Hidayah: Cendekia Pendidikan Islam dan Hukum Syariah
Volume. 2 Nomor. 2 Juni 2025
e-ISSN: 3089-5480; p-ISSN: 3089-5499, Hal. 126-138
DOI: https://doi.org/10.61132/hidayah.v2i2.933
Available online at: https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Hidayah

Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Akhlak Mulia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Roleplaying Mata Pelajaran PAI SMAN 6 Karawang

Suci Rahmawati[1], Tsazkiya Aqiila Salsabila[2], Widiarti Permana Sari[3], Septi Permatasari[4], Wildan Ahmad[5], Siti Khulasoh[6]
[1-6] Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Jl. HS. Ronggowaluyo Telukjambe Timur, Karawang, Indonesia 41361
Email : sucirahmawati1011@gmail.com , jaeekiyy@gmail.com , widiartipermanasari@gmail.com, septipermatasari981@gmail.com , wildanahmad603@gmail.com , siti.khulasoh@fai.unsika.ac.id

Abstack *The aim of this research is to determine how effective role-playing is in improving students' understanding of noble moral values in the subject of Islamic Religious Education (PAI) at SMAN 6 Karawang. The background of this research is the importance of internalizing noble morals among students, which requires an active and contextual learning approach. This qualitative approach uses a classroom action research design (CAR). A total of thirty students from class XI-I are the subjects of the study. Observation, tests, and documentation are the data collection methods. The results of the study show that using role-playing methods can enhance students' understanding of moral values such as honesty, trustworthiness, humility, and keeping promises. This is evidenced by the increase in the average scores of students in each cycle, as well as the increase in student participation and positive attitudes during the learning process. Therefore, role playing has proven to be an effective learning approach in teaching noble moral values in Islamic secondary schools.*

Keywords*: Role Playing, Morals, Religion*

Abstrak Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif permainan peran dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai akhlak mulia pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 6 Karawang. Latar belakang penelitian ini adalah betapa pentingnya internalisasi akhlak mulia di kalangan siswa, yang membutuhkan pendekatan pembelajaran aktif dan kontekstual. Pendekatan kualitatif ini menggunakan desain tindakan kelas (PTK). Sebanyak tiga puluh siswa kelas XI-I adalah subjek penelitian. Observasi, tes, dan dokumentasi adalah metode pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan metode role playing dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai-nilai moral seperti kejujuran, amanah, rendah hati, dan menepati janji. Ini terbukti dengan peningkatan nilai rata-rata siswa pada setiap siklus, serta peningkatan partisipasi dan sikap positif siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, role playing telah terbukti efektif sebagai pendekatan pembelajaran dalam mengajarkan nilai-nilai akhlak mulia di sekolah menengah agama Islam.

Kata Kunci : *Role Playing,* Akhlak, Agama

1. PENDAHULUAN

Mengembangkan karakter siswa adalah salah satu tujuan penting dalam pendidikan di Indonesia. Nilai-nilai seperti jujur, bertanggung jawab, toleran, dan peduli kepada orang lain sangat penting untuk membentuk generasi yang tidak hanya pintar, tapi juga baik secara sikap dan perasaan. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang belum menunjukkan sikap-sikap baik tersebut, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa cara mengajar yang digunakan saat ini, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), perlu dibuat lebih efektif agar bisa membantu siswa benar-benar memahami dan menjalankan nilai-nilai moral dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Menurut Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan

Received: April 15, 2025; Revised: April 30, 2025; Accepted: Mei 28, 2025; Online Available: Mei 30, 2025

terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan proses pembelajaran yang mendorong siswa agar aktif dalam mengembangkan potensi diri. Tujuannya adalah membentuk pribadi yang berkualitas, serta memiliki kekuatan spiritual dan pemahaman agama yang baik.

