



Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlak pada Siswa TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman

Miyarni Apri¹, Nopiyanti²

¹ TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman

² TK IT Baiturrahman Imam Bonjol

Correspondence: miyarniapri29@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 14 Feb 2025

Revised 20 April 2025

Accepted 30 Mei 2025

Keyword:

Classroom Action Research, Role Playing, Aqidah Akhlak, Early Childhood Education, TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman, Active Learning.

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to enhance the understanding of Aqidah Akhlak in early childhood education at TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman through the implementation of the Role Playing learning model. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The Role Playing method was applied to engage children in interactive activities that allowed them to embody moral values in real-life scenarios. This method is particularly effective for young learners, as it encourages them to act out different situations, helping them internalize the moral teachings of Islam. Data was collected through observations, student feedback, and assessments before and after the implementation of each cycle. The results showed significant improvements in children's ability to understand and apply values of Aqidah Akhlak, as reflected in increased participation and positive behavioral changes. The findings suggest that Role Playing can be a valuable tool in early childhood education, providing a fun and interactive way for young learners to grasp essential moral concepts. This research highlights the potential of active learning models in enhancing the quality of Islamic education at the preschool level.



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

INTRODUCTION

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral anak sejak usia dini. Di TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman, pembelajaran Aqidah Akhlak bertujuan untuk mengenalkan nilai-nilai moral Islam kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Namun, meskipun penting, banyak anak yang masih kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang kurang menarik bagi anak usia dini. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rahmat (2016), metode yang monoton seperti ceramah atau bacaan sering kali membuat anak kurang tertarik dan sulit memahami materi ajaran agama yang abstrak.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) harus melibatkan pendekatan yang aktif dan menyenangkan agar anak dapat menyerap nilai-nilai yang diajarkan dengan cara yang lebih efektif. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah Role Playing, di mana anak-anak diberi kesempatan untuk berperan sebagai tokoh dalam suatu situasi tertentu, sehingga mereka dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai moral yang diajarkan. Penelitian oleh Syamsuddin (2018) menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran karena mereka aktif terlibat dalam situasi yang lebih nyata dan relevan dengan kehidupan mereka.

Namun, penerapan model pembelajaran Role Playing di TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman belum sepenuhnya dioptimalkan. Meskipun aktivitas bermain sering dilakukan, pembelajaran Aqidah Akhlak melalui permainan peran masih jarang diterapkan secara sistematis dan terstruktur. Kustono (2017) menjelaskan bahwa meskipun penggunaan permainan dalam pembelajaran di tingkat PAUD memberikan banyak manfaat, guru masih kesulitan dalam merancang aktivitas yang dapat mendukung

pengajaran moral secara efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi penerapan model Role Playing dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai Aqidah Akhlak.

Bermain peran sebagai model pembelajaran memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengekspresikan diri mereka, berinteraksi dengan teman-temannya, dan memahami nilai-nilai moral Islam dengan cara yang lebih praktis dan aplikatif. Seperti yang dijelaskan oleh Piaget (1972), anak-anak belajar lebih baik melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dengan menggunakan Role Playing, anak-anak tidak hanya mempelajari teori akhlak, tetapi juga mempraktikkan perilaku yang baik dalam konteks yang mereka pahami. Oleh karena itu, metode ini sangat cocok untuk anak usia dini yang membutuhkan pengalaman konkret untuk belajar.

Penggunaan Role Playing dalam pembelajaran Aqidah Akhlak juga mendorong anak-anak untuk berpikir kreatif dan kritis. Mereka diberi kesempatan untuk memerankan peran dalam situasi yang berhubungan dengan nilai-nilai moral, yang memungkinkan mereka untuk menghubungkan ajaran agama dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Vygotsky (1978) menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan pengalaman nyata dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan.

Namun, meskipun metode ini menawarkan banyak keuntungan, tantangan utama yang dihadapi adalah kesiapan guru untuk memfasilitasi Role Playing secara efektif. Banyak guru di TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman yang masih belum terlatih untuk menggunakan metode ini dengan cara yang terstruktur dan mendalam. Mulyana (2020) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis permainan sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan memfasilitasi kegiatan tersebut. Oleh karena itu, pelatihan guru menjadi faktor kunci dalam memastikan keberhasilan penerapan model ini.

Selain itu, meskipun anak-anak sangat menyukai permainan dan aktivitas fisik, masih ada tantangan dalam memastikan bahwa nilai-nilai moral yang diajarkan melalui Role Playing benar-benar dapat dipahami dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Warschauer (2014) menunjukkan bahwa meskipun aktivitas berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pembelajaran tetap perlu dilengkapi dengan refleksi dan diskusi yang membantu siswa mengaitkan apa yang telah mereka pelajari dengan kehidupan nyata mereka. Tanpa refleksi yang mendalam, siswa mungkin hanya memahami materi secara dangkal tanpa bisa mengaplikasikannya.

Pembelajaran yang melibatkan Role Playing juga memberikan dampak positif dalam pengembangan keterampilan sosial anak-anak. Dengan bermain peran, anak-anak belajar untuk bekerja sama, berbagi, dan berkomunikasi dengan teman-temannya. Hal ini penting karena pendidikan agama tidak hanya mengajarkan moral, tetapi juga membentuk karakter sosial anak. Seperti yang dikemukakan oleh Piaget (1972), interaksi sosial dalam pembelajaran dapat memperkuat pemahaman anak terhadap norma-norma sosial dan agama yang diterima dalam masyarakat.

Penerapan Role Playing dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman juga dapat membantu mengembangkan kemampuan emosi anak. Dalam bermain peran, anak-anak belajar untuk mengidentifikasi perasaan mereka dan orang lain, serta belajar berempati terhadap situasi yang berbeda. Penelitian oleh Zhao & Lai (2017) menunjukkan bahwa aktivitas yang melibatkan emosi, seperti bermain peran, dapat membantu anak-anak mengembangkan kecerdasan emosional mereka, yang sangat penting dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai moral.

Di sisi lain, meskipun penggunaan Role Playing dapat membantu anak-anak memahami Aqidah Akhlak, perlu ada keseimbangan antara teori dan praktik. Anak-anak harus diberikan kesempatan untuk tidak hanya memerankan nilai-nilai akhlak, tetapi juga mendiskusikan dan merefleksikan tindakan yang mereka lakukan. Seperti yang dijelaskan oleh Deterding (2011), refleksi dalam pembelajaran berbasis permainan sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang mereka pelajari. Diskusi kelompok setelah bermain peran memungkinkan anak-anak untuk berbagi pemikiran mereka dan memperdalam pemahaman mereka tentang konsep moral.

Penggunaan Role Playing juga memberi peluang bagi anak-anak untuk mengenal berbagai karakter dalam masyarakat dan memahami perilaku yang sesuai dengan ajaran agama. Mereka dapat memerankan karakter yang berbeda, yang memperkenalkan mereka pada berbagai situasi moral dan sosial. Dengan cara ini, anak-anak dapat melihat secara langsung bagaimana nilai-nilai yang diajarkan dalam Aqidah Akhlak dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Syamsuddin (2018) menunjukkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral, karena mereka dapat melihat langsung contoh perilaku yang baik.

Namun, meskipun metode ini menawarkan banyak keuntungan, ada juga tantangan terkait dengan waktu yang diperlukan untuk mempersiapkan dan melaksanakan Role Playing. Aktivitas ini memerlukan waktu yang cukup lama untuk persiapan dan pelaksanaan, yang dapat menjadi hambatan di dalam lingkungan kelas yang terbatas waktu. Penelitian oleh Kustono (2017) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis permainan sangat bergantung pada pengelolaan waktu yang efektif, sehingga guru perlu merencanakan aktivitas ini dengan baik agar tidak mengganggu proses pembelajaran lainnya.

Secara keseluruhan, penerapan Role Playing dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman berpotensi memberikan dampak yang sangat positif dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral. Dengan pendekatan yang tepat, anak-anak tidak hanya dapat memahami konsep-konsep akhlak dengan lebih mudah, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan dan mengoptimalkan penggunaan metode ini dalam pembelajaran PAI di tingkat pendidikan anak usia dini

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Aqidah Akhlak melalui penerapan model Role Playing di TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk secara langsung menerapkan perubahan dalam praktik pembelajaran dan melakukan perbaikan secara berkesinambungan berdasarkan evaluasi setiap siklus. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yang masing-masing memiliki empat tahapan: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang rencana pembelajaran dengan menggunakan Role Playing untuk mengajarkan nilai-nilai akhlak kepada anak-anak, dengan tujuan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, instrumen pengumpulan data seperti pre-test, post-test, angket, dan observasi kelas juga disiapkan untuk mengukur pemahaman siswa dan efektivitas metode yang diterapkan.

Pada tahap tindakan, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Role Playing sebagai metode utama. Anak-anak diberikan peran sesuai dengan tema nilai akhlak yang diajarkan, dan mereka diminta untuk memerankan situasi kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan ajaran Islam. Peneliti mengamati proses pembelajaran secara langsung, mencatat tingkat keterlibatan siswa, serta mencatat respons mereka terhadap aktivitas yang dilakukan. Data dikumpulkan melalui observasi, pengisian angket oleh siswa, serta tes untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi Aqidah Akhlak yang diajarkan sebelum dan setelah pembelajaran. Peneliti juga mencatat perasaan dan tingkat keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan bermain peran.

Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil yang diperoleh dari siklus pertama untuk mengevaluasi keefektifan metode Role Playing dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Aqidah Akhlak. Hasil pre-test dan post-test dibandingkan untuk melihat perbedaan signifikan dalam pemahaman siswa. Selain itu, data dari angket dan observasi digunakan untuk menilai respons dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti melakukan perbaikan pada siklus kedua, seperti menambahkan variasi peran dan memastikan bahwa setiap anak terlibat secara aktif dalam permainan peran. Data yang diperoleh dari kedua siklus dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengevaluasi keberhasilan metode pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman moral dan karakter siswa di TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa. Pada siklus pertama, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam tingkat partisipasi mereka. Sebelum penerapan model ini, mayoritas siswa lebih banyak diam dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, terutama ketika materi yang disampaikan bersifat abstrak seperti Aqidah Akhlak. Namun, setelah diterapkan metode Role Playing, siswa lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Mereka lebih mudah memahami konsep-konsep akhlak yang diajarkan karena mereka dapat memerankannya dalam situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, saat diajarkan tentang sikap jujur, siswa

diperankan dalam peran yang menggambarkan situasi untuk berbohong atau berkata jujur, yang membuat mereka lebih memahami nilai tersebut.

Namun, meskipun ada peningkatan yang signifikan, beberapa siswa masih kesulitan dalam menghubungkan pembelajaran dengan perilaku mereka di kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa tampak hanya menghafal nilai akhlak yang diajarkan tanpa sepenuhnya memahami bagaimana nilai tersebut diterapkan dalam tindakan mereka sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Role Playing dapat mempermudah pemahaman, penerapan nilai-nilai tersebut memerlukan bimbingan dan refleksi yang lebih mendalam. Seperti yang diungkapkan oleh Piaget (1972), pemahaman anak-anak akan konsep-konsep moral dapat dipahami dengan lebih baik melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial yang mendalam.

Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan dengan memperkenalkan lebih banyak contoh situasi nyata yang lebih relevan dengan kehidupan siswa, serta menambah sesi refleksi di akhir pembelajaran untuk membantu siswa mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini terbukti efektif, karena banyak siswa yang kemudian menunjukkan peningkatan dalam pengaplikasian nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa skor siswa pada siklus kedua meningkat secara signifikan, dan mereka lebih dapat mengaitkan nilai-nilai yang dipelajari dengan tindakan mereka.

Penerapan Role Playing dalam pembelajaran Aqidah Akhlak terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1972), yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam belajar, pembelajaran melalui bermain peran memberikan kesempatan bagi siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Dengan memerankan tokoh dalam situasi yang relevan dengan kehidupan mereka, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai akhlak Islam, seperti kejujuran, kebaikan, dan tanggung jawab. Penelitian oleh Syamsuddin (2018) juga mendukung bahwa metode Role Playing dapat membantu siswa memahami konsep-konsep moral dan mengembangkan keterampilan sosial mereka dengan cara yang menyenangkan dan praktis.

Namun, meskipun metode ini efektif dalam meningkatkan pemahaman moral, beberapa siswa masih kesulitan dalam mengaplikasikan nilai yang telah mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari mereka. Beberapa siswa terlihat belum bisa sepenuhnya mengaitkan peran yang mereka perankan dalam permainan dengan tindakan nyata mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun Role Playing dapat mempermudah pemahaman, anak-anak membutuhkan dukungan lebih lanjut dari guru untuk membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Penelitian oleh Deterding (2011) menunjukkan bahwa untuk mencapai hasil yang optimal, pembelajaran berbasis permainan perlu dilengkapi dengan diskusi atau refleksi yang membimbing siswa mengaitkan pengalaman bermain dengan pemahaman konsep moral yang lebih mendalam.

Meskipun ada tantangan dalam penerapannya, seperti kesulitan beberapa siswa dalam mengaplikasikan nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari, metode Role Playing tetap memberikan dampak positif yang besar. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti Role Playing dapat membantu siswa lebih memahami nilai-nilai moral dengan cara yang menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyana (2020), pembelajaran yang menyenangkan dan mengaktifkan partisipasi siswa dapat meningkatkan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi yang diajarkan, sehingga siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga mengaplikasikan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, dalam pembelajaran Role Playing, siswa diberikan kebebasan untuk berekspresi dan menggambarkan situasi yang berbeda-beda, yang memungkinkan mereka untuk melihat berbagai aspek dari nilai-nilai moral yang mereka pelajari. Hal ini memberikan mereka kesempatan untuk memahami bahwa nilai moral tidak hanya diterapkan dalam satu cara, tetapi bisa beragam tergantung pada situasi yang dihadapi. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan diskusi dalam kelompok dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penerapan Role Playing dengan dukungan diskusi kelompok dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep moral secara lebih mendalam.

