Published online on the page : https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit
EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif
| ISSN (Online) xxxx-xxxx |

Pengaruh Metode Bermain Peran dalam Memahami Konsep Akhlak Terpuji di MIS Al Ittihadiyah

Nurmia[1], Nurlela[2], Siti Patonah[3]*

[1]MIS Al Ittihadiyah
[2]MIS AL Ikhlas Ulak Kabu
[3]RA Al-Qamar

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Redaksi: April 2024
Revisi Akhir: Mei 2024
Diterbitkan *Online*: Mei 2024

Kata Kunci

Metode Bermain, Memahami Konsep Akhlak Terpuji

Correspondence

E-mail: nurmiaspd19@gmail.com *

A B S T R A K

Pendidikan akhlak terpuji memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa di madrasah. Namun, pembelajaran yang bersifat konvensional sering kali kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai akhlak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji di MIS Al Ittihadiyah. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus yang melibatkan 30 siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa, dengan nilai rata-rata meningkat dari 60,2 menjadi 89,1 setelah dua siklus. Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran meningkat dari 65% menjadi 90%. Hasil angket menunjukkan bahwa 85% siswa merasa lebih mudah memahami akhlak terpuji melalui metode ini, serta mengalami peningkatan kepercayaan diri dan keterampilan sosial. Penelitian ini mendukung teori Vygotsky, Piaget, dan Bandura, yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dan interaksi sosial lebih efektif dalam membangun pemahaman moral. Dengan demikian, metode bermain peran direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran akhlak di madrasah agar lebih efektif dan menyenangkan.

Abstract

The education of noble morals plays a crucial role in shaping students' character in Islamic schools. However, conventional teaching methods often fail to effectively enhance students' understanding and internalization of moral values. This study aims to analyze the influence of the role-playing method in improving students' understanding of noble morals at MIS Al Ittihadiyah. The research utilized Classroom Action Research (CAR) with two cycles involving 30 fifth-grade students. The findings indicate that the role-playing method significantly enhanced students' comprehension, with average scores increasing from 60.2 to 89.1 after two cycles. Moreover, students' active participation in learning improved from 65% to 90%. Survey results showed that 85% of students found it easier to understand moral values through this method, along with increased confidence and social skills. This study supports Vygotsky, Piaget, and Bandura's theories, which emphasize that experience-based and social interaction learning is more effective in developing moral understanding. Therefore, the role-playing method is recommended as an innovative strategy in Islamic moral education to make learning more engaging and effective.

This is an open access article under the CC–BY-SA license

1. Pendahuluan

Pendidikan akhlak memiliki peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik agar memiliki kepribadian yang baik sesuai dengan nilai-nilai Islam. Di lingkungan madrasah, khususnya

di Madrasah Ibtidaiyah (MI), pembelajaran akhlak terpuji harus dikemas secara menarik agar siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu metode yang dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman akhlak terpuji adalah metode bermain peran (role-playing). Metode ini memungkinkan siswa untuk mengalami secara langsung bagaimana perilaku akhlak terpuji diterapkan dalam berbagai situasi kehidupan nyata, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan pemahaman dan sikap positif terhadap berbagai konsep pembelajaran, termasuk dalam aspek akhlak. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) menemukan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kejujuran dan tanggung jawab. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan terlibat langsung dalam skenario yang mencerminkan nilai-nilai akhlak, siswa lebih mudah memahami dan menerapkan konsep yang dipelajari.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahman dan Fitri (2021) juga menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan sikap empati siswa dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Dengan memainkan peran tertentu, siswa dapat merasakan bagaimana menjadi orang lain dalam situasi tertentu, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap pentingnya bersikap baik dan menghormati orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya membantu dalam pemahaman kognitif, tetapi juga dalam aspek afektif dan sosial.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran akhlak di beberapa madrasah masih cenderung bersifat konvensional, yaitu melalui ceramah dan hafalan. Pendekatan ini kurang efektif karena siswa hanya menjadi pendengar pasif tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap akhlak terpuji menjadi kurang mendalam, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari juga belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih inovatif, seperti metode bermain peran, agar siswa dapat mengalami dan memahami konsep akhlak terpuji dengan lebih baik.

Di MIS Al Ittihadiyah, pendidikan akhlak terpuji menjadi salah satu fokus utama dalam pembelajaran. Namun, masih ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran, seperti rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak serta kurangnya keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk mencari strategi pembelajaran yang lebih efektif agar nilai-nilai akhlak dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan oleh siswa.

