

PENDAMPINGAN METODE ROLE PLAY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI AGAMA ISLAM DI SMPN 2 PRINGGASELA LOMBOK TIMUR

Marzoan, Muhammad Zia Ul Haq, Mutiara Syafitrianingsih.

¹Program Studi, Fakultas, Institusi Pertama, Kota

²Program Studi penulis dua dan tiga misalnya sama, Fakultas, Institusinya, Kota

*e-mail: xxxx@xxxx.xxx

Info Artikel

Kata Kunci:

*Role Play; Pemahaman
Agama Islam;*

Keyword:

*Role Play; Islamic
Values Comprehension;*

Abstrak

Pemahaman nilai-nilai agama Islam di kalangan siswa seringkali menjadi tantangan dalam dunia pendidikan, terutama dalam memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam melalui metode *role play* di SMPN 2 Pringgasele, Lombok Timur. Metode ini dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual bagi siswa. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu identifikasi masalah, perancangan skenario *role play*, implementasi dalam pembelajaran, serta evaluasi efektivitas metode ini melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role play* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam secara signifikan. Siswa lebih mudah memahami konsep agama Islam melalui pengalaman langsung yang diperoleh dari aktivitas *role play*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode *role play* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam dan dapat diterapkan sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik di sekolah.

Abstract

Understanding Islamic values among students is often a challenge in education, especially in ensuring that learning is not only theoretical but also applicable in daily life. This study aims to enhance students' understanding of Islamic values through the *role play* method at SMPN 2 Pringgasele, East Lombok. This method was chosen because it provides an interactive and contextual learning experience for students. The implementation process consisted of several stages, including problem identification, designing *role play* scenarios, integrating them into the learning process, and evaluating their effectiveness through observation and interviews. The findings indicate that the *role play* method significantly improves students' comprehension of Islamic values. Students find it easier to grasp Islamic concepts through direct experiences gained from *role play* activities. The study concludes that the *role play* method is effective in enhancing students' understanding of Islamic values and can be applied as an innovative and engaging learning strategy in schools.

PENDAHULUAN

Pemahaman nilai-nilai agama Islam di kalangan siswa menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan karena pentingnya membentuk karakter dan moral

peserta didik sejak dini (Judrah dkk., 2024). Pendidikan agama Islam tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik, yang memungkinkan siswa menginternalisasi nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari (Ajir dkk., 2024). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman memiliki dampak yang lebih signifikan dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya bersifat ceramah. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran yang dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dalam pembelajaran agama Islam di sekolah (Kamali & Sugiyanto, 2024).

Mitra kegiatan pengabdian dalam penelitian ini adalah SMPN 2 Pringgasela, sebuah sekolah menengah pertama yang berlokasi di Lombok Timur. Sekolah ini dipilih karena memiliki karakteristik siswa yang heterogen dengan latar belakang sosial dan budaya yang beragam. Selain itu, berdasarkan observasi awal, sekolah ini menghadapi tantangan dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama Islam di kalangan siswa. Dengan kondisi tersebut, program pengabdian ini dirancang untuk memberikan solusi berbasis pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran agama Islam di sekolah tersebut.

Lokasi kegiatan di SMPN 2 Pringgasela memiliki relevansi dengan tujuan penelitian ini karena berada di lingkungan dengan tingkat religiusitas yang cukup tinggi, tetapi masih menghadapi tantangan dalam penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Faktor sosial dan budaya setempat juga turut mempengaruhi pola pemahaman dan praktik keagamaan siswa (Hannan & Abdillah, 2019). Oleh karena itu, penerapan metode *role play* sebagai pendekatan pembelajaran yang berbasis pengalaman diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam.

Bentuk kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup serangkaian tahapan, mulai dari identifikasi permasalahan, perancangan skenario *role play*, implementasi dalam pembelajaran, hingga evaluasi dampak terhadap pemahaman siswa. Setiap tahapan ini dirancang untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep agama secara teori tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan nilai-nilai agama Islam dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Metode ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan mendalam.

Sumber dana dalam kegiatan ini berasal dari skema hibah penelitian yang didukung oleh pihak akademik dan lembaga terkait. Dengan adanya dukungan pendanaan ini, kegiatan pengabdian dapat dilaksanakan secara optimal, mencakup pelatihan bagi guru, penyediaan sarana pembelajaran, serta monitoring dan evaluasi keberlanjutan program. Selain itu, dukungan finansial ini juga memungkinkan adanya pengembangan materi ajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di SMPN 2 Pringgasela.