Pendidikan Agama Islam (PAI) yang ada di sekolah formal masih didominasi metode konvensional, khususnya ceramah, sehingga kurang menarik bagi siswa. Kualitas perencanaan pembelajaran pun rendah, karena guru kurang mampu mengintegrasikan pengetahuan dan imajinasi peserta didik. Lemahnya penguasaan metodologi oleh guru memperburuk kualitas pembelajaran. Akibatnya, proses belajar terasa kaku dan monoton. Selain itu, keterbatasan waktu menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menyampaikan materi secara optimal di Sekolah Menengah Atas.. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan berimbas pada kurangnya pemahaman serta penghayatan terhadap nilai-nilai akhlak yang diajarkan. (Hilmin, 2013)

Pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berfokus pada emosi siswa harus dibuat untuk mengatasi masalah ini. Bermain peran dianggap sebagai salah satu teknik yang sangat efektif. Metode ini memungkinkan siswa untuk menempatkan diri mereka dalam situasi di mana nilai-nilai moral diwakili. Ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami nilai-nilai tersebut secara teoretis, tetapi juga merasakan dan mengalami nilai-nilai tersebut dalam konteks tertentu.

Metode *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan empati, kerja sama, serta refleksi terhadap perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, metode ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Oleh sebab itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak mulia. (Siti Suryanih, 2022)

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan metode role playing serta mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai akhlak mulia pada peserta didik. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis nilai, khususnya dalam pendidikan agama. Secara praktis, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru PAI dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan berdampak langsung terhadap karakter siswa. Dengan demikian, pendidikan akhlak tidak hanya menjadi materi pelajaran

semata, tetapi juga menjadi bagian integral dari pembentukan pribadi peserta didik secara menyeluruh.

2. KAJIAN PUSTAKA

Pendidikan Agama Islam (PAI) memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan akhlak mulia siswa, sehingga memerlukan metode pengajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara teoritis tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai ke dalam perilaku nyata. Salah satu metode yang efektif untuk mencapai tujuan ini adalah bermain peran, yang memungkinkan siswa terlibat secara langsung dalam situasi yang mencerminkan nilai-nilai agama, sehingga mereka dapat menunjukkan bagaimana nilai-nilai agama diterapkan dalam kehidupan nyata Bermain peran mendorong siswa untuk lebih memahami tanggung jawab, empati, dan kesadaran moral melalui pendekatan interaktif dan partisipatif. Ini adalah komponen penting dari pembelajaran PAI. (Marlina, 2023)

Pengertian dan Keunggulan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran

Menurut Sugihartono (2006: 83), metode role playing merupakan pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan melalui peran yang dimainkan, baik sebagai tokoh nyata maupun tokoh fiktif. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk memahami secara mendalam dan terampil menerapkan materi yang telah dipelajari. Sementara itu, Syaiful Sagala (2003: 213) menyatakan bahwa role playing adalah metode penyampaian pelajaran dengan cara memperagakan perilaku dalam interaksi sosial. Dalam penerapannya, guru memberikan peran kepada siswa untuk memainkan suatu situasi sosial yang mengandung permasalahan, sehingga siswa dapat belajar menghadapi dan menyelesaikan masalah yang timbul dari situasi tersebut. (Alexon, 2018)

Metode *role playing* memiliki sejumlah keunggulan yang dapat menunjang proses pembelajaran secara efektif, di antaranya:

- **Mendorong Keterlibatan Aktif Siswa**

  Dengan metode ini, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui peran yang dimainkan, sehingga meningkatkan keaktifan dan partisipasi mereka dalam kegiatan kelas.

- **Mengembangkan Kemampuan Berkomunikasi dan Bekerja Sama**

  Melalui interaksi dalam peran yang dimainkan, siswa dilatih untuk berkomunikasi secara efektif dan menjalin kerja sama dengan teman-temannya, yang dapat memperkuat kemampuan interpersonal mereka.

- **Membantu Pemahaman Konsep Secara Kontekstual**

  Ketika siswa memerankan tokoh atau situasi tertentu, mereka belajar mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata, sehingga pemahaman terhadap konsep menjadi lebih mendalam dan aplikatif.

- **Memberikan Pengalaman Belajar yang Bermakna**

  Role playing menyuguhkan pendekatan belajar yang menyenangkan dan variatif. Melalui pengalaman langsung dalam memainkan skenario, siswa memperoleh wawasan baru serta mampu merefleksikan dampak dari tindakan mereka selama kegiatan berlangsung. (Wibowo, 2025)

Langkah-Langkah Umum *Role Playing* dalam Pembelajaran

- **Tahap Persiapan atau Pemanasan**

  Tahap Persiapan atau Pemanasan Guru mengajak siswa untuk menyadari betapa pentingnya suatu masalah yang harus dipahami setiap orang. Problem ini mungkin berasal dari imajinasi siswa atau mungkin dibuat oleh guru. Misalnya, guru berhenti membaca cerita di depan kelas saat konflik utama muncul. Guru juga mengajukan pertanyaan untuk mendorong siswa untuk berpikir tentang masalah tersebut.

- **Pemilihan Pemain (Partisipan)**

  Setelah berbicara tentang karakter yang akan dimainkan, guru dan siswa memutuskan siapa yang akan memerankannya. Jika siswa kurang aktif atau kurang berkomunikasi, guru dapat langsung menetapkan peran, tetapi siswa juga dapat mendaftar untuk memainkan peran tertentu.

- **Penataan Panggung (Ruang Kelas)**

  Guru dan siswa bekerja sama untuk membuat lokasi dan cara permainan peran berlangsung, serta menyiapkan bahan pendukung.

- **Penunjukan Pengamat (Observer)**

  Guru memilih beberapa siswa sebagai pengamat. Namun, siswa diharapkan untuk aktif berpartisipasi dalam proses bermain peran.

- **Pelaksanaan Permainan Peran**

  Permainan dijalankan tanpa rencana. Mulanya, mungkin terjadi kebingungan, siswa memainkan peran tidak sesuai atau bahkan mengambil peran lain. Bila alur permainan menyimpang terlalu jauh, guru dapat menghentikannya dan melanjutkan ke tahap berikutnya.

- **Diskusi dan Evaluasi Pertama**

  Guru dan siswa berbicara tentang alur permainan dan cara peran dimainkan. Mungkin ada masukan untuk perbaikan, penggantian peran, atau perubahan dalam jalan cerita.

- **Pengulangan Permainan Peran**

  Permainan diulangi dengan harapan pelaksanaannya lebih baik. Siswa diharapkan dapat lebih memahami dan menjalankan peran sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan.

- **Diskusi dan Evaluasi Kedua**

  Kesesuaian dengan kenyataan adalah fokus percakapan kedua. Misalnya, jika siswa terlibat dalam permainan dan membeli barang dengan harga yang tidak masuk akal, hal itu dapat digunakan sebagai bahan untuk berpikir kembali dan belajar.

- **Bertukar Pengalaman dan Menarik Kesimpulan**

  Siswa diajak menceritakan pengalaman mereka selama permainan peran berlangsung. Kemudian, guru membimbing siswa dalam mengambil pelajaran dari pengalaman tersebut. Misalnya, saat seorang siswa memerankan anak yang dimarahi orang tuanya, siswa diajak merenungkan bagaimana menghadapi situasi itu atau bagaimana menjadi orang tua yang bijaksana. (Afri Naldi, 2024)

Pemahan Akhlak dalam Ajaran Islam

- **Secara Etimologis**

  Istilah "akhlak" adalah bentuk jamak dari kata Arab "khuluqun", yang berarti watak, sikap, perilaku, atau tabiat. Kata ini terkait dengan kata-kata Khâliqun (Sang Pencipta) dan Makhlûqun (yang diciptakan), yang keduanya berarti penciptaan. Dengan mempertimbangkan hubungan makna ini, dapat dipahami bahwa akhlak berfungsi sebagai penghubung antara Tuhan (Khâliq) dan makhluk (Makhlûq). Oleh karena itu, secara etimologis, akhlak mencakup norma dalam hubungan manusia dengan alam semesta dan Tuhan serta bagaimana mereka berperilaku dengan sesama manusia. (Mustofa, 2010)

- **Secara Terminologis**

  Secara terminologis, banyak ulama yang telah memberikan definisi mengenai akhlak. Salah satunya adalah Imam Al-Ghazali. Dalam karya monumentalnya *Ihyâ' 'Ulûm al-Dîn*, beliau menjelaskan pengertian akhlak sebagai berikut:

  الْخُلُقُ عِبَارَةٌ عَنْ هَيْئَةٍ فِي النَّفْسِ رَاسِخَةٌ عَنْهَا تَصْدُرُ الأَفْعَالُ بِسُهُولَةٍ وَ يُسْرٍ مِنْ غَيْرِ حَاجَةٍ إِلَى فِكْرٍ وَ رُؤْيَةٍ

  Ini menunjukkan bahwa akhlak adalah suatu keadaan yang tetap dalam jiwa yang memungkinkan berbagai tindakan dengan cepat dan tanpa pertimbangan sebelumnya. Dengan kata lain, akhlak merupakan kebiasaan yang melekat dalam diri seseorang, yang

tercermin dari perbuatannya yang dilakukan secara berulang-ulang hingga menjadi karakter yang otomatis.. (Halim, 2000)

Prof. Dr. Ahmad Amin memberikan definisi bahwa akhlak merupakan:

الْخُلُقُ بِأَنَّهُ عَادَةُ الإِرَادَةِ إِذَا اعْتَادَتْ شَيْئًا فَعَادَتُهَا هِيَ الْمَسَمَّاةُ بِالْخُلُقِ

Definisi ini mengandung pengertian bahwa akhlak adalah *'âdatu al-irâdah*, atau ketetapan yang telah dibiasakan. Melalui ketetapan tersebut, seseorang melakukan suatu tindakan, baik yang bersifat lahir maupun batin. Ketika suatu kehendak telah menjadi kebiasaan, maka kebiasaan tersebutlah yang disebut sebagai akhlak. (Jannah, 2019)

Dari kedua penjelasan diatas, bisa disimpulkan bahwa akhlak merupakan sifat atau kebiasaan yang tertanam kuat dalam jiwa seseorang, yang menjadi sumber munculnya berbagai tindakan secara langsung tanpa harus proses berpikir atau pertimbangan rasional terlebih dahulu. Akhlak timbul dari dalam diri sebagai hasil dari kehendak yang telah dibina dan dibiasakan secara terus-menerus, sehingga tindakan tersebut menjadi bagian dari kepribadian seseorang, baik dalam bentuk perilaku lahiriah maupun batiniah. Oleh karena itu, akhlak mencerminkan kualitas diri seseorang yang terbentuk melalui proses pembiasaan dan penguatan kehendak secara konsisten.

- **Kedudukan Pendidikan Akhlak dalam Islam**

Pendidikan merupakan sarana yang esensial dalam membentuk cara berpikir dan perilaku manusia agar menjadi lebih baik dan paripurna. Melalui proses pendidikan, individu memiliki kemampuan untuk membedakan antara hal-hal yang benar dan yang salah, sekaligus mempererat hubungan dengan Allah serta membina interaksi yang harmonis dengan sesama. Dalam konteks kehidupan berbangsa dan beragama, pendidikan menjadi instrumen utama dalam membimbing dan mengembangkan potensi warga negara agar mampu menjalani kehidupan dengan pemahaman yang komprehensif. Menurut pandangan Islam, pendidikan tidak hanya memperhatikan pengembangan kecerdasan kognitif, tetapi juga membangun kepribadian dari sudut pandang spiritual, etika, dan sosial.

Kesempurnaan Islam tercermin dalam misi utama Nabi Muhammad SAW yang diutus untuk menyempurnakan akhlak umat manusia. Akhlak menjadi dasar utama dalam membangun hubungan antarmanusia dan menjadi inti dari pendidikan Islam. Hal ini diperkuat oleh pandangan al-Sayyid Sābiq yang menyatakan bahwa Nabi diutus membawa agama yang lurus dan toleran (*al-hanīfiyyah al-samhah*), yang memiliki syariat menyeluruh sebagai pedoman menuju kehidupan yang bermoral dan terhormat. Pendidikan akhlak dalam Islam bertujuan untuk memerdekakan, membahagiakan, serta memuliakan

manusia. Risalah Islam pada hakikatnya bersifat insaniyah, karena diturunkan untuk manusia, demi kemaslahatan dan sesuai dengan fitrah manusia.

Tujuan Mengajarkan Akhlak Mulia pada Remaja

Pendidikan akhlak tidak hanya bertujuan meningkatkan kecerdasan dan keterampilan, tetapi juga membentuk pribadi siswa agar berakhlak mulia. Meskipun akhlak bersifat pribadi dan spontan, seperti dijelaskan oleh al-Ghazali, nilai-nilai akhlak tetap bisa ditanamkan melalui latihan dan pembiasaan. Manusia secara fitrah memiliki dorongan moral dan kemampuan membedakan baik dan buruk. Oleh karena itu, pendidikan akhlak penting untuk memperkuat kecenderungan baik dalam diri siswa dan membimbing mereka menuju perilaku yang terpuji.

Dalam pandangan Islam, pendidikan anak harus mencakup seluruh aspek kehidupannya. Keimanan, akhlak, jasmani, intelektual, psikis, sosial, dan seksual adalah semua bagian dari pendidikan, seperti yang dijelaskan dalam buku Tarbiyah al-Aulad fi al-Islam. Dengan kata lain, pendidikan harus mencakup setiap aspek kemanusiaan agar siswa tumbuh menjadi orang yang sehat, seimbang, dan memiliki kepribadian yang kuat. (Suryadi, 2021)

Tujuan utama pendidikan akhlak adalah membentuk manusia menjadi pribadi yang berakhlak mulia. Dalam pelaksanaannya, lembaga pendidikan tidak hanya berperan dalam mengembangkan kecerdasan dan keterampilan, tetapi juga memiliki tanggung jawab dalam menanamkan nilai-nilai moral yang luhur. Ulama klasik, Al-Khathib al-Baghdady, mengemukakan bahwa pendidikan akhlak bertujuan untuk:

- Menciptakan hubungan yang harmonis, baik dengan Allah sebagai Tuhan Yang Maha Esa maupun dengan sesama manusia.
- Menanamkan keikhlasan dalam setiap perbuatan sebagai bekal mercapai kebahagiaan di dunia dan akhirat.
- Membimbing peserta didik agar memiliki akhlak yang sesuai dengan anjuran Islam.
- Menumbuhkan akhlak terpuji dan sikap yang mulia.
- Membangun rasa tanggung jawab dalam menjalankan amar ma'ruf nahi munkar.
- Menambah semangat dalam bekerja dan menuntut ilmu.
- Menguatkan tujuan hidup serta memperbaiki budi pekerti. (Tafsir, 2002)

Hubungan antara Role Playing dan Pembelajaran Akhlak Mulia

Model pembelajaran *role playing* memiliki keterkaitan erat dengan tujuan pembelajaran akhlak mulia dalam Pendidikan Agama Islam. Dalam situasi ini, pembelajaran akhlak bukan hanya bersifat teoritis, tetapi perlu diwujudkan dalam bentuk perilaku nyata yang mencerminkan nilai-nilai moral dan keimanan. *Role playing* memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengalami langsung situasi-situasi sosial yang berkaitan dengan nilai akhlak,

seperti kejujuran, empati, dan tanggung jawab, sehingga peserta didik tidak hanya memahami nilai tersebut secara kognitif, tetapi juga merasakannya secara emosional dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan memainkan peran dalam berbagai situasi, peserta didik dididik untuk mempertimbangkan masalah dari berbagai sudut pandang, memahami perasaan dan pemikiran orang lain, serta menyadari konsekuensi dari setiap tindakan. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran akhlak yang menekankan pada pengembangan kesadaran moral dan pembentukan karakter mulia. Melalui kegiatan ini, peserta didik dapat mengeksplorasi isu-isu etika secara mendalam, membangun empati, serta meningkatkan kemampuan dalam mengambil keputusan moral yang tepat.

Selain itu, *role playing* juga memberikan pengalaman belajar yang aktif dan reflektif. Pelajar tidak hanya berperan sebagai pelaku, tetapi juga sebagai pengamat yang menganalisis perilaku dan nilai yang ditampilkan dalam permainan peran. Proses ini mendorong mereka untuk berpikir kritis terhadap nilai-nilai yang diyakini, serta membandingkannya dengan nilai-nilai dalam ajaran Islam. Dengan demikian, *role playing* menjadi metode yang efektif dalam membentuk akhlak terpuji melalui pengalaman langsung, latihan, dan pembiasaan yang menyentuh aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. (Najmudin, 2019)

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan melalui kegiatan mengajar langsung kepada siswa kelas XI SMAN 6 Karawang dengan materi tentang akhlak mulia dapat dikategorikan sebagai penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan studi lapangan, tergantung pada fokus dan tujuannya. Dalam konteks ini, jika kegiatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan pemahaman atau sikap siswa melalui penerapan metode pembelajaran tertentu, maka lebih tepat menggunakan pendekatan PTK. Penelitian ini berfokus pada tindakan guru dalam proses pembelajaran serta dampaknya terhadap siswa, terutama dalam hal penguatan nilai-nilai akhlak.

Materi yang diajarkan adalah tentang akhlak mulia, seperti kejujuran, tanggung jawab, menghargai orang lain, atau kerja sama. Untuk mendukung pembelajaran yang efektif, digunakan dua strategi utama, yaitu penggunaan media Quiziz dan metode role playing. Quizizz berfungsi sebagai alat evaluasi digital yang interaktif dan menyenangkan. Melalui kuis ini, siswa dapat mengevaluasi pemahaman mereka terhadap pelajaran yang telah dipelajari secara langsung dan real-time. Media ini juga mendorong keterlibatan siswa karena formatnya yang menarik dan kompetitif.

Sementara itu, metode role playing atau bermain peran digunakan untuk mengembangkan sikap dan karakter siswa melalui simulasi situasi nyata. Dalam kegiatan ini, siswa diberi peran tertentu dan diminta untuk menampilkan sikap atau tindakan yang mencerminkan nilai-nilai akhlak mulia. Misalnya, siswa berperan sebagai teman yang harus bersikap jujur dalam situasi sulit. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami nilai-nilai akhlak secara teoritis, tetapi juga mengalami langsung bagaimana nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dilakukan melalui berbagai teknik, seperti observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran, hasil kuis dari Quizizz, wawancara atau angket mengenai tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran, dan dokumentasi berupa foto atau video kegiatan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana metode role playing dan Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang akhlak serta membentuk sikap positif mereka di lingkungan sekolah. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual, pembelajaran akhlak menjadi lebih bermakna dan efektif. (Tampubolon, 2023)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap yang disebut siklus, dengan tujuan untuk menambah pemahaman siswa mengenai nilai-nilai akhlak mulia, seperti kejujuran, amanah, rendah hati, dan menepati janji, melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). 30 siswa SMAN 6 Karawang yang berada di kelas XI-1 adalah subjek penelitian ini.

Hasil pada Siklus I

Pada siklus pertama, guru mulai memperkenalkan metode role playing dengan memberikan skenario atau cerita pendek kepada siswa yang menggambarkan situasi moral di kehidupan sehari-hari. Siswa kemudian diminta untuk memainkan peran dalam cerita tersebut. Dari pengamatan di kelas, sebagian besar siswa terlihat tertarik dan antusias mengikuti kegiatan ini. Mereka senang bisa berperan langsung dalam pembelajaran. Namun, masih ada beberapa kendala, seperti siswa yang masih malu-malu, tidak percaya diri, atau belum benar-benar paham dengan nilai akhlak yang sedang diperankan.

Hasil tes pada akhir siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dibandingkan sebelum metode role playing diterapkan. Tapi, hasil ini masih belum maksimal. Dalam wawancara singkat, siswa mengatakan bahwa pembelajaran dengan bermain peran

terasa lebih menyenangkan dan mudah dimengerti, meskipun mereka masih butuh waktu untuk terbiasa.

Refleksi dan Perbaikan

Setelah siklus pertama selesai, guru melakukan evaluasi. Guru menyadari bahwa siswa perlu diberikan contoh nyata terlebih dahulu agar lebih paham bagaimana cara bermain peran yang baik. Guru juga memperbaiki skenario agar lebih dekat dengan kehidupan siswa agar mereka lebih mudah memahami. Selain itu, guru memberikan waktu lebih panjang untuk diskusi kelompok dan latihan peran agar siswa bisa lebih siap tampil. Bimbingan juga ditingkatkan, terutama bagi siswa yang masih kurang percaya diri.

Hasil pada Siklus II

Pada siklus kedua, hasilnya jauh lebih baik. Siswa tampil lebih percaya diri dan lebih berani saat memerankan tokoh dalam cerita. Mereka lebih serius memahami nilai-nilai akhlak dalam setiap peran yang dimainkan. Nilai rata-rata siswa juga meningkat lebih tinggi dibandingkan siklus pertama. Tidak hanya itu, dalam kehidupan sehari-hari di kelas, beberapa siswa mulai menunjukkan sikap yang lebih baik, seperti lebih jujur, lebih sopan, dan saling menghargai teman.

Tanggapan siswa juga sangat positif. Mereka merasa pelajaran PAI jadi lebih menarik dan tidak membosankan. Mereka bisa memahami nilai akhlak dengan lebih dalam karena tidak hanya mendengar penjelasan dari guru, tetapi juga merasakannya sendiri melalui kegiatan bermain peran.

Berdasarkan hasil tersebut, bisa disimpulkan bahwasannya metode role playing sangat membantu siswa dalam memahami nilai-nilai akhlak. Pembelajaran jadi lebih aktif, tidak hanya duduk mendengarkan, tapi juga bergerak, berdiskusi, dan merasakan langsung makna dari setiap nilai yang diajarkan. Metode ini membuat siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan lebih bermakna.

Dalam pelajaran PAI, metode ini sangat cocok karena membantu siswa bukan hanya tahu tentang akhlak yang baik, tapi juga berlatih mengamalkannya. Mereka belajar untuk berpikir sebelum bertindak, belajar menghargai orang lain, dan juga bekerja sama dalam kelompok. Pembelajaran jadi tidak kaku dan lebih hidup, karena siswa merasa terlibat langsung dan menjadi bagian dari proses belajar.

Hasil Observasi dan Refleksi

Berdasarkan hasil observasi penelitian tindakan kelas (PTK) mengajar menggunakan teknologi seperti laptop dan infocus materi didalamnya memakai PPT, dan kita melakukan observasi penelitian kelas bahwa penggunaan metode role playing dalam pembelajaran akhlak

mendapatkan respon yang sangat positif. Disaat kita menggunakan metode role playing bahwasanya metode ini sangat efektif dalam membantu siswa memahami nilai-nilai akhlak secara lebih mendalam. Tidak hanya menyampaikan materi secara teoritis, metode ini memungkinkan siswa untuk mempraktikkan secara langsung nilai-nilai tersebut dalam situasi yang disimulasikan.

Pada kita melaksanakan penelitian tindakan kelas siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka aktif mengambil peran, berdiskusi, dan bahkan berefleksi setelah kegiatan bermain peran selesai. Hal ini menunjukkan bahwa metode role playing bukan hanya membuat pembelajaran menjadi lebih hidup, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi makna dari nilai-nilai akhlak dalam kehidupan nyata.

Siswa yang diwawancarai juga menyampaikan bahwa pembelajaran dengan metode ini terasa menyenangkan dan mudah dipahami. Mereka merasa lebih terlibat secara emosional, karena langsung terlibat dalam adegan yang menggambarkan situasi moral yang mungkin mereka alami sehari-hari. Beberapa siswa mengaku bahwa mereka lebih mudah mengingat pesan-pesan akhlak dari kegiatan role playing dibandingkan dengan ceramah biasa.

Hasil temuan tersebut mengindikasikan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan pemahaman serta partisipasi siswa dalam pembelajaran akhlak. Metode ini terbukti menjadi alternatif pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam membentuk karakter siswa.

Dari perspektif siswa, antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan menunjukkan bahwa metode ini sesuai dengan gaya belajar generasi saat ini yang lebih menyukai pengalaman belajar yang aktif dan partisipatif. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami, merasakan, dan merefleksikan nilai-nilai yang dipelajari.

Dalam konteks pendidikan akhlak, metode *role playing* dapat berperan penting dalam proses internalisasi nilai. Ketika siswa berperan dalam skenario tertentu, mereka dihadapkan pada dilema moral yang memaksa mereka berpikir, berdiskusi, dan mengambil keputusan berdasarkan prinsip akhlak. Proses ini jauh lebih bermakna dibandingkan sekadar hafalan atau penjelasan teoritis.

Secara teori, temuan ini didukung oleh pandangan konstruktivisme dalam pembelajaran, yang menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman langsung. Metode *role playing* sebagai pendekatan pembelajaran konstruktif memungkinkan siswa untuk mengasah empati, kemampuan berkomunikasi, serta keterampilan dalam mengambil keputusan moral secara kontekstual.

Dengan demikian, dapat disimpulan bahwa metode *role playing* tidak hanya menguntungkan siswa tetapi jga membantu mereka memahami dan menerapkan prinsip moral dalam kehidupan sehari hari. Guru sebagai fasilitator pembelajaran pun merasa terbantu karena siswa menjadi lebih aktif, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih dinamis dan bermakna.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak mulia, seperti kejujuran, amanah, rendah hati, dan menepati janji. Siswa menjadi lebih aktif, terlibat secara emosional, serta mampu merefleksikan nilai-nilai moral melalui peran yang mereka jalankan. Proses pembelajaran tidak lagi bersifat pasif, melainkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara langsung mengalami makna dari setiap nilai yang diajarkan. Peningkatan pemahaman ini bukan hanya terlihat dari hasil tes, tetapi juga dari perubahan sikap positif siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, metode *role playing* terbukti efektif dan layak dijadikan strategi pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter siswa. Saran diberikan kepada seluruh pihak di lingkungan sekolah serta bagi peneliti selanjutnya.

