluasi Pembelajaran)." *El-Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1(1): 1–10.
- Khair, M, and Noor Azmah Hidayati. 2025. "Membangun Minat Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Strategi dan Metode Modul Ajar Yang Kreatif." *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Filsafat* 2(1): 47–56.
- Khoirunnisa, Siti Khofifah. 2022. "Analisis Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Berorientasi Multikultural." *Jurnal Eduscience* 9(1): 255–66.
- Lestari, Armita Dwi, Reni Pratiwi, dan Siti Julaiha Nasion. 2022. "Strategi Pembelajaran Contextual Teaching Learning pada Sejarah Kebudayaan Islam." *Journal of Educational Management and Strategy* 1(1): 40–45.
- Malau, Novia Elisabet, Heka Maya Sari Br Sembiring, Darinda Sofia Tanjung, Dyan Wulan Sari HS, and Patri Janson Silaban. 2025. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playiing Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas ii Sd Negeri 101740 Tanjung Selamat." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10(03): 470–86.
- Manik, Via Khusna Mudli'ah1 Yuni Mariani. 2023. "Analisis Permasalahan Belajar Pada Anak Usia Sekolah Dasar." (April): 156–61. doi:10.47709/educendikia.v3i01.2383.
- Mei, No, and Khalisa Khairida. 2025. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik." 2(4): 245–54.
- Mokhamad Taufik, Khojir. 2023. "Hakikat Metode , Materi dan Alat dalam Pendidikan Islam (Implementasi Model Pembelajaran ' Market Place Activity' dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa SMK Negeri 2 Samarinda) The Nature of Methods , Materials and Tools in Islamic Education (I." *Kolaboratif Sains* 6(12): 1844–54. doi:10.56338/jks.v6i12.4552.
- Naldi, Afri. 2024. "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik." 2(2).
- Nesya, Asty, Astri Sutisnawati, dan Luthfi Hamdani Maula. 2023. "Upaya Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Materi Volume Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran Market Place Activity Kelas VI di Sekolah Dasar." 5(2): 51–63. doi:10.37216/badaa.v5i1.1034.
- Ningsih, Fitri Ayu. 2025. "Impelementasi Metode Role Playing dalam Kemampuan Kreatif Siswa Di Kelas IV SDN 056592 Perkebunan Bekiun."
- Novialdi, Novialdi, and Syofrianisda Syofrianisda. 2024. "Konsep Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Model Integratif Yang Realistis di Madrasah Ibtidaiyah." *Alifbata: Jurnal Pendidikan Dasar* 4(2): 1–11.
- Nurjanah, Dedeh, Titin Karlina, dan Wiwik Dyah Aryani. 2023. "Penggunaan

Model Pembelajaran Market Place Activity Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI.” *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5(2): 296–307.

Nurlaela, Ilma, Siti Latipah, Siti Nurhasanah, Alis Nuralisa, Sultan Aldy Maulana, and Rafi Ridwanudin. 2023. “Implementasi Model Pembelajaran Market Place Activity dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Di SMP Negeri 18 Bandung.” *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4(2): 240–51.

Ratri, Alfindye, and Neng Ulya. 2022. “Upaya Guru SKI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.” *Risâlah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 8(4): 1353–61.

Safitri, Nurul. 2024. “Penerapan Model Market Place Activity untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Muatan PPKN Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah di Kota Parepare.” *Juara SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 3(3): 334–46.

Sapitri, Widya, Finka Khaerunisa, Salsa Billa, Ramadhan Sofyan, Ahmad Abdul Syukur, Muhamad Hidayat, and Abdurahman Abdurahman. 2025. “Analisis Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ski dalam Perspektif Metode Pembelajaran Guru.” *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi* 5(5).

Sinaga, Geovani Malinda, Jon Roi, dan Tua Purba. 2024. “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V Uptd Sd Negeri 122365 Pematangsiantar.” 2(5): 668–75.

Sulung, Undari, dan Mohamad Muspawi. 2024. “Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Dan Tersier.” *Edu Research* 5(3): 110–16.