Tim pengabdian yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari akademisi, praktisi pendidikan, serta guru-guru di SMPN 2 Pringgasela. Tim ini bekerja secara kolaboratif untuk memastikan bahwa metode *role play* yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan kurikulum serta mampu memberikan dampak nyata terhadap

pemahaman siswa dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam. Peran serta guru dalam penelitian ini menjadi kunci keberhasilan implementasi metode yang digunakan, mengingat mereka adalah fasilitator utama dalam proses pembelajaran di kelas.

Studi literatur yang menjadi dasar penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role play* telah banyak digunakan dalam berbagai disiplin ilmu untuk meningkatkan keterampilan sosial dan pemahaman konseptual siswa. Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa metode ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Beberapa studi juga menunjukkan bahwa *role play* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Oleh karena itu, penerapan metode *role play* dalam pembelajaran agama Islam di SMPN 2 Pringgasela diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini melibatkan beberapa tahapan strategis yang dirancang untuk mencapai tujuan pengabdian, yaitu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam melalui metode *role play*. Tahapan yang dilakukan meliputi perencanaan, implementasi, dan evaluasi hasil kegiatan. Pada tahap perencanaan, dilakukan identifikasi masalah melalui wawancara dengan guru agama serta observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Proses ini bertujuan untuk memahami kendala yang dihadapi dalam penyampaian materi agama Islam kepada siswa serta menentukan strategi yang tepat dalam implementasi *role play*. Selain itu, dilakukan penyusunan skenario *role play* yang sesuai dengan materi ajar dan konteks kehidupan siswa agar lebih relevan dan aplikatif.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan skenario *role play* dalam proses pembelajaran. Siswa dikelompokkan dan diberikan peran tertentu yang berkaitan dengan situasi kehidupan sehari-hari yang mencerminkan nilai-nilai agama Islam. Proses ini memungkinkan siswa untuk menghayati peran yang dimainkan serta memahami esensi ajaran Islam melalui pengalaman langsung. Selama kegiatan berlangsung, guru dan tim pengabdian melakukan observasi untuk menilai keterlibatan siswa serta efektivitas metode dalam meningkatkan pemahaman mereka. Untuk mengukur efektivitas metode ini, digunakan alat ukur berupa kuisioner pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum pelaksanaan *role play* untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa, sedangkan post-test diberikan setelah kegiatan berlangsung untuk menilai perubahan pemahaman mereka. Selain itu, dilakukan wawancara dengan siswa dan guru untuk mendapatkan perspektif kualitatif mengenai pengalaman pembelajaran dengan metode ini. Pendekatan ini memungkinkan analisis mendalam mengenai dampak metode *role play* terhadap pemahaman siswa dalam menerapkan nilai-nilai agama Islam di kehidupan mereka.

Hasil dari pengukuran ini dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk melihat peningkatan pemahaman siswa serta efektivitas metode *role play* dalam

pembelajaran agama Islam. Dengan pendekatan ini, diharapkan kegiatan pengabdian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam di SMPN 2 Pringgasela.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengukuran Pemahaman Siswa

Hasil kegiatan pengabdian ini dianalisis berdasarkan pengukuran pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam sebelum dan setelah implementasi metode *role play*. Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen kuesioner skala Likert yang terdiri dari aspek pemahaman konsep agama Islam, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta tingkat partisipasi dalam diskusi kelas. Pada tahap awal, dilakukan pre-test terhadap 30 siswa SMPN 2 Pringgasela untuk mengukur tingkat pemahaman sebelum penerapan metode *role play*. Pre-test adalah salah satu metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur tingkat awal pengetahuan, keterampilan, atau sikap peserta sebelum sebuah intervensi atau program pembelajaran dilaksanakan (Hati, 2023). Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebanyak 55% siswa memiliki pemahaman rendah, 35% siswa berada pada kategori sedang, dan hanya 10% siswa memiliki pemahaman tinggi. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep nilai-nilai agama Islam.

