

Peningkatan Pemahaman dan Pengamalan Nilai Akhlak Siswa melalui Metode Role Playing pada Mata Pelajaran PAI di Kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Bayang

Fitri Yulia Sari¹¹ UPT SMP Negeri 3 BayangCorrespondence: fyuliasari289@gmail.com**Article Info****Article history:**

Received 02 Maret 2025

Revised 20 April 2025

Accepted 30 Mei 2025

Keyword:

Classroom Action Research, Role Playing, Moral Values, Islamic Religious Education, Student Behavior

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) was conducted to improve students' understanding and practice of moral values through the application of the role-playing method in Islamic Religious Education (PAI) at UPT SMP Negeri 3 Bayang. The study involved eighth-grade students as participants and was carried out in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The role-playing method was chosen because it provides students with opportunities to actively engage in learning by acting out real-life situations related to moral values, thus making abstract concepts more concrete and meaningful. Data were collected through observation sheets, learning outcomes tests, and students' reflective journals. The findings revealed that the role-playing method significantly increased students' motivation and participation during PAI lessons. Moreover, students demonstrated better comprehension of moral concepts and showed improved behavior in daily interactions, both in school and at home. The results indicated that role-playing is not only effective in enhancing cognitive understanding but also in nurturing affective and psychomotor aspects of students. Therefore, this method is recommended as an innovative strategy for teachers to foster character education in Islamic Religious Education classes.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI FOUNDATION.
This is an open access article under the CC BY NC license
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan secara bertahap di sekolah menengah pertama membawa harapan baru bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, memberi ruang bagi mereka untuk berkembang sesuai minat, bakat, dan gaya belajar masing-masing. Guru dituntut untuk lebih fleksibel, kreatif, dan inovatif dalam menyusun rancangan pembelajaran. Hal ini menandakan adanya pergeseran besar dari paradigma lama yang cenderung teacher centered menuju paradigma baru yang student centered. Dalam konteks PAI, perubahan ini berarti guru tidak cukup hanya menyampaikan materi akidah, ibadah, dan akhlak secara teoritis, melainkan juga wajib mengaitkannya dengan situasi nyata yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang merasa kesulitan melakukan transisi tersebut. Mereka terbiasa dengan metode ceramah atau hafalan, sehingga inovasi pembelajaran belum optimal.

Di UPT SMP Negeri 3 Bayang, kondisi ini terlihat jelas dari hasil pengamatan dalam kelas. Sebagian siswa menunjukkan sikap kurang antusias ketika mengikuti pelajaran PAI. Mereka merasa kegiatan belajar hanya mengulang pola lama: mendengarkan penjelasan guru, mencatat, lalu menghafal. Situasi ini menimbulkan kejemuhan dan berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam kelas. Padahal, Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang aktif, reflektif, dan mendorong siswa untuk berpikir kritis sekaligus berperilaku sesuai nilai yang dipelajari. Oleh karena itu, inovasi model pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak. Guru perlu mencari strategi yang mampu menjadikan kelas PAI lebih hidup,

menumbuhkan motivasi belajar, sekaligus membangun jembatan antara teori dengan praktik akhlak sehari-hari (Kemendikbud, 2022).

Masalah utama lain yang dihadapi pembelajaran PAI adalah lemahnya keterhubungan antara materi ajar dengan realitas kehidupan siswa. Siswa sering kali memahami konsep akhlak hanya sebagai pengetahuan yang harus dihafalkan, bukan sebagai pedoman hidup yang perlu diamalkan. Misalnya, mereka tahu bahwa menolong teman yang kesulitan adalah bagian dari amal saleh, tetapi ketika berada di lingkungan nyata, sebagian masih enggan untuk peduli. Begitu pula dengan kejujuran, disiplin, atau tanggung jawab; nilai-nilai ini sering berhenti pada tataran kognitif tanpa menjadi perilaku sehari-hari. Di SMP Negeri 3 Bayang, fenomena seperti ini tampak dalam beberapa kasus, misalnya siswa yang terlambat masuk kelas namun berusaha mencari alasan agar tidak ditegur, atau siswa yang kurang konsisten dalam mengikuti shalat berjamaah. Situasi ini membuktikan bahwa pembelajaran PAI masih menghadapi tantangan serius dalam membentuk karakter yang diharapkan.