Bagi Guru: Disarankan agar guru terus mengembangkan dan memperkaya skenario role playing yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar nilai-nilai akhlak yang diajarkan lebih mudah dipahami dan dihayati. Guru juga perlu memberikan pembimbingan dan contoh sebelum kegiatan berlangsung agar siswa lebih siap dan percaya diri.

Bagi Sekolah: Sekolah dapat mendukung penggunaan metode ini dengan menyediakan sarana pendukung seperti ruang yang kondusif, perangkat teknologi (misalnya infokus dan laptop), serta jadwal yang fleksibel untuk pelaksanaan kegiatan role playing secara optimal. Bagi Peneliti Selanjutnya: Diharapkan penelitian serupa dapat dilakukan dalam konteks dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk melihat efektivitas metode role playing secara lebih luas, serta menggali dampaknya terhadap penguatan karakter siswa secara jangka panjang. Bagi Siswa: Diharapkan siswa dapat terus mengembangkan nilai-nilai akhlak yang dipelajari melalui kegiatan bermain peran dalam kehidupan nyata, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, sebagai bagian dari pembentukan kepribadian yang berkarakter.

DAFTAR PUSTAKA

Afaf Wafiqoh Nusaibah, & Isnaini, Y. (2021). Implementasi metode pembelajaran role playing dalam mata pelajaran akidah akhlak untuk membentuk akhlakul karimah peserta didik era milenial. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.

Afri, D. N. (2024). Model pembelajaran role playing dalam meningkatkan fokus peserta didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, *8*(1), 137–138.

Alexon, B. B. (2018). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, *18*(1), 33–39.

Bayu Tri Widiantoro. (2022). Strategi pembelajaran mata pelajaran akidah akhlak dalam membentuk karakter siswa. *Jurnal Akhlak*, *1*(2). https://ejournal.aripafi.or.id/index.php/Akhlak/article/view/863

Halim, M. N. (2000). *Menghias diri dengan akhlak terpuji*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.

Hilmin. (2013). Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis teknologi informasi dan komunikasi di Sekolah Menengah Atas (SMA) Plus Negeri 17 Palembang. *Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(2), 85–96.

Jannah, M. (2019). Peranan guru dalam pembinaan akhlak mulia peserta didik (Studi kasus di MIS Darul Ulum, Madin Sulamul Ulum dan TPA Az-Zahra Desa Papuyuan). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *2*(1), 55–64.

Marlina, L. (2023). Implementasi strategi role playing pada pelajaran akidah akhlak dalam meningkatkan semangat dan minat belajar siswa. *Jurnal IMAMAH*, *1*(2), 160–163.

Mustofa, A. (2010). *Akhlak tasawuf*. Bandung: Pustaka Setia.

Najmudin, D. (2019). Penerapan model role playing dalam pembelajaran aqidah akhlak. *Tarbiyatu wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI)*, *6*(1), 38–45.

Rahmadani Fitri Ginting, & Siregar, I. S. (2023). Upaya meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam materi akhlak terpuji melalui metode role play di kelas V SD IT Az Zahr. *Journal Pedia*, *2*(1), 12–19. https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/1422

Siti Suryanih, & Lestari, E. (2022). Penerapan metode role playing dalam peningkatan hasil belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada materi indahnya saling menghargai. *Teacher Education Journal (TEJ)*, *4*(2), 110–115.

Suryadi, R. A. (2021). Tujuan pendidikan akhlak. *Jurnal al-Azhary*, *3*(1), 108–109.

Tafsir, A. (2002). *Teori-teori pendidikan Islam*. Bandung: Fakultas Tarbiyah IAIN SGD.

Wibowo, H. S. (2025, Maret 13). Metode role playing: Pengertian, keunggulan, dan penerapan dalam pembelajaran. *Modul Merdeka: Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. https://modulmerdeka.com/metode-role-playing/