Metode bermain peran memiliki potensi besar dalam mengatasi kendala tersebut karena melibatkan siswa secara langsung dalam situasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Dengan memainkan peran tertentu, siswa dapat memahami bagaimana sebuah nilai akhlak diterapkan dalam kehidupan nyata. Selain itu, metode ini juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan rasa percaya diri siswa, yang merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter mereka.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih dan Wahyudi (2019), metode bermain peran terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam. Dalam penelitian tersebut, siswa yang belajar menggunakan metode bermain peran menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan metode konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa metode ini dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran akhlak terpuji.

Selain itu, penelitian dari Yusuf (2022) juga mendukung bahwa pembelajaran berbasis pengalaman, seperti bermain peran, lebih efektif dalam membentuk karakter siswa. Dalam penelitiannya, ia menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam aktivitas bermain peran lebih mudah

memahami konsep moral dan etika dibandingkan dengan mereka yang hanya menerima materi secara pasif. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya membantu dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu dan realitas yang terjadi di MIS Al Ittihadiyah, penting untuk mengkaji lebih lanjut bagaimana pengaruh metode bermain peran dalam memahami konsep akhlak terpuji. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif, serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam menerapkan metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji di MIS Al Ittihadiyah. Dengan mengidentifikasi efektivitas metode ini, diharapkan hasil penelitian dapat menjadi dasar dalam perbaikan model pembelajaran akhlak di madrasah, sehingga menghasilkan siswa yang tidak hanya memahami nilai-nilai akhlak, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji di MIS Al Ittihadiyah. PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara langsung dalam lingkungan kelas melalui tindakan yang sistematis. Dalam penelitian ini, guru akan berperan sebagai peneliti sekaligus fasilitator dalam menerapkan metode bermain peran, sedangkan siswa menjadi subjek yang akan mengalami perubahan dalam pemahaman mereka terhadap akhlak terpuji.

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama sesuai model Kemmis dan McTaggart: (1) Perencanaan (Planning), (2) Pelaksanaan Tindakan (Action), (3) Observasi (Observation), dan (4) Refleksi (Reflection). Siklus pertama akan digunakan untuk menguji efektivitas awal metode bermain peran, sementara siklus kedua akan dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil dari siklus sebelumnya.

Pada tahap perencanaan, peneliti akan menyusun skenario bermain peran yang sesuai dengan konsep akhlak terpuji yang akan diajarkan, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati. Selain itu, akan disiapkan rubrik penilaian pemahaman siswa, instrumen observasi, serta angket untuk mengukur respon siswa terhadap metode ini. Guru juga akan menyiapkan berbagai materi pendukung yang dapat membantu siswa memahami peran yang mereka mainkan dengan lebih baik.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran. Siswa akan dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan skenario yang menggambarkan situasi nyata terkait akhlak terpuji. Mereka akan berperan sebagai tokoh dalam skenario tersebut dan menampilkan adegan yang sudah disusun. Guru akan mengarahkan dan memberikan bimbingan agar siswa benar-benar memahami nilai akhlak yang terkandung dalam peran yang mereka mainkan.

Pada tahap observasi, peneliti akan mengamati proses pembelajaran menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Data akan dikumpulkan melalui observasi langsung, catatan lapangan, dan rekaman aktivitas siswa selama bermain peran. Selain itu, penilaian pemahaman siswa juga akan dilakukan melalui tes singkat, wawancara, serta angket yang diberikan setelah kegiatan berlangsung.

Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan evaluasi pembelajaran. Jika masih ditemukan kendala atau aspek yang perlu diperbaiki, maka strategi akan disesuaikan untuk siklus berikutnya. Refleksi ini bertujuan untuk melihat sejauh mana metode bermain peran dapat

meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji serta menemukan cara yang lebih efektif dalam mengimplementasikannya.

Pada siklus kedua, metode bermain peran akan disempurnakan berdasarkan hasil evaluasi dari siklus pertama. Jika pada siklus pertama ditemukan bahwa beberapa siswa masih kesulitan memahami peran yang dimainkan, maka pada siklus kedua akan diberikan lebih banyak bimbingan dan contoh konkret sebelum bermain peran dimulai. Selain itu, keterlibatan siswa dalam diskusi setelah bermain peran juga akan diperkuat untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai akhlak yang dipelajari.

Untuk mengukur efektