

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk mengembangkan potensi peserta didik secara utuh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Proses pendidikan ditujukan untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki manusia secara utuh dan menyeluruh (Sadih, 2004). Pendidikan nasional tidak hanya diarahkan pada pencapaian kemampuan akademik, tetapi juga pembentukan karakter, sikap kritis, serta kemampuan reflektif peserta didik dalam menghadapi realitas kehidupan yang terus berkembang. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan Islam yang menekankan keseimbangan antara penguasaan ilmu pengetahuan dan pembentukan akhlak mulia (Suradi, 2022).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian peserta didik agar mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PAI tidak cukup hanya menekankan aspek hafalan dan pemahaman tekstual, melainkan perlu diarahkan pada proses internalisasi nilai yang mendorong peserta didik untuk berpikir, merefleksi, dan mengambil sikap terhadap berbagai persoalan nyata yang dihadapi dalam kehidupan sosial (Aris, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran PAI dituntut untuk mampu mengembangkan kemampuan berpikir reflektif siswa.

Kemampuan berpikir reflektif merupakan kemampuan individu untuk menelaah pengalaman, mengkaji suatu permasalahan secara mendalam, serta menarik kesimpulan yang rasional dan bermakna sebagai dasar dalam pengambilan keputusan. Dalam perspektif pendidikan, berpikir reflektif berfungsi sebagai sarana bagi peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan yang diperoleh di kelas dengan realitas kehidupan nyata (Teguh & Bisri, 2024). Kemampuan ini sangat penting bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terutama dalam pembelajaran PAI yang dipelajari di sekolah. Mengingat mereka dipersiapkan untuk terjun langsung ke dunia kerja dan masyarakat yang kompleks serta dekat dengan tantangan moral dan sosial yang akan mereka hadapi di kehidupan nyata.

Pembelajaran PAI di sekolah, khususnya di jenjang SMK, masih cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Pembelajaran lebih banyak didominasi oleh metode ceramah dan penugasan tertulis, sehingga partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran relatif rendah. Kondisi tersebut berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan reflektif siswa, serta minimnya keterkaitan antara materi PAI dengan persoalan kehidupan kontemporer yang mereka hadapi sehari-hari (Afifah & Rifiyati, 2025).

Rendahnya variasi metode pembelajaran PAI berpengaruh terhadap motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Padahal, motivasi dan keterlibatan aktif siswa merupakan prasyarat utama bagi berkembangnya kemampuan berpikir reflektif. Siswa yang pasif cenderung hanya menerima informasi tanpa proses pengolahan dan refleksi yang mendalam terhadap nilai-nilai yang dipelajari (Nasution, 2025).

Observasi awal yang dilakukan peneliti di SMK Yayasan Pendidikan Farmasi Bandung menunjukkan kondisi serupa. Pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan berlangsung satu arah sehingga siswa lebih banyak menghafal materi dari pada memahami maknanya. Akibatnya, siswa masih kesulitan untuk mengaitkan nilai-nilai PAI dengan permasalahan nyata di kehidupan mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan metode pembelajaran yang dapat melibatkan peran dan keaktifan siswa untuk dapat mengambil makna dan nilai-nilai yang telah dipelajari sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara reflektif mereka.

Salah satu metode pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan keaktifan siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir reflektif adalah metode *role-play* (bermain peran). Metode *role-play* merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan suatu peran tertentu sesuai dengan skenario yang dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran. Melalui metode ini, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengalami langsung situasi pembelajaran yang menuntut pengambilan keputusan, empati, serta refleksi nilai yang dapat diterapkan di kehidupan nyata (Hamami dkk., 2024).

Metode *role-play* dalam pembelajaran PAI memiliki relevansi yang kuat karena nilai-nilai Islam pada hakikatnya berkaitan erat dengan sikap, perilaku, dan pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian yang dilakukan oleh Hamami, dkk (2024) membuktikan bahwa penerapan metode *role-play* dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai etika Islam, serta mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih positif. Hal ini menunjukkan bahwa *role-play* tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga internalisasi nilai. Selain itu, penelitian Karimah (2025) menunjukkan bahwa penerapan metode *role-play* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat meningkatkan kerja sama, interaksi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif tersebut menjadi landasan penting bagi berkembangnya kemampuan berpikir reflektif, karena siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran yang menuntut analisis, evaluasi, dan refleksi terhadap peran yang dijalankan.

