

PENERAPAN METODE ROLE PLAY DALAM PEMBELAJARAN FIQIH DI MIN 1 KOLAKA

Muthmainnah Erwita Ramadani Tahir^{1*}, Risna², Annisa Asmaul Hasanah³,
Nurlathifah Thulfitriah B⁴

^{1,2,3,4} Institut Agama Islam Negeri Kendari, Kota Kendari, Indonesia

Email: ¹Muthmainnaherwita@iainkendari.ac.id, ²rhysna_natsir@iainkendari.ac.id,

³annisaasmaulhasanah@iainkendari.ac.id, ⁴nurlathifah@iainkendari.ac.id

Abstract

Fiqh instruction on the etiquette of eating and drinking in Class 3A at State Elementary School 1 Kolaka is still dominated by lectures, making it difficult for the 28 students, aged 8–9 years, to practice the etiquette of reciting “Bismillah” and eating with the right hand. This study aims to describe the implementation of role-play, identify teacher innovations, and analyze the challenges faced. A single-case qualitative study was conducted with the researcher serving as the 3A class teacher. Data were collected through participatory observation during teaching, in-depth interviews with 2 students selected via purposive sampling, and documentation over a 1-week period. Data analysis utilized the Miles, Huberman & Saldana interactive model with triangulation of techniques and sources. The research results show: 1) The implementation of role-play through the “Warung Berkah” scenario with three roles resulted in 26 students reciting “Bismillah” and 24 students eating with their right hands. Interviews with students R and F confirmed that the etiquette was easier to remember. 2) The innovation “Funny Role Names + Teacher Joins In” successfully reduced shyness, transforming three students who initially cried into those who dared to perform. 3) Challenges that arose included the habit of drinking with the left hand due to home influence, competition for roles, and shyness about speaking. These challenges were addressed through etiquette monitors, turn cards, and direct teacher guidance. The findings support the research by Moleong and Vygotsky, differing from Aminah (2022) and Sari & Huda (2023) because the researcher’s position as a teacher allowed for direct intervention.

Keywords: Role-playing; fiqh education; table manners; case studies

Abstrak

Pembelajaran Fiqih materi adab makan minum di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kolaka kelas 3A masih didominasi ceramah sehingga 28 siswa usia 8-9 tahun sulit mempraktikkan adab baca bismillah dan makan tangan kanan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan role play, mengidentifikasi inovasi guru, dan menganalisis kendala yang dihadapi. Metode kualitatif studi kasus tunggal dengan peneliti sebagai guru kelas 3A. Pengumpulan data melalui observasi partisipatif saat mengajar, wawancara mendalam 2 siswa purposive sampling, dan dokumentasi selama 1 minggu. Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman & Saldana dengan triangulasi teknik dan sumber. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penerapan role play melalui skenario “Warung Berkah” 3 peran membuat 26 siswa membaca bismillah dan 24 siswa makan tangan kanan. Wawancara siswa R dan F mengonfirmasi adab lebih mudah diingat. 2) Inovasi “Nama Peran Lucu + Guru Ikut Main” berhasil mengurangi rasa malu 3 siswa awal menangis menjadi berani tampil. 3) Kendala yang muncul adalah kebiasaan minum tangan kiri karena rumah, rebutan peran, dan malu bersuara. Kendala diatasi melalui pengawas adab, kartu giliran, dan bimbingan langsung guru. Temuan mendukung penelitian dari Moleong dan Vygotsky, berbeda dengan Aminah (2022) dan Sari & Huda (2023) karena posisi peneliti sebagai guru memungkinkan intervensi langsung.

Kata Kunci: Role play; pembelajaran fiqh; adab makan minum; studi kasus.

A. PENDAHULUAN

Tren global pendidikan abad 21 menuntut pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan kognitif, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan abad 21. UNESCO melalui kerangka *Education for Sustainable Development* menekankan pentingnya internalisasi nilai melalui praktik langsung. Di Indonesia, Kurikulum Merdeka juga menguatkan dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya elemen berakhlak mulia. Menurut temuan Thulfitriah, B. N., & Awaliyah Putri B, N.(2021) dalam pembelajaran siswa tidak hanya dituntut untuk

"mengetahui" atau "memahami" teori secara kognitif, tetapi juga harus mampu "menerapkan" (*applying*) dan "mempraktikkan" nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Konteks ini menjadikan pembelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah memiliki urgensi ganda: mengajarkan hukum ibadah sekaligus menanamkan adab sehari-hari seperti adab makan dan minum.

Fenomena di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan. Data hasil observasi awal di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kolaka menemukan siswa kelas 3A masih banyak yang makan sambil berdiri, berebut makanan, lupa membaca bismillah, dan minum dengan tangan kiri. Kondisi ini sejalan dengan temuan Rahmawati & Huda (2021) yang menyatakan bahwa 68% siswa MI di Sulawesi Tenggara belum konsisten menerapkan adab makan minum meski telah diajarkan secara teori. Permasalahan ini mengindikasikan bahwa metode ceramah yang dominan belum efektif untuk materi yang bersifat psikomotorik dan pembiasaan.

Kajian literatur menunjukkan bahwa metode pembelajaran aktif telah banyak diuji untuk materi adab. Penelitian Haryanti (2020) membuktikan metode demonstrasi meningkatkan 40% ketepatan praktik wudhu siswa MI. Sementara itu, Saputra et al. (2022) menemukan metode bermain peran efektif menumbuhkan empati siswa SD pada materi akhlak. Pada konteks adab makan minum, Sari (2019) menerapkan *storytelling* dan mencatat peningkatan pemahaman siswa, namun belum menyentuh aspek praktik dan pembiasaan berulang. Pendekatan kualitatif juga digunakan oleh Maulida (2023) untuk melihat kendala guru PAI, tetapi fokusnya pada materi sholat, bukan adab harian.

Jika ditelusuri, terdapat *research gap* yang jelas. Pertama, studi terdahulu lebih banyak berfokus pada materi ibadah mahdah seperti sholat dan wudhu, sementara materi adab makan minum yang sangat kontekstual dengan kehidupan siswa masih minim dieksplorasi. Kedua, penelitian sebelumnya cenderung menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Padahal untuk memahami bagaimana guru berinovasi dan apa kendala yang muncul saat pembiasaan adab, pendekatan kualitatif deskriptif lebih relevan. Ketiga, konteks lokal MI di Sulawesi Tenggara, khususnya Kolaka, belum banyak menjadi lokus penelitian, padahal karakteristik siswa dan budaya setempat mempengaruhi implementasi metode.

Berangkat dari gap tersebut, penelitian ini memfokuskan kajian pada penerapan metode *Role Play* pada pembelajaran Fiqih materi Adab Makan dan Minum di MIN 1 Kolaka. Fokus penelitian diarahkan pada 3 hal: 1) metode yang digunakan pendidik, 2) inovasi yang dikembangkan guru saat mendesain skenario *role play*, 3) kendala yang dihadapi pendidik dan peserta didik di kelas. Secara metodologis, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik wawancara 2 subjek dan observasi kelas selama 1 minggu, serta menyimpan data mentah untuk triangulasi.

Signifikansi penelitian ini bersifat ganda. Secara ilmiah, penelitian ini memperkaya khazanah kajian PAI dengan mengisi kekosongan literatur tentang *role play* pada materi adab harian di konteks MI Sulawesi Tenggara. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan menjadi masukan bagi guru PAI untuk mengembangkan skenario *role play* yang kontekstual, sehingga adab makan minum tidak hanya dipahami tetapi dibiasakan. Bagi kebijakan madrasah, temuan tentang kendala implementasi dapat menjadi bahan evaluasi pengembangan profesional guru.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus tunggal untuk memahami secara mendalam proses dan kendala penerapan metode *role play* pada pembelajaran Fiqih materi adab makan dan minum di kelas 3A MIN 1 Kolaka. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokusnya pada makna dan pengalaman partisipan, bukan pengukuran angka (Moleong, 2018). Desain studi kasus tunggal dipilih secara reflektif oleh peneliti sebagai guru kelas 3A setelah melihat siswa usia 8-9 tahun masih sering lupa baca bismillah dan

makan sambil berdiri. Karakter siswa yang aktif dan suka meniru menjadi alasan *role play* layak dikaji lebih lanjut dalam konteks kelas ini (Creswell, 2018; Yin, 2018).

Penelitian dilaksanakan di kelas 3A MIN 1 Kolaka tempat peneliti mengajar. Posisi peneliti sebagai guru sekaligus peneliti memberikan akses langsung untuk mengamati praktik siswa tanpa mengganggu pembelajaran. Partisipan dipilih secara *purposive* sebanyak tiga pihak: peneliti sendiri selaku guru Fiqih yang merancang dan melaksanakan *role play*, serta dua siswa kelas 3A, yaitu siswa R dengan karakteristik yang aktif tetapi mengalami kendala sering lupa urutan adab dan siswa F dengan karakteristik pemalu untuk tampil didepan kelas. Teknik *purposive sampling* digunakan karena informan dipilih berdasarkan kriteria yang paling memahami fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2019).

Pengumpulan data dilakukan selama satu minggu secara sistematis melalui tiga teknik. Pertama, wawancara semi-terstruktur dengan satu siswa di luar jam pelajaran selama 10-15 menit menggunakan bahasa anak-anak. Wawancara semi-terstruktur memungkinkan peneliti mengajukan pertanyaan utama dan pertanyaan lanjutan sesuai jawaban informan (Creswell, 2018). Wawancara direkam dan di transkrip verbatim pada hari yang sama. Kedua, observasi partisipatif dilakukan peneliti saat mengajar. Sambil membimbing siswa memerankan adab makan minum, peneliti mencatat tahapan *role play*, koreksi saat siswa minum tangan kiri, ekspresi siswa saat "duduk sopan", dan dinamika kelas seperti siswa berebut peran. Catatan ditulis di buku refleksi guru setelah pembelajaran dan diperkuat dokumentasi foto. Ketiga, dokumentasi berupa RPP yang disusun peneliti, foto kegiatan, catatan refleksi harian, dan transkrip wawancara untuk triangulasi data (Sugiyono, 2019).

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman & Saldana melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldana, 2014). Data mentah dibaca berulang lalu dikode dengan tiga kategori: "METODE" untuk cara mengajar peneliti, "INOVASI" untuk skenario *role play* yang dirancang, dan "KENDALA" untuk hambatan siswa. Data tak relevan dibuang. Penyajian data dilakukan dalam narasi deskriptif dengan mengaitkan refleksi peneliti sebagai guru, kutipan wawancara siswa, dan bukti foto. Penarikan kesimpulan dilakukan setelah melihat pola hubungan antara inovasi peneliti dan respon siswa, lalu dicek kembali ke data mentah agar tidak subjektif.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dan sumber serta *member check*. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara siswa, catatan refleksi peneliti saat mengajar, dan dokumentasi foto/RPP tentang peristiwa yang sama. *Member check* dilakukan dengan memperlihatkan transkrip wawancara kepada siswa dan orang tua untuk konfirmasi kebenaran data (Sugiyono, 2019). Secara reflektif, peneliti menyadari posisi ganda sebagai guru dan peneliti berpotensi bias. Untuk itu peneliti menulis catatan refleksi harian, mencatat keberhasilan dan kegagalan secara jujur, serta menjadikan kegagalan sebagai bahan perbaikan praktik mengajar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Metode Role Play dalam Pembelajaran Fiqih Materi Adab Makan Minum

Tahapan penerapan metode role play menurut Rekhavitri dkk., adalah sebagai berikut:

Tabel 1

Tahap	Kegiatan Inti
Perencanaan	Menentukan materi/topik, tujuan, skenario, dan pembagian peran
Persiapan	Menjelaskan tujuan, memberi model/dialog, menyiapkan pemain dan pengamat
Praktik	Siswa berlatih dalam pasangan atau kelompok kecil
Pementasan	Siswa memainkan peran di depan kelas atau dalam kelompok
Tindak lanjut	Diskusi, refleksi, kesimpulan, dan evaluasi hasil

Sumber: Rekhavitri dkk., 2025

Tabel 2 Ketercapaian Tahapan Penerapan Metode Role Play (Adab Makan & Minum) di MIN 1 Kolaka

Tahapan Penerapan	Deskripsi Kegiatan & Inovasi	Hasil / Ketercapaian
1. Pembukaan & Pengorganisasian	Pembagian 28 siswa menjadi 7 kelompok (4 siswa per kelompok) dengan peran spesifik: pembeli, penjual, pengawas adab, dan dokumentator.	Tercapai: Distribusi peran yang merata memastikan semua siswa mendapatkan giliran praktik tanpa menunggu lama.
2. Pelaksanaan Skenario "Warung Berkah"	Praktik langsung urutan adab (bismillah, tangan kanan, tidak mencela makanan, duduk sopan, alhamdulillah) dengan inovasi "Nama Pemeran Lucu" (Dodo Doa, Kiki Kanan, dll) dan "Guru Ikut Main" sebagai pelayan warung.	Sangat Baik: Inovasi nama lucu dan keterlibatan guru berhasil mengubah 3 siswa yang awalnya menangis/malu menjadi berani tampil. Siswa merasa lebih mudah mengingat adab melalui memori otot.
3. Pengawasan & Intervensi Langsung	Penggunaan peran "Pengawas Adab" dari teman sebaya untuk kontrol sosial dan penggunaan "Kartu Giliran" untuk mengatasi rebutan peran.	Tercapai: Kontrol sosial positif terbentuk di mana siswa saling menegur. Masalah perebutan peran teratasi sehingga suasana kelas menjadi tertib dan adil.
4. Refleksi & Evaluasi Akhir	Guru memberikan koreksi santai saat praktik dan melakukan evaluasi rutin. Di akhir skenario, guru mengajak semua siswa membaca alhamdulillah secara kompak.	Tercapai Maksimal: Terjadi peningkatan signifikan dari pertemuan pertama ke ketiga. Kendala malu bersuara teratasi di pertemuan terakhir.

Sumber: Data Primer penelitian kelas 3A, 2026

Hasil observasi partisipatif peneliti sebagai guru kelas 3A selama 1 minggu menunjukkan *role play* diterapkan melalui 4 tahap: pembukaan, pelaksanaan skenario "Warung Berkah", pengawasan dan intervensi langsung, serta refleksi dan evaluasi akhir. Pada tahap pembukaan, peneliti membagi 28 siswa menjadi 7 kelompok. Setiap kelompok berisi 4 siswa dengan peran: 1 pembeli, 1 penjual, 1 pengawas adab, 1 dokumentator. Pembagian peran ini sengaja dibuat agar semua siswa dapat giliran praktik tanpa menunggu lama.

Saat pelaksanaan, peneliti membimbing siswa mempraktikkan urutan adab makan minum: membaca basmalah sebelum makan, menggunakan tangan kanan, tidak mencela makanan, duduk sopan, dan membaca alhamdulillah setelah makan. Observasi mencatat perubahan signifikan. Pada pertemuan pertama, 15 siswa masih makan sambil berdiri dan 12 siswa minum tangan kiri. Pada pertemuan ketiga, siswa sudah lebih tertib mengikuti skenario tanpa diminta berulang kali.

Wawancara mendalam dengan 2 siswa *purposive sampling* menguatkan temuan observasi. Siswa R, 9 tahun, dengan karakter aktif namun sering lupa urutan adab, mengungkapkan:

"Seru Bu main warung-warungan, jadi ingat baca bismillah dulu. Kalau Bu guru ceramah doang di depan, aku cepet lupa Bu. Tapi kalau main warung, tanganku otomatis ambil sendok tangan kanan".

Siswa F, 8 tahun, yang awalnya malu tampil, menuturkan:

"Sekarang kalau makan nggak berani berdiri lagi Bu, soalnya malu sama teman pengawas adab. Temanku langsung bilang 'Kiki Kanan duduk yang sopan'".

Analisis kutipan menunjukkan dua makna penting. Pertama, *role play* menciptakan pembelajaran kontekstual dan bermakna. Siswa tidak hanya menghafal, tetapi mengalami langsung situasi "jual beli" sehingga urutan adab tertanam lewat memori otot dan pengalaman. Ini sejalan Moleong (2018) bahwa studi kasus efektif memahami makna perilaku

manusia melalui interaksi langsung di lapangan. Kedua, munculnya peran "pengawas adab" dari teman sebaya menciptakan kontrol sosial positif. Siswa menjadi malu melanggar adab karena ditegur temannya sendiri, bukan hanya guru. Temuan ini memperkaya Sari & Huda (2023) yang hanya pakai 2 peran pembeli-penjual. Pada penelitian ini, peran ketiga "pengawas adab" menjadi pembeda yang memperkuat pembiasaan. Adapun data ketercapaian siswa disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Ketercapaian Adab Makan Minum Siswa Kelas 3A Setelah Role Play

No	Indikator Adab	Tercapai	Belum Tercapai
1	Membaca bismillah sebelum makan	26 siswa	2 siswa
2	Makan dengan tangan kanan	24 siswa	4 siswa
3	Duduk dengan sopan	27 siswa	1 siswa
4	Membaca alhamdulillah sesudah makan	28 siswa	0 siswa

Sumber: Data Primer Penelitian kelas 3A, 2026

Tabel 3 menunjukkan 26 siswa membaca bismillah dan 24 siswa makan tangan kanan. Ketercapaian 100% pada indikator membaca alhamdulillah terjadi karena di akhir skenario, peneliti sebagai "Pelayan Warung" selalu mengajak semua siswa kompak membaca alhamdulillah bersama, sehingga jadi rutinitas kelas. Temuan ini berbeda dengan Sari & Huda (2023) yang peneliti luar, sehingga koreksi langsung saat siswa minum tangan kiri bisa dilakukan peneliti sebagai guru. Perbedaan ini meningkatkan efektivitas pembiasaan adab.

2. Inovasi Guru dalam Mengatasi Kendala Role Play

Refleksi peneliti sebagai perancang dan pelaksana menghasilkan dua inovasi utama untuk mengatasi kendala awal: siswa malu dan kelas gaduh saat pembagian peran. Inovasi pertama adalah "Nama Peran Lucu". Peneliti tidak menyebut "kamu jadi pembeli", tetapi memberi nama tokoh: Dodo Doa untuk pembaca bismillah, Kiki Kanan untuk pengguna tangan kanan, Abi Alhamdulillah untuk pembaca doa sesudah makan. Penamaan ini membuat siswa tertawa dan mengurangi ketegangan. Catatan refleksi harian tanggal 12 April 2026 mencatat: *"3 siswa awalnya menangis di pojok karena malu maju. Setelah diberi nama Dodo Doa, mereka ketawa dan mau maju ke depan"*.

Inovasi kedua adalah "Guru Ikut Main". Peneliti tidak hanya mengamati dari belakang, tetapi ikut berperan sebagai "Pelayan Warung" yang menegur santai saat ada siswa salah. Misalnya saat siswa F minum tangan kiri, peneliti langsung menghampiri sambil membawa "nampan warung" dan berkata:

"Wah Kiki Kanan, kalau di warungku minum tangan kiri nanti tumpah ya, sini ganti tangan kanan".

Teguran dengan gaya bermain membuat siswa tidak merasa disalahkan.

Wawancara 2 siswa mengkonfirmasi efektivitas inovasi. Siswa R menyatakan:

"Dulu malu Bu, tapi namanya Dodo Doa jadi ketawa, berani maju ke depan. Teman-teman juga ketawa tapi ketawanya lucu Bu, bukan mengejek".

Siswa F menambahkan:

"Gurunya ikut jadi pelayan warung jadi nggak takut disalahkan Bu. Kalau salah langsung dibenerin pelan-pelan, nggak dimarahi".

Temuan ini mendukung teori *Zone of Proximal Development Vygotsky*. Keterlibatan guru sebagai "orang dewasa yang lebih mampu" saat siswa bermain membantu siswa melewati zona nyaman menuju kemandirian. Temuan berbeda dengan Aminah (2022) yang posisi guru hanya pengamat. Pada konteks siswa 8-9 tahun yang masih egosentris dan butuh validasi, keterlibatan guru langsung terbukti kunci keberhasilan *role play*. Tanpa intervensi guru, 3 siswa malu kemungkinan besar tidak akan tampil sampai akhir.

3. Kendala yang Dihadapi Siswa dalam Penerapan Role Play

Meski berhasil, observasi partisipatif dan refleksi peneliti mengidentifikasi 3 kendala utama selama penerapan role play yaitu:

Pertama, kebiasaan rumah yang berbeda. Sebanyak 4 siswa tetap minum tangan kiri meski sudah praktik di sekolah. Wawancara siswa F, 8 tahun, mengungkapkan akar masalah dengan berkata:

"Di rumah minumnya pakai tangan kiri terus Bu, soalnya sendoknya di kiri. Ibu bilang yang penting kenyang. Jadi di sekolah lupa lagi Bu".

Kendala ini sejalan Lestari et al. (2024) bahwa pembiasaan adab terhambat inkonsistensi antara sekolah dan rumah. Solusi peneliti adalah memberi tugas "laporan adab di rumah" untuk orang tua, agar ada jembatan komunikasi.

Kedua, rebutan peran karena karakter egosentris. Siswa 8-9 tahun masih pada tahap *"aku dulu"*. Observasi mencatat 6 siswa rebutan jadi "pembeli" karena perannya paling seru. Wawancara siswa R menjelaskan:

"Tadi rebutan jadi pembeli Bu, soalnya seru bisa pesan makanan. Tapi dikasih kartu giliran sama Bu guru jadi adil, sekarang gantian semua".

Solusi "kartu giliran" terbukti efektif mengubah rebutan menjadi antri. Ini mendukung James (1890) bahwa habit butuh pengulangan dan aturan jelas.

Ketiga, malu bersuara saat baca doa. Awalnya 5 siswa hanya komat-kamit saat baca bismillah. Refleksi peneliti menunjukkan toleransi *"baca doa dari tempat"* 2 pertemuan pertama berhasil membangun kepercayaan diri. Pertemuan ketiga, semua siswa sudah mau maju ke depan membaca dengan suara jelas.

Triangulasi data dari 3 sumber yaitu catatan refleksi guru, wawancara 2 siswa, dan dokumentasi foto menunjukkan kendala berkurang signifikan di pertemuan akhir. Foto dokumentasi tanggal 15 Juni 2026 menunjukkan siswa F yang awalnya malu sudah berani maju sebagai "Dodo Doa" dengan suara lantang. Temuan ini tidak sepenuhnya mendukung Lestari et al. (2024) yang menyatakan *role play* gagal jika ada siswa malu. Pada penelitian ini, posisi peneliti sebagai guru kelas memungkinkan intervensi langsung, modifikasi skenario, dan pendekatan personal. Hal ini menegaskan bahwa kendala adalah bagian dari proses pembelajaran, bukan alasan menghentikan role play.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan *role play* bukan sekadar "bermain", tetapi strategi pembiasaan adab yang sistematis. Data kualitatif dari refleksi guru, wawancara 2 siswa, observasi 28 siswa serta dokumentasi saling menguatkan. Ketika siswa mengalami, merasakan, dan merefleksikan adab melalui peran, maka adab berpindah dari pengetahuan kognitif menjadi kebiasaan psikomotorik.

Perbedaan utama penelitian ini dengan studi terdahulu terletak pada posisi peneliti sebagai guru kelas. Akses langsung membuat peneliti dapat melakukan *"teaching while researching"*. Koreksi langsung saat siswa minum tangan kiri, modifikasi skenario saat kelas gaduh, dan pendekatan personal ke siswa malu hanya bisa dilakukan guru kelas. Ini menjadi kontribusi baru bagi kajian PAI bahwa guru tidak hanya pelaksana kurikulum, tetapi juga peneliti praktisi yang merefleksikan praktiknya sendiri.

D. PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan metode *role play* melalui skenario "Warung Berkah" efektif meningkatkan pembiasaan adab makan minum siswa. Dari 28 siswa, 26 siswa mampu membaca bismillah dan 24 siswa konsisten makan dengan tangan kanan setelah mengikuti praktek *role play*. Keberhasilan ini didukung inovasi "Nama Peran Lucu" seperti Dodo Doa dan Kiki Kanan serta keterlibatan guru sebagai "Pelayan Warung" yang berhasil mengurangi rasa malu 3 siswa awal menangis menjadi berani tampil, sejalan teori *Zone of Proximal Development Vygotsky*. Meskipun demikian, penelitian menemukan kendala berupa kebiasaan rumah siswa minum tangan kiri, rebutan peran akibat karakter egosentris, dan malu bersuara saat membaca doa. Kendala tersebut diatasi melalui strategi pengawas adab dari teman sebaya, kartu giliran, dan toleransi membaca doa dari tempat. Temuan menegaskan posisi peneliti sebagai guru kelas memberikan keunggulan intervensi langsung sehingga berbeda dengan penelitian terdahulu dan meningkatkan efektivitas pembiasaan adab.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode *role play* di MIN 1 Kolaka, guru diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan langsung. Guru disarankan tidak hanya menjadi pengamat, tetapi aktif terlibat dalam skenario (seperti menjadi "Pelayan Warung") untuk memberikan intervensi langsung dan mengurangi kecemasan siswa saat melakukan kesalahan. Bagi Peneliti Selanjutnya Perluasan Materi dan Konteks: Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi metode *role play* pada materi adab harian lainnya yang bersifat kontekstual atau pada materi ibadah mahdhah dengan jumlah sampel yang lebih luas. Studi Longitudinal: Disarankan untuk melakukan penelitian jangka panjang guna melihat seberapa konsisten perubahan perilaku siswa setelah metode *role play* tidak lagi diterapkan secara intensif

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2022). Efektivitas metode *role play* terhadap penguasaan adab islami siswa MI. *Jurnal Al-Ta'dib*, 15(2), 145-158.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.)*. Sage Publications.
- Haryanti, D. (2020). Peningkatan keterampilan wudhu melalui metode demonstrasi pada siswa MI. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(1), 45-56.
- James, W. (1890). *The principles of psychology*. Henry Holt and Co.
- Lestari, D., Putri, R., & Hidayat, T. (2024). Kendala pembiasaan adab pada siswa kelas rendah di madrasah ibtidaiyah. *Profetika: Journal of Islamic Studies*, 25(1), 67-80.
- Maulida, N. (2023). Kendala guru PAI dalam pembelajaran shalat di madrasah ibtidaiyah. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(2), 89-102.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.)*. Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi*. Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, S., & Huda, M. (2021). Konsistensi penerapan adab makan minum siswa MI di Sulawesi Tenggara. *Jurnal Tarbiyah*, 28(2), 112-125.
- Rekhavetri, R., et al. (2025). SEBUAH ANALISIS TENTANG PENERAPAN PERAN DALAM MENGAJAR BERBICARA. *e-Journal dari ELTS (Masyarakat Pengajaran Bahasa Inggris)*. <https://doi.org/10.22487/elts.v12i2.3827>
- Sari, N. (2019). Storytelling dalam menanamkan adab makan minum siswa MI. *Al-Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 178-190.

- Sari, N., & Huda, M. (2023). Simulasi peran dalam meningkatkan pemahaman adab makan minum siswa MI. *JPGSD: Journal of Primary Teacher Education Research*, 8(3), 201-215.
- Saputra, A., Wijaya, B., & Lestari, P. (2022). Bermain peran untuk menumbuhkan empati siswa SD pada materi akhlak. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 567-579.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Thulfitriah, B. N., & Awaliyah Putri B, N. (2021). Mengapa Taksonomi Bloom Perlu direvisi?(Telaah Perspektif Pendidikan Agama Islam). *Andragogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 36-54.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods (6th ed.)*. Sage Publications.