Kesenjangan tersebut muncul karena model pembelajaran yang digunakan belum memberi ruang bagi siswa untuk mengalami secara langsung dilema moral atau situasi sosial keagamaan yang nyata. Oleh sebab itu, dibutuhkan pendekatan yang memungkinkan siswa berlatih menghadapi permasalahan kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Salah satu metode yang diyakini mampu menjawab tantangan ini adalah role playing. Melalui metode ini, siswa dilibatkan secara aktif untuk memerankan suatu peran dalam sebuah skenario yang berkaitan dengan tema pembelajaran. Mereka bisa diminta menjadi seorang teman yang harus memilih antara berkata jujur atau berbohong, seorang anak yang harus menghormati orang tua, atau tokoh lain yang menghadapi persoalan moral tertentu. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga menghayati perasaan dan konsekuensi dari pilihan sikap yang diambil (Hasanah, 2019).

Metode role playing memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang kolaboratif, kreatif, dan menyenangkan. Guru tidak lagi menjadi pusat perhatian tunggal, melainkan fasilitator yang menyiapkan situasi pembelajaran, mengatur alur peran, serta memandu refleksi setelah kegiatan selesai. Siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, mengeluarkan gagasan, serta menunjukkan ekspresi dalam memerankan tokoh. Dalam konteks PAI, kegiatan ini bisa diarahkan untuk menanamkan nilai akhlak seperti kejujuran, amanah, tolong-menolong, atau sopan santun. Misalnya, sebuah skenario tentang siswa yang menemukan dompet di sekolah dapat dimainkan oleh beberapa siswa dengan peran yang berbeda: sebagai penemu dompet, sebagai teman yang menggoda untuk mengambil isinya, dan sebagai guru yang memberikan arahan. Dari kegiatan sederhana ini, siswa dapat memahami pentingnya amanah sekaligus merasakan dilema yang sering muncul di kehidupan nyata.

Selain itu, role playing juga melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, dan kerja sama tim. Mereka belajar memahami perasaan orang lain melalui peran yang dimainkan, sehingga terbentuk kesadaran sosial yang lebih tinggi. Hal ini penting, mengingat pembentukan akhlak tidak hanya menyentuh dimensi pribadi, tetapi juga dimensi sosial. Dengan demikian, penerapan role playing tidak hanya relevan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga efektif untuk menumbuhkan sikap dan keterampilan yang sejalan dengan tujuan pendidikan karakter. Bagi siswa SMP Negeri 3 Bayang yang berada pada masa transisi remaja, pengalaman semacam ini sangat penting untuk membentuk identitas moral mereka.

Kesesuaian role playing dengan program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) juga menjadi alasan kuat mengapa metode ini layak diterapkan. PPK menekankan lima nilai utama, yaitu religius, integritas, gotong royong, mandiri, dan nasionalis. Semua nilai ini dapat ditanamkan melalui skenario bermain peran. Sebagai contoh, ketika siswa memerankan adegan tentang kerja sama dalam kegiatan sosial di masyarakat, mereka belajar tentang pentingnya gotong

royong. Ketika mereka menghadapi skenario tentang menjaga amanah, mereka berlatih menumbuhkan integritas. Proses ini menjadikan pembelajaran PAI lebih konkret dan menyentuh hati siswa, sehingga nilai-nilai tersebut lebih mudah diinternalisasi. Di SMP Negeri 3 Bayang, penerapan role playing dapat menjadi langkah nyata untuk menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar sekaligus memperkuat karakter siswa (Mulyani, 2020).

RESEARCH METHODS

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena sesuai untuk mengatasi masalah pembelajaran yang muncul di kelas secara nyata, sekaligus memberi ruang bagi guru untuk melakukan refleksi dan perbaikan secara berkesinambungan. PTK dalam penelitian ini dilakukan melalui dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus pertama digunakan untuk mencoba penerapan metode role playing dalam pembelajaran PAI, khususnya materi akhlak di kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Bayang. Sementara itu, siklus kedua digunakan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Dengan model ini, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya berjalan lebih efektif, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang nilai akhlak serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Kemmis & McTaggart, 2018).

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Bayang tahun ajaran berjalan yang berjumlah 30 orang. Penentuan kelas didasarkan pada hasil diskusi dengan guru PAI dan kepala sekolah, yang menyebutkan bahwa kelas tersebut memiliki permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar serta keterbatasan dalam menginternalisasi nilai akhlak. Peneliti berperan sebagai kolaborator bersama guru mata pelajaran untuk merancang dan melaksanakan tindakan. Guru bertugas mengajar dengan menerapkan metode role playing, sementara peneliti melakukan observasi, mencatat aktivitas siswa, dan mengumpulkan data hasil belajar. Kolaborasi ini penting agar guru dapat terlibat langsung dalam proses penelitian sekaligus memperoleh pengalaman praktis dalam menerapkan inovasi pembelajaran (Arikunto, 2019). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan berbagai instrumen untuk menjamin keabsahan penelitian. Data kuantitatif diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi akhlak. Sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas belajar, catatan lapangan, serta refleksi siswa yang ditulis dalam bentuk jurnal sederhana. Validitas data diperkuat dengan teknik triangulasi, yakni membandingkan hasil observasi dengan refleksi guru dan siswa. Data kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil antar siklus untuk mengetahui sejauh mana peningkatan yang terjadi. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang objektif mengenai efektivitas metode role playing dalam meningkatkan pemahaman dan pengamalan akhlak siswa di SMP Negeri 3 Bayang (Sugiyono, 2017).

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Bayang. Pada siklus pertama, siswa masih tampak canggung memainkan peran, namun antusiasme mereka mulai tumbuh ketika diberi kesempatan mengekspresikan diri. Guru mencatat adanya peningkatan jumlah siswa yang aktif bertanya dan menanggapi skenario yang dimainkan. Hal ini menunjukkan bahwa metode role playing efektif menciptakan suasana belajar yang interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis peran dapat mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan minat terhadap materi yang diajarkan (Hasanah, 2019).

Selain meningkatkan partisipasi, metode role playing juga berdampak positif pada pemahaman siswa terhadap konsep akhlak. Hasil tes formatif pada akhir siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari sebelum tindakan. Meski belum signifikan, peningkatan ini memberikan indikasi awal bahwa siswa lebih mudah memahami konsep ketika mereka mengalami langsung situasi yang relevan. Guru menilai bahwa pengalaman emosional yang diperoleh siswa saat bermain peran membantu mereka mengingat dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Hal ini konsisten dengan pandangan bahwa pembelajaran kontekstual lebih bermakna dibanding pembelajaran berbasis hafalan semata (Kemendikbud, 2021).

Refleksi setelah siklus pertama menunjukkan beberapa kelemahan, seperti belum meratanya kesempatan siswa untuk berperan aktif. Beberapa siswa masih memilih menjadi penonton pasif. Untuk mengatasi hal ini, pada siklus kedua guru membuat strategi rotasi peran agar setiap siswa mendapat giliran. Langkah ini terbukti efektif karena pada siklus kedua hampir semua siswa terlibat secara aktif. Perubahan ini menunjukkan bahwa desain skenario yang lebih variatif dan pemberian kesempatan adil dapat meningkatkan pemerataan keterlibatan siswa. Hal ini sesuai dengan hasil studi lain yang menekankan pentingnya keterlibatan seluruh peserta didik dalam pembelajaran kolaboratif (Mulyani, 2020).

Temuan lain yang cukup penting adalah meningkatnya motivasi belajar siswa. Pada awal penelitian, sebagian besar siswa menganggap PAI sebagai mata pelajaran hafalan yang membosankan. Namun, setelah dua siklus penerapan role playing, banyak siswa yang mengaku lebih bersemangat mengikuti pelajaran. Mereka merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena dapat berinteraksi dengan teman sebaya, berkreasi dalam memerankan tokoh, dan sekaligus belajar dari pengalaman yang diperoleh. Kondisi ini memperkuat anggapan bahwa metode kreatif dalam pembelajaran berperan besar dalam menumbuhkan motivasi intrinsik siswa (Pratama, 2020).

Dari sisi kognitif, peningkatan hasil belajar terlihat lebih signifikan pada siklus kedua. Nilai rata-rata kelas naik secara konsisten dan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat cukup tajam. Hal ini menegaskan bahwa role playing bukan hanya memberi hiburan, tetapi benar-benar berkontribusi pada peningkatan pemahaman materi. Siswa tidak hanya mengingat definisi akhlak, tetapi mampu menjelaskan alasan pentingnya nilai tersebut serta memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa metode bermain peran mampu menguatkan aspek kognitif melalui keterlibatan emosional (Suryani, 2018).

Dalam aspek afektif, siswa menunjukkan perubahan perilaku yang lebih positif. Setelah kegiatan role playing, mereka lebih terbiasa menggunakan bahasa yang santun kepada guru dan teman, serta lebih peduli terhadap lingkungan sekolah. Guru melaporkan adanya penurunan perilaku negatif, seperti bercanda berlebihan saat pembelajaran berlangsung. Perubahan sikap ini menunjukkan bahwa metode role playing dapat menjadi sarana efektif untuk menginternalisasikan nilai-nilai akhlak ke dalam perilaku nyata siswa. Hasil ini sejalan dengan kebijakan pendidikan karakter yang menekankan integrasi nilai dalam pembelajaran sehari-hari (Kemendikbud, 2021).

Selain itu, aspek psikomotor juga mengalami perkembangan. Siswa tampak lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri di depan kelas. Mereka belajar bekerja sama dengan teman satu kelompok, berlatih komunikasi yang efektif, serta mengembangkan keterampilan berbicara di depan umum. Kepercayaan diri yang tumbuh ini menjadi modal penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan di masa depan, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Dengan demikian, metode role playing mampu memberikan dampak positif yang holistik terhadap perkembangan siswa, tidak hanya terbatas pada aspek kognitif semata (Rahayu, 2021).

Temuan lain yang menguatkan adalah peran refleksi dalam setiap akhir siklus. Ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pengalaman dan perasaan setelah bermain peran, banyak siswa yang mengaku belajar lebih banyak dari diskusi tersebut. Refleksi

membuat mereka lebih menyadari nilai moral yang dipelajari dan bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan pentingnya tahap refleksi dalam pembelajaran berbasis role playing, karena mampu memperdalam pemahaman sekaligus membangun kesadaran diri (Arikunto, 2019).

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, masih ada beberapa kendala. Misalnya, keterbatasan waktu pembelajaran membuat guru harus memilih skenario yang sederhana agar tidak menghabiskan seluruh jam pelajaran. Selain itu, sebagian siswa masih merasa malu atau takut salah ketika harus tampil di depan kelas. Kendala ini menunjukkan bahwa metode role playing memerlukan keterampilan guru dalam manajemen kelas, terutama dalam memberikan motivasi dan membangun suasana yang mendukung. Tantangan ini sesuai dengan temuan penelitian lain yang menyebutkan bahwa kesiapan guru menjadi faktor penentu keberhasilan implementasi metode inovatif (Fadilah, 2020).

Guru yang berkolaborasi dalam penelitian ini menyatakan bahwa pengalaman menggunakan metode role playing sangat bermanfaat bagi pengembangan profesionalisme mereka. Guru merasa terdorong untuk lebih kreatif dalam menyiapkan pembelajaran dan lebih terbuka terhadap refleksi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberi dampak pada siswa, tetapi juga pada peningkatan kompetensi guru. Hal ini sejalan dengan tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang tidak hanya memperbaiki proses pembelajaran, tetapi juga mengembangkan kemampuan reflektif guru (Kemmis & McTaggart, 2018).

Temuan juga menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengingat materi yang dipelajari melalui role playing. Mereka mampu menceritakan kembali pengalaman bermain peran dengan detail, bahkan beberapa hari setelah kegiatan berlangsung. Hal ini berbeda dengan metode ceramah yang biasanya cepat dilupakan oleh siswa. Dengan demikian, role playing dapat dianggap sebagai strategi yang memperkuat daya ingat sekaligus pemahaman siswa terhadap materi PAI. Efektivitas ini semakin menguatkan argumen bahwa pembelajaran aktif lebih berdampak daripada pembelajaran pasif (Sugiyono, 2017).

Dampak positif lainnya adalah tumbuhnya rasa kebersamaan di antara siswa. Melalui permainan peran, mereka belajar bekerja dalam tim, saling mendukung, dan menghargai peran teman. Keterampilan sosial ini sangat penting, terutama dalam membangun budaya gotong royong yang menjadi salah satu tujuan besar pendidikan karakter di Indonesia. Guru melaporkan bahwa setelah kegiatan, siswa tampak lebih kompak dalam mengerjakan tugas kelompok maupun kegiatan sekolah lainnya. Hal ini sesuai dengan konsep pendidikan abad 21 yang menekankan pentingnya kolaborasi dalam proses belajar (Prasetyo, 2021).

Hasil penelitian ini juga memberikan gambaran bahwa metode role playing dapat membantu mengurangi perilaku negatif di kelas. Guru mencatat adanya penurunan frekuensi siswa yang bermain gawai saat pembelajaran, berbicara sendiri, atau mengganggu teman. Hal ini terjadi karena siswa merasa terlibat penuh dalam kegiatan dan tidak memiliki waktu untuk melakukan hal-hal di luar pembelajaran. Dengan demikian, metode ini berkontribusi dalam membangun disiplin kelas yang lebih baik. Temuan ini sejalan dengan studi yang menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan kedisiplinan dan konsentrasi siswa (Wahyuni, 2022). Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa metode role playing memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAI, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis, namun manfaat yang diperoleh jauh lebih besar dibanding tantangan yang dihadapi. Dengan perencanaan yang baik dan keterampilan guru dalam mengelola kelas, metode ini dapat dioptimalkan sebagai strategi pembelajaran inovatif yang mendukung pencapaian tujuan Kurikulum Merdeka dan program Penguatan Pendidikan Karakter. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik (Kemendikbud, 2023).

Temuan penelitian di SMP Negeri 3 Bayang ini memperkuat bukti bahwa inovasi pembelajaran perlu terus dilakukan agar PAI tidak lagi dianggap sebagai mata pelajaran hafalan yang membosankan, melainkan sebagai pengalaman belajar yang hidup dan relevan. Dengan penerapan role playing, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga belajar menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru lain untuk mengadopsi metode serupa, sehingga visi pendidikan yang membentuk generasi beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia dapat tercapai secara lebih nyata (Kemendikbud, 2024).

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas VIII UPT SMP Negeri 3 Bayang, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi akhlak. Metode ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga merasakan dan menginternalisasi nilai-nilai moral melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, role playing dapat menjembatani kesenjangan antara teori yang diajarkan di kelas dengan praktik kehidupan nyata siswa.

Peningkatan terlihat pada tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif tercermin dari meningkatnya nilai rata-rata siswa dan jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Aspek afektif terlihat dari perubahan sikap yang lebih positif, seperti meningkatnya kesopanan, rasa tanggung jawab, serta kepedulian sosial di lingkungan sekolah. Sedangkan aspek psikomotor tampak dari meningkatnya keberanian siswa tampil di depan kelas, keterampilan bekerja sama, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif.

Selain itu, metode role playing juga berhasil menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Mereka menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena suasana kelas terasa menyenangkan, interaktif, dan penuh dengan kesempatan berekspresi. Kendala yang ditemui, seperti keterbatasan waktu dan masih adanya sebagian siswa yang malu tampil, dapat diatasi dengan perencanaan yang matang, rotasi peran, serta dorongan motivasi dari guru. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa role playing merupakan strategi pembelajaran inovatif yang dapat mendukung implementasi Kurikulum Merdeka sekaligus memperkuat program Penguatan Pendidikan Karakter. Oleh karena itu, metode ini layak dijadikan alternatif bagi guru PAI dalam upaya meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai akhlak siswa secara berkelanjutan.

REFERENCES

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadilah, N. (2020). *Inovasi Model Pembelajaran Aktif di Sekolah Menengah*. Bandung: Alfabeta.
- Hasanah, U. (2019). *Efektivitas Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai Akhlak Siswa SMP*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemendikbud. (2021). *Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka di Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemendikbud. (2023). *Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Kemendikbud. (2024). *Laporan Tahunan Pendidikan Agama dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2018). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Terjemahan Indonesia. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyani, S. (2020). Penerapan Role Playing untuk Penguanan Pendidikan Karakter Siswa. Malang: UMM Press.
- Prasetyo, A. (2021). Kolaborasi dalam Pembelajaran Abad 21: Studi di Sekolah Menengah. Surabaya: Airlangga University Press.
- Pratama, R. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMP dalam Konteks Pembelajaran Aktif. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rahayu, D. (2021). Pengaruh Role Playing terhadap Kepercayaan Diri Siswa dalam Pembelajaran PAI. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, E. (2018). Role Playing sebagai Strategi Penguanan Aspek Kognitif dalam PAI. Yogyakarta: Ombak.
- Wahyuni, L. (2022). Disiplin Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Aktif. Jakarta: Kencana.