Seiring dengan perkembangan zaman, pembelajaran PAI juga dihadapkan pada tantangan isu-isu kontemporer yang semakin kompleks, seperti pergaulan bebas, etika profesi, penyalahgunaan teknologi, intoleransi, serta degradasi moral di kalangan remaja. Isu-isu tersebut menuntut kemampuan berpikir reflektif siswa agar mampu menyikapinya berdasarkan nilai-nilai ajaran Islam secara bijaksana dan kontekstual (Suradi, 2019).

Penggunaan metode *role-play* berbasis isu kontemporer menjadi alternatif strategis dalam pembelajaran PAI. Melalui pengangkatan isu-isu aktual yang dekat dengan kehidupan siswa, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Siswa tidak hanya diajak memahami konsep ajaran Islam, tetapi juga dilatih untuk menganalisis permasalahan, mengambil peran, serta merefleksikan nilai-nilai Islam dalam situasi nyata (Husnaeni, 2022).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *role-play* memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir reflektif siswa. Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas metode *role-play* berbasis isu kontemporer dalam meningkatkan kemampuan berpikir reflektif siswa pada

pembelajaran PAI di jenjang SMK masih relatif terbatas, terutama pada konteks sekolah kejuruan berbasis keahlian seperti SMK Yayasan Pendidikan Farmasi Bandung.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengetahui sejauh mana efektivitas metode *role-play* berbasis isu kontemporer dalam meningkatkan kemampuan berpikir reflektif siswa pada pembelajaran PAI. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan strategi pembelajaran PAI, serta kontribusi praktis bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode *role-play* berbasis isu kontemporer dalam pembelajaran PAI di SMK Yayasan Pendidikan Farmasi Bandung?
2. Bagaimana tingkat kemampuan berpikir reflektif siswa yang belajar menggunakan metode *role-play* berbasis isu kontemporer?
3. Bagaimana tingkat efektivitas metode *role-play* berbasis isu kontemporer dalam meningkatkan kemampuan berpikir reflektif siswa pada pembelajaran PAI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Mengetahui penerapan metode *role-play* berbasis isu kontemporer dalam pembelajaran PAI di SMK Yayasan Pendidikan Farmasi Bandung.
2. Untuk mengetahui tingkat berpikir reflektif siswa yang belajar menggunakan metode *role-play* berbasis isu kontemporer.
3. Untuk mengukur tingkat efektivitas metode *role-play* berbasis isu kontemporer dalam meningkatkan kemampuan berpikir reflektif siswa pada pembelajaran PAI.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan agar bisa bermanfaat bagi seluruh pihak yang membutuhkan. Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pemakaian metode pembelajaran PAI. Hasil penelitian ini dapat menambah referensi mengenai efektivitas metode *role-play* sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek keaktifan siswa, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir reflektif melalui pengolahan isu kontemporer yang relevan dengan kehidupan nyata. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan model pembelajaran kontekstual berbasis pengalaman nyata.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa

Bagi siswa, manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir reflektif, memahami keterkaitan antara ajaran islam dengan fenomena sosial kontemporer yang mereka hadapi di kehidupan nyata.

- b. Manfaat bagi guru

Bagi guru, manfaat dari penelitian ini dapat menjadi acuan dalam memilih dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna, serta memahami bagaimana metode *role-play* berbasis isu kontemporer dapat membantu siswa menganalisis permasalahan dengan lebih mendalam.

- c. Manfaat bagi sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini dapat mendukung pengembangan inovasi pembelajaran dengan menggunakan metode *role-play* yang berbasis isu kontemporer terhadap peningkatan kemampuan berpikir reflektif siswa pada pembelajaran PAI.

E. Kerangka Berpikir

PAI merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, sikap, dan cara berpikir peserta didik. Pada jenjang SMK, PAI tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga sebagai wahana internalisasi nilai-nilai islam agar peserta didik mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan tuntutan dunia kerja dan kehidupan sosial. Pembelajaran PAI di SMK idealnya diarahkan pada pengembangan kompetensi spiritual, sosial, dan intelektual secara seimbang (Rejeki, 2025). Namun demikian, realitas pembelajaran PAI di sekolah masih menunjukkan adanya kecenderungan penggunaan metode konvensional yang berpusat pada guru. Pembelajaran sering kali menekankan aspek kognitif berupa penguasaan materi dan hafalan, sementara aspek afektif dan keterampilan berpikir tingkat tinggi belum berkembang secara optimal. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang terlatih untuk mengaitkan nilai-nilai ajaran Islam dengan realitas kehidupan yang mereka hadapi sehari-hari (Sudiono dkk., 2025).

Menurut Kurniasari (2025), pembelajaran yang tidak memberi ruang pada proses refleksi akan berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami makna pembelajaran secara mendalam. Peserta didik cenderung menerima informasi secara pasif tanpa melakukan proses evaluasi dan pemaknaan terhadap pengalaman belajar yang dialaminya. Pandangan Mayer (dalam Hidayati dkk., 2025), keterampilan berpikir reflektif dibangun atas tiga fondasi utama: (1) Berpikir tidak hanya melibatkan fungsi kognitif, tetapi juga dipengaruhi oleh sikap dan perilaku; (2) Berpikir adalah proses kompleks yang melibatkan pengolahan informasi di dalam sistem kognitif; (3) Berpikir muncul sebagai respons terhadap kebutuhan untuk memecahkan masalah atau mencari solusi. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa manusia memiliki kemampuan bawaan untuk berpikir, namun kemampuan ini memerlukan pemicu berupa masalah yang menantang untuk diselesaikan.

Kemampuan berpikir reflektif merupakan salah satu bentuk keterampilan berpikir tingkat tinggi yang penting untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran. Berpikir reflektif dapat dimaknai sebagai kemampuan individu

untuk menganalisis pengalaman, mengevaluasi informasi, serta mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan situasi nyata guna memperoleh pemahaman yang lebih bermakna.

Kemampuan berpikir reflektif dalam pembelajaran PAI memiliki peran yang sangat penting karena ajaran islam tidak hanya dipahami secara tekstual, tetapi juga harus dimaknai secara kontekstual. Peserta didik dituntut untuk mampu merefleksikan nilai-nilai Islam dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Indikator kemampuan berpikir reflektif dalam penelitian ini meliputi: (1) kemampuan peserta didik dalam menganalisis permasalahan, (2) mengevaluasi sikap dan tindakan, (3) mengaitkan materi PAI dengan realitas kehidupan, (4) menarik kesimpulan berdasarkan nilai-nilai ajaran Islam.

Role-play atau bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Melalui metode ini, peserta didik diminta untuk memerankan suatu tokoh atau situasi tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Metode *role-play* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami secara langsung suatu peristiwa atau permasalahan, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna (Khairani, 2025).

Wahyuni (2025) menyatakan bahwa metode *role-play* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI karena peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara emosional dan sosial dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan teori Konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1987). Dalam perspektif konstruktivisme sosial, belajar dipahami sebagai proses konstruksi pengetahuan yang terjadi melalui interaksi sosial, dialog, dan penggunaan bahasa dalam konteks budaya tertentu. Vygotsky menegaskan bahwa fungsi mental yang lebih tinggi berkembang melalui interaksi antarindividu sebelum akhirnya terinternalisasi dalam diri individu (Vygotsky, 1978). Sejalan dengan itu, metode *role-play* menghadirkan situasi sosial yang memungkinkan siswa berinteraksi, berdialog, dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Melalui

aktivitas bermain peran, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi mengonstruksi makna berdasarkan pengalaman sosial yang mereka alami selama proses pembelajaran. Pembelajaran interaksi sosial pada dasarnya bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik sebagai bekal untuk di masyarakatnya. Dalam melangsungkan kehidupan di masyarakat, keterampilan sosial sangat dibutuhkan agar tercipta keharmonisan dan kedamaian. Interaksi sosial dapat berjalan dengan baik manakala masing-masing individu memahami nilai-nilai sosial (Hasanah, 2021).

Refleksi setelah pelaksanaan *role-play* juga mendukung proses berpikir reflektif sebagaimana dikemukakan oleh John Dewey yang menyatakan bahwa refleksi merupakan proses aktif dan sadar dalam mengevaluasi pengalaman untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam (Dewey, 1933). Keunggulan metode *role-play* terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan. Peserta didik tidak hanya berpikir, tetapi juga merasakan dan melakukan, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan berpotensi menumbuhkan kemampuan berpikir reflektif.

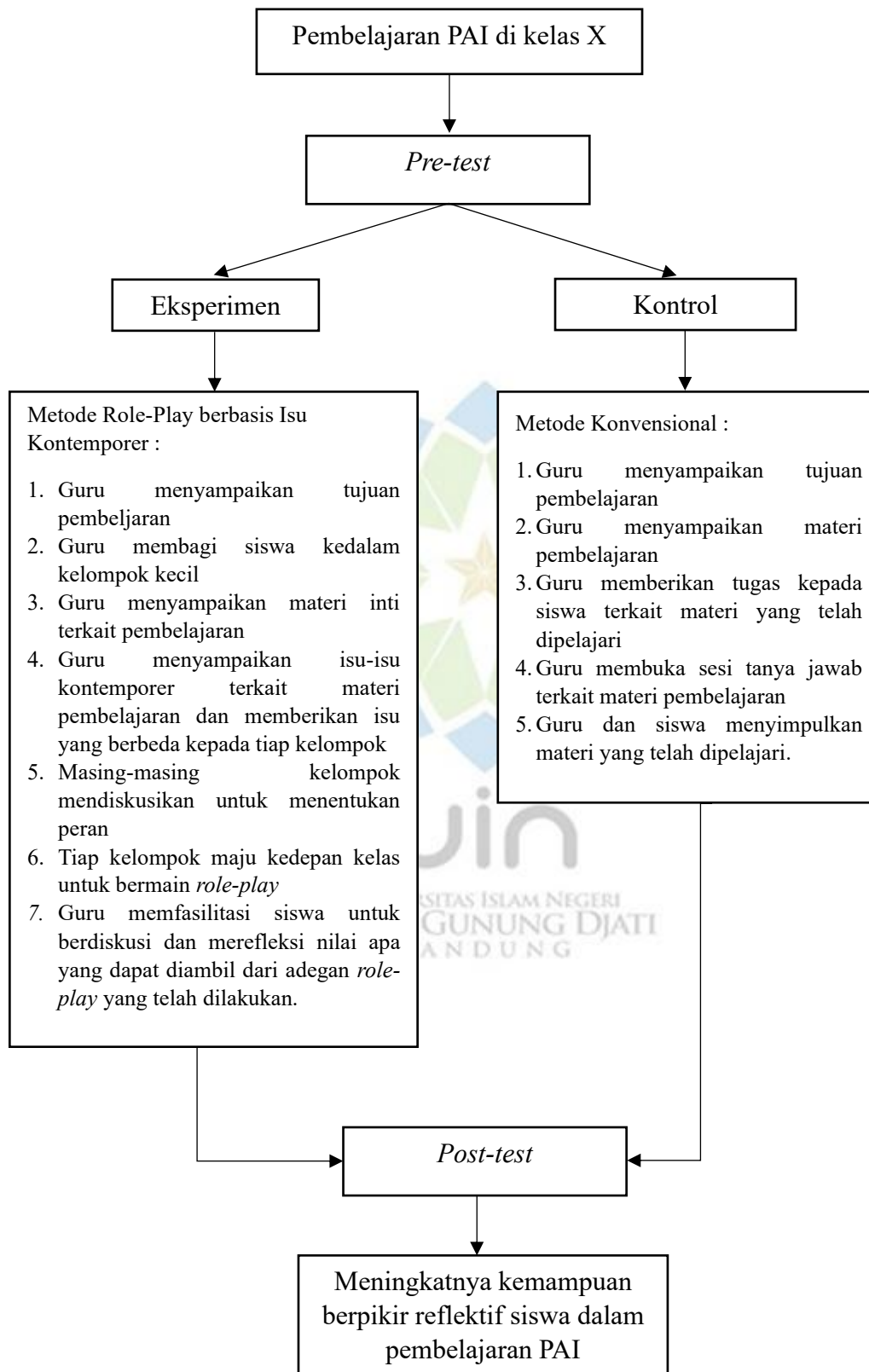
Penggunaan metode *role-play* dalam penelitian ini diintegrasikan dengan isu kontemporer. Isu kontemporer merupakan permasalahan aktual yang berkembang dalam kehidupan masyarakat dan relevan dengan kondisi peserta didik saat ini. Dalam konteks pembelajaran PAI, isu kontemporer dapat berupa masalah toleransi beragama, etika bermedia sosial, pergaulan remaja, kejujuran, serta tantangan moral lainnya yang dihadapi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Pengintegrasian isu kontemporer dalam pembelajaran PAI bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara materi ajaran Islam dengan realitas kehidupan peserta didik. Pembelajaran yang berbasis isu kontemporer mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan reflektif dalam menyikapi berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga nilai-nilai Islam tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga diaplikasikan secara praktis. Pembelajaran PAI yang dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta didik terhadap nilai-nilai ajaran Islam. Isu kontemporer menjadi sarana yang efektif untuk

memunculkan dilema moral yang menuntut peserta didik melakukan proses refleksi dalam menentukan sikap dan tindakan (Sururin dkk., 2025). Penggunaan metode *role-play* yang dipadukan dengan isu kontemporer dalam pembelajaran PAI merupakan pendekatan yang dinilai relevan untuk meningkatkan kemampuan berpikir reflektif peserta didik. Melalui *role-play* berbasis isu kontemporer, peserta didik dihadapkan pada situasi nyata yang mengandung konflik nilai, sehingga mereka dituntut untuk berpikir, menilai, dan merefleksikan pilihan sikap berdasarkan ajaran Islam.

Proses pembelajaran diawali dengan penyajian isu kontemporer yang relevan dengan kehidupan peserta didik, kemudian peserta didik diminta untuk memerankan skenario yang telah disusun. Setelah kegiatan *role-play*, peserta didik melakukan diskusi dan refleksi terhadap peran yang dimainkan, sikap yang ditunjukkan, serta nilai-nilai Islam yang terkandung dalam permasalahan tersebut. Aktivitas refleksi ini menjadi kunci dalam pengembangan kemampuan berpikir reflektif, karena peserta didik diajak untuk mengevaluasi pengalaman belajar yang telah dialaminya. Dengan demikian, metode *role-play* berbasis isu kontemporer tidak hanya meningkatkan keaktifan peserta didik, tetapi juga mendorong proses berpikir reflektif secara mendalam.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI yang masih bersifat konvensional berpotensi menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir reflektif peserta didik. Metode *role-play* berbasis isu kontemporer dipandang sebagai solusi yang dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan reflektif. Dalam kerangka berpikir penelitian ini, metode *role-play* berbasis isu kontemporer bertindak sebagai variabel bebas yang memengaruhi kemampuan berpikir reflektif peserta didik sebagai variabel terikat. Proses pengalaman bermain peran, diskusi, dan refleksi diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan memaknai ajaran Islam dalam konteks kehidupan nyata.



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013). Menurut Suharsimi Arikunto (2013) hipotesis juga merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Definisi hipotesis menurut Rifa'i (2021) adalah jawaban sementara atas masalah atau fokus penelitian yang perlu diuji kebenarannya melalui analisis data empiris.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

H_a : Metode *role-play* berbasis isu kontemporer efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir reflektif siswa pada pembelajaran PAI di SMK YP Farmasi Bandung.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu akan membahas penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, dan akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini.

1. Skripsi Rizza Azizah Agustina (2025) dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dengan judul “Penerapan Metode *Role-Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII MTs Al-Misbah)”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode kuasi eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role-play* pada mata Pelajaran Akidah Akhlak berjalan dengan baik dengan rata-rata nilai observasi guru sebesar 85% dan siswa sebesar 89,83% yang berada kategori baik. Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan yang diberikan metode *role-play* terhadap hasil belajar siswa sebesar 60,4%. Penelitian dari Rizza Azizah Agustina dengan penelitian ini memiliki persamaan yang terletak pada penggunaan metode *role-play* sebagai variable bebas. Namun

terdapat perbedaan pada variable terikatnya, pada penelitian Rizza Azizah berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir reflektif siswa.

2. Skripsi Silvi Nur Karimah (2025) dari UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Kerja Sama dan Interaksi Siswa pada Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role-play* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto dapat memberikan pengalaman dan kesan pembelajaran yang mendalam, memberikan kesenangan bagi siswa, meningkatkan semangat optimisme, dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam belajar. Persamaan dari penelitian Silvi Nur Karimah dengan penelitian ini adalah penggunaan metode *role-play* dalam pembelajaran PAI. Sedangkan perbedaannya terletak pada penggunaan metode penelitian yang dimana penelitian Silvi Nur Karimah menggunakan pendekatan kualitatif dan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.
3. Penelitian dari Ahmad Suandi, Taufik Nurhayati dan Yusuf Budi Prasetya Santosa (2023) dengan judul “Analisis Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Pembelajaran Sejarah di Jenjang Sekolah Menengah Atas untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Reflektif”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *role-play* dalam pembelajaran tidak hanya sekedar permainan peran biasa melainkan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk meningkatkan kepekaan sosial dengan memerankan tokoh dalam peristiwa, dan juga mendorong kemampuan berpikir reflektif sebagai salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi pada diri peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dengan pengumpulan data dokumentasi, dan teknik analisis isi. Terdapat persamaan dari penelitian

Ahmad Suandi, Taufik Nurhayati dan Yusuf Budi Prasetya Santosa dengan penelitian ini adalah penggunaan metode *role-play* sebagai variable bebas dan peningkatan kemampuan berpikir reflektif sbagai variable terikat. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian yang Dimana penelitian Ahmad Suandi, Taufik Nurhayati dan Yusuf Budi Prasetya Santosa menggunakan pendekatan kualitatif dan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

4. Skripsi Umi Khoirotun (2012) dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dengan judul “Efektivitas Metode *Role Play* dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia Pra-Sekolah (Studi Kasus di TK ABA Plus Al Firdaus, Pandowoharjo, Sleman)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan, keunggulan dan kelemahan, dan efektivitas metode *role-play* dalam pembelaran PAI pada anak usia pra-sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Model pembelajaran dengan metode *role-play* pada materi Pendidikan Agama Islam termasuk dalam kategori baik karena mampu meningkatkan motivasi belajar anak. 2) Keunggulan metode *role-play* adalah: Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak, sangat menarik, dapat menghayati peristiwa yang berlangsung. 3) Kelemahan metode *role-play*: memerlukan waktu yang relatif panjang, sebagian anak perempuan merasa malu untuk memainkan suatu adegan tertentu, dan TK ABA Plus Al Firdaus tidak memiliki alat bantu yang memadai. 4) Efektivitas metode *role-play* diantaranya: antusiasme anak yang tinggi terhadap materi, mampu bermain sesuai dengan intruksi yang diberikan, dan mampu menyelesaikan permainan hingga akhir. Terdapat persamaan antara penelitian Umi Khoirotun dengan penelitian ini yaitu sama sama mengukur tingkat efektivitas metode *role-play* dalam pembelajaran PAI. Sementara perbedaannya terletak pada subjek penelitian. Pada penelitian Umi Khoirotun subjek penelitiannya adalah anak usia pra-sekolah, sedangkan pada penelitian ini subjeknya adalah siswa SMK.