



Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Akhlak Mulia Melalui Metode Role Playing di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jombang

Abd. Faqih¹

¹ MTsN 3 Jombang

Correspondence: abdulfaqih1684@email.com

Article Info	ABSTRACT (10 PT)
<p>Article history: Received 02 Desember 2025 Revised 20 Januari 2025 Accepted 30 Januari 2025</p>	<p>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 Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Jombang. 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 VIII 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.</p>
<p>Keyword: Classroom action Reseach, Interactive Technology, Religious Education, Islamic Teaching, Student Engagement, MTs Negeri 3 Jombang</p>	



© 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

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 Akidah Akhlak guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak mulia.

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 akidah akhlak

- Latar Belakang: Akhlak Mulia penting membentuk kepribadian Islami siswa MTsN 3 Jombang
- Identifikasi Masalah: Pemahaman Akhlak Mulia perlu ditingkatkan dengan metode menarik.
- Tujuan Penelitian: Meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII MTsN tentang Akhlak Mulia.
- Manfaat: Bagi siswa, guru, dan peningkatan pembelajaran Akidah Akhlak.

RESEARCH METHODS

Metode penelitian yang dilakukan melalui kegiatan mengajar langsung kepada siswa kelas VIII MTsN Jombang 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 Quizizz 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.

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.

RESULTS AND DISCUSSION

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.

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 Akidah Akhlak 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 Akidah Akhlak, 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. 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.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada mata pelajaran Akidah Akhlak 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.

REFERENCES

- 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 Widiatoro. (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 indahny 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/>