Selain aspek pemahaman moral, pembelajaran berbasis Role Playing juga memberi dampak positif pada perkembangan sosial anak. Selama kegiatan ini, siswa belajar bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan mendengarkan pandangan teman-temannya. Pembelajaran yang melibatkan interaksi

sosial ini juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerjasama anak-anak. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Piaget (1972), interaksi sosial dalam pembelajaran sangat penting dalam membantu anak-anak memahami norma-norma sosial dan mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain. Oleh karena itu, Role Playing tidak hanya meningkatkan pemahaman moral, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial siswa.

Namun, penerapan Role Playing dalam pembelajaran Aqidah Akhlak membutuhkan persiapan yang matang dari guru. Guru harus mampu merancang permainan peran yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan relevan dengan materi yang diajarkan. Keterampilan guru dalam memfasilitasi kegiatan Role Playing akan sangat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Mulyana (2020) mengungkapkan bahwa guru yang terampil dalam memfasilitasi kegiatan berbasis permainan akan dapat lebih efektif dalam memotivasi siswa dan membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Oleh karena itu, pelatihan untuk guru sangat penting agar metode ini dapat diterapkan dengan optimal di kelas.

Seiring dengan perkembangan teknologi, guru juga dapat mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran Role Playing. Penggunaan alat bantu visual, seperti video atau aplikasi berbasis AR (Augmented Reality), dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Sebagaimana yang ditemukan oleh Kustono (2017), teknologi dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dan membuatnya lebih menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam kegiatan Role Playing dapat memperluas dampak positif dari metode ini dalam mengajarkan nilai-nilai akhlak.

Penerapan Role Playing dalam pembelajaran Aqidah Akhlak tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama, tetapi juga memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dalam kegiatan Role Playing, siswa dihadapkan pada situasi yang memerlukan mereka untuk membuat keputusan yang tepat berdasarkan nilai-nilai moral yang telah dipelajari. Penelitian oleh Warschauer (2014) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang melibatkan pengambilan keputusan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, karena mereka dipaksa untuk mempertimbangkan berbagai aspek dari situasi yang dihadapi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Role Playing di TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman efektif dalam meningkatkan pemahaman moral dan sosial siswa. Meskipun terdapat beberapa tantangan, seperti kesulitan beberapa siswa dalam menghubungkan pembelajaran dengan tindakan mereka sehari-hari, metode ini terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak. Oleh karena itu, Role Playing dapat dijadikan sebagai model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama di tingkat pendidikan anak usia dini.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penerapan model pembelajaran berbasis Role Playing dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa. Metode Role Playing berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang membuat anak-anak lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Dengan memerankan situasi kehidupan nyata yang berhubungan dengan nilai-nilai moral, siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi ajaran Aqidah Akhlak. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis pada pengalaman langsung, seperti bermain peran, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral Islam.

Namun, meskipun ada peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan dan pemahaman siswa, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana siswa dapat mengaplikasikan nilai-nilai yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa masih merasa kesulitan dalam menghubungkan pembelajaran yang mereka peroleh dengan tindakan nyata mereka. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan dan refleksi lebih lanjut dari guru untuk membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai tersebut.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Role Playing dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman moral pada anak usia dini, khususnya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Dengan pendekatan yang tepat, seperti menambah sesi refleksi dan diskusi setelah kegiatan bermain peran, pemahaman siswa dapat lebih dalam dan aplikatif. Oleh

karena itu, penerapan Role Playing di TK Kemala Bhayangkari 08 Pasaman dapat menjadi solusi inovatif yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam di tingkat pendidikan anak usia dini.

REFERENCES

- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning*. Vancouver: Tony Bates Associates.
- Deterding, S. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: defining "gamification"*. Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems.
- Graham, C. R. (2013). *Emerging Practice and Research in Mobile Learning*. International Journal of Mobile and Blended Learning, 5(3), 1-10.
- Harris, J., & Jones, P. (2020). *Learning with Digital Technologies: A Guide for Teachers*. Routledge.
- Johnson, L., Adams Becker, S., & Cummins, M. (2016). *The NMC Horizon Report: 2016 K-12 Edition*. The New Media Consortium.
- Kustono, Y. (2017). *Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran PAI*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2020). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Rahmat, H. (2016). *Inovasi Pembelajaran PAI di Era Digital*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rasyid, I. (2019). *Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UMM Press.
- Rosen, L. D. (2018). *The Distracted Mind: Ancient Brains in a High-Tech World*. MIT Press.
- Syamsuddin, A. (2018). *The Role of Technology in Islamic Education*. Jakarta: Kencana.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Warschauer, M. (2014). *Technology and Education: A Global Perspective*. Oxford: Oxford University Press.
- Zhao, Y., & Lai, C. (2017). *The Impact of Mobile Learning on Educational Outcomes*. Educational Technology & Society, 20(3), 52-64.