Setelah pelaksanaan program pengabdian, dilakukan post-test dengan instrumen yang sama untuk melihat dampak penerapan metode *role play*. Post-test adalah evaluasi yang dilakukan setelah suatu intervensi atau program pembelajaran diterapkan untuk mengukur perubahan atau peningkatan pada variabel yang diteliti (Zulkifli & Tetty, 2018). Dalam penelitian ini, post-test digunakan untuk menilai sejauh mana metode *role play* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam. Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 50% siswa memiliki pemahaman tinggi, 40% berada pada kategori sedang, dan hanya 10% yang masih memiliki pemahaman rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa metode *role play* mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

Tabel berikut menyajikan perbandingan hasil pre-test dan post-test secara lebih rinci:

Kategori Pemahaman	Sebelum Kegiatan (Pre-test)	Setelah Kegiatan (Post-test)
Rendah	55% (17 siswa)	10% (3 siswa)
Sedang	35% (11 siswa)	40% (12 siswa)
Tinggi	10% (3 siswa)	50% (15 siswa)

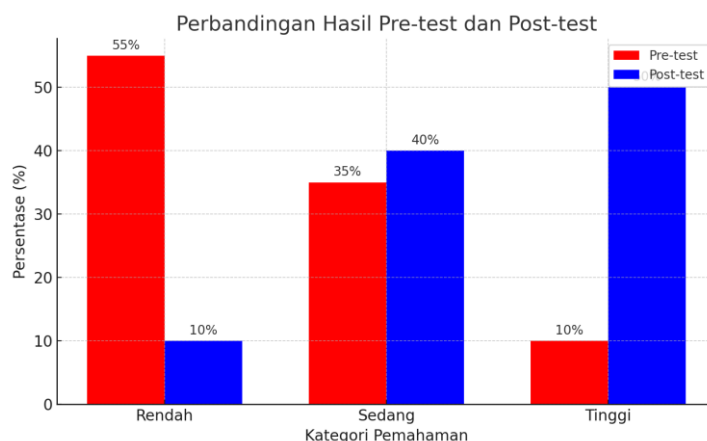
Visualisasi dalam bentuk grafik berikut memperjelas perubahan pemahaman siswa sebelum dan setelah kegiatan pengabdian. kegiatan pengabdian ini diukur menggunakan instrumen pre-test dan post-test untuk menilai pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam sebelum dan setelah diterapkannya metode *role play*. Pre-test dilakukan pada tahap awal kegiatan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Setelah itu, metode *role play*

diterapkan dalam beberapa sesi pembelajaran, di mana siswa memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Post-test dilakukan setelah seluruh sesi pembelajaran selesai untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil analisis data, terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam setelah diterapkannya metode *role play*. Rata-rata skor post-test menunjukkan kenaikan dibandingkan dengan pre-test, yang menunjukkan efektivitas metode ini dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Selain itu, wawancara dengan siswa dan guru mengungkapkan bahwa metode ini lebih menarik dan memotivasi siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

Indikator keberhasilan kegiatan ini meliputi peningkatan skor post-test, partisipasi aktif siswa selama sesi *role play*, serta umpan balik positif dari guru dan siswa mengenai efektivitas metode pembelajaran ini. Dokumentasi kegiatan, termasuk foto saat siswa menjalankan peran, tabel perbandingan skor pre-test dan post-test, serta grafik hasil peningkatan pemahaman siswa, digunakan sebagai bukti keberhasilan kegiatan ini.

Berikut adalah grafik perbandingan hasil pre-test dan post-test pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam setelah diterapkan metode *role play*. Grafik ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kategori pemahaman tinggi dan penurunan pada kategori pemahaman rendah.



Dampak Metode *Role Play* dalam Pembelajaran

Salah satu dampak utama dari penerapan metode *role play* adalah peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep agama Islam. Melalui pengalaman langsung dalam memainkan peran, siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama. Konsep-konsep abstrak seperti kejujuran, tolong-menolong, dan tanggung jawab menjadi lebih konkret bagi siswa karena mereka mengalami langsung situasi yang mencerminkan nilai-nilai tersebut dalam aktivitas *role play*. Selain itu, metode ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman secara lebih mendalam melalui refleksi dan diskusi setelah sesi *role play*. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami nilai-nilai agama secara teori

tetapi juga memiliki kesadaran yang lebih besar untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Metode role play juga berdampak positif terhadap tingkat keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Dibandingkan dengan metode ceramah yang cenderung pasif, metode role play memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Interaksi antara siswa dan guru menjadi lebih dinamis, sehingga pembelajaran terasa lebih hidup dan menyenangkan. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka lebih bersemangat dalam berdiskusi, menanggapi pertanyaan, dan memberikan pendapat mereka selama sesi role play. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga menumbuhkan minat mereka terhadap pembelajaran agama Islam.

Selain meningkatkan pemahaman konseptual, metode role play juga berkontribusi pada pengembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Melalui kegiatan ini, siswa belajar untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi, mengemukakan pendapat, serta berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam suasana yang lebih kolaboratif. Dari segi sikap, siswa menunjukkan perubahan yang lebih positif dalam menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Mereka lebih sadar akan pentingnya perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam dan lebih terampil dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang memerlukan penerapan nilai-nilai agama.

Evaluasi Keberhasilan dan Tantangan dalam Implementasi

Keberhasilan metode role play dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam tidak lepas dari beberapa faktor pendukung. Salah satunya adalah dukungan dari guru dan lingkungan sekolah yang memungkinkan metode ini diimplementasikan dengan baik. Guru yang berperan sebagai fasilitator dalam kegiatan role play memiliki peran penting dalam memastikan bahwa siswa memahami tujuan dari setiap skenario yang dimainkan. Selain itu, relevansi skenario role play dengan kehidupan sehari-hari siswa menjadi faktor utama dalam keberhasilan metode ini. Siswa lebih mudah memahami konsep agama karena mereka dapat menghubungkannya dengan pengalaman pribadi mereka. Respons positif dari siswa juga menunjukkan bahwa metode ini lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional.

Meskipun metode role play memiliki banyak keunggulan, terdapat beberapa tantangan dalam penerapannya. Salah satunya adalah persiapan skenario yang membutuhkan waktu dan kreativitas dari guru. Skenario yang digunakan harus dirancang dengan baik agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, terdapat perbedaan tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan role play. Beberapa siswa yang pemalu atau kurang percaya diri cenderung enggan untuk berperan aktif dalam kegiatan ini. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat untuk mendorong keterlibatan semua siswa dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan waktu dalam jam pelajaran yang tersedia juga menjadi kendala dalam implementasi metode ini. Kegiatan role play sering kali membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, diperlukan manajemen waktu yang baik agar metode ini dapat diterapkan secara optimal dalam kurikulum yang telah ditetapkan. Untuk meningkatkan efektivitas metode role play di masa depan, beberapa rekomendasi dapat diterapkan. Salah satunya adalah pengembangan strategi untuk mengatasi tantangan dalam implementasi metode ini, seperti penyusunan skenario yang lebih fleksibel dan melibatkan siswa dalam proses perancangannya. Selain itu, metode role play juga memiliki potensi untuk dikembangkan dalam mata pelajaran lain, terutama dalam pembelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep abstrak. Dengan dukungan kebijakan sekolah, metode ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang lebih luas diterapkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian ini, penerapan metode *role play* terbukti memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam di SMPN 2 Pringgasela. Hasil pre-test yang dilakukan sebelum implementasi metode ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat pemahaman yang rendah, dengan 55% siswa berada dalam kategori rendah, 35% dalam kategori sedang, dan hanya 10% siswa yang memiliki pemahaman tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum adanya intervensi, pembelajaran agama Islam masih bersifat teoritis dan kurang memberikan pengalaman langsung yang dapat membantu siswa memahami nilai-nilai agama secara mendalam. Setelah penerapan metode *role play*, hasil post-test menunjukkan perubahan yang signifikan, di mana 50% siswa kini memiliki pemahaman tinggi, 40% berada dalam kategori sedang, dan hanya 10% yang masih memiliki pemahaman rendah. Perubahan ini menunjukkan bahwa metode *role play* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dengan cara yang lebih interaktif dan aplikatif dibandingkan dengan metode konvensional yang sebelumnya digunakan.

Temuan ini juga menunjukkan bahwa metode *role play* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dalam pelaksanaan kegiatan, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam skenario yang telah dirancang, sehingga mereka dapat mengalami sendiri bagaimana nilai-nilai agama Islam diterapkan dalam berbagai situasi kehidupan nyata. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, metode ini juga berdampak pada aspek afektif dan psikomotorik siswa, di mana mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta lebih mampu berkolaborasi dengan teman sebaya dalam menyelesaikan masalah yang diberikan dalam skenario *role play*. Selain itu, partisipasi aktif siswa dalam diskusi setelah sesi *role play* juga meningkat, yang menunjukkan bahwa metode ini mampu mendorong pemikiran kritis dan refleksi mendalam terhadap nilai-nilai yang dipelajari.

Selain manfaat bagi siswa, penelitian ini juga menyoroti pentingnya peran guru dalam keberhasilan implementasi metode *role play*. Guru berperan sebagai fasilitator

yang tidak hanya mengarahkan jalannya *role play*, tetapi juga memastikan bahwa nilai-nilai yang ingin diajarkan dapat tersampaikan dengan efektif kepada siswa. Dari wawancara yang dilakukan, sebagian besar guru menyatakan bahwa metode ini lebih menarik dibandingkan metode ceramah karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Namun, mereka juga mengakui bahwa penerapan metode *role play* memerlukan persiapan yang matang, baik dalam hal penyusunan skenario, pengelolaan waktu, maupun bimbingan selama proses pembelajaran berlangsung. Tantangan lainnya adalah perbedaan tingkat keterampilan dan kepercayaan diri di antara siswa, di mana beberapa siswa yang kurang percaya diri masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan peran mereka. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inklusif untuk memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Evaluasi keseluruhan dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan *role play* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam, tetapi juga membantu mereka dalam menginternalisasi dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna, sehingga siswa dapat lebih mudah menghubungkan konsep-konsep agama dengan situasi yang mereka hadapi di lingkungan sosial mereka. Oleh karena itu, *role play* dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan secara lebih luas dalam mata pelajaran agama Islam, khususnya dalam konteks pendidikan dasar dan menengah. Namun, keberhasilan metode ini tetap bergantung pada kesiapan guru, keterlibatan siswa, serta ketersediaan sumber daya yang memadai, seperti waktu yang cukup untuk pelaksanaan, materi pembelajaran yang relevan, serta dukungan dari pihak sekolah. Dengan perencanaan yang baik dan komitmen dari semua pihak, metode *role play* dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam dan membentuk karakter siswa yang lebih baik di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam mendukung keberhasilan kegiatan pengabdian ini. Apresiasi khusus disampaikan kepada pihak SMPN 2 Pringgasela yang memberikan izin serta fasilitas yang diperlukan dalam pelaksanaan program ini. Dukungan dari kepala sekolah, dewan guru, dan tenaga kependidikan lainnya memastikan bahwa setiap tahapan kegiatan dapat berjalan lancar sesuai rencana. Partisipasi aktif siswa dalam setiap sesi pembelajaran dengan metode *role play* turut menjadi faktor utama dalam mendukung keberhasilan program ini.

Penghargaan setinggi-tingginya diberikan kepada instansi pemberi dana hibah pengabdian atas dukungan finansial yang memungkinkan kegiatan ini terealisasi secara optimal. Bantuan dana tersebut membantu dalam penyediaan materi pembelajaran yang inovatif, pelaksanaan berbagai sesi *role play*, serta evaluasi yang komprehensif terhadap dampak metode ini dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam. Kontribusi dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, berperan penting dalam keberhasilan program ini.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim pengabdian, akademisi, serta pihak lain yang berperan dalam penyusunan konsep, pelaksanaan kegiatan, hingga analisis hasil penelitian. Kolaborasi yang solid dan dedikasi seluruh tim memastikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan berjalan efektif dan memberikan manfaat maksimal bagi siswa. Berbagai masukan dan dukungan dari banyak pihak sangat berharga dalam pengembangan metode role play ini. Harapan besar tertuju pada keberlanjutan hasil kegiatan ini agar tidak hanya berdampak positif bagi peserta yang terlibat, tetapi juga menjadi referensi bagi institusi pendidikan lain dalam menerapkan strategi pembelajaran inovatif guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajir, I. C., Pahrudin, A., Jatmiko, A., & Koderi, K. (2024). Model Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Dalam Pendidikan Dasar. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 302–314.
- Hannan, A., & Abdillah, K. (2019). Hegemoni Religio-Kekuasaan Dan Transformasi Sosial Mobilisasi Jaringan Kekuasaan Dan Keagamaan Kyai Dalam Dinamika Sosio-Kultural Masyarakat. *Sosial Budaya*, 16(1), Article 1.
- Hati, F. S. (2023). Evaluasi Skor Pre-Test Dan Post-Test Peserta Pelatihan Pelayanan Kontrasepsi Bagi Dokter Dan Bidan Di Fasilitas Pelayanan Kesehatan Di Bkkbn Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Edutrained : Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 7(1), Article 1.
- Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, H., & Mustabsyirah, M. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral. *Journal Of Instructional And Development Researches*, 4(1), Article 1.
- Kamali, A. N., & Sugiyanto, S. (2024). Strategi Guru Mata Pelajaran Fiqh Dalam Peningkatkan Pemahaman Agama. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), Article 2.
- Zulkifli, S., & Tetty, K. A. (2018). Alat Peraga Benda Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Asesmen Dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 18(2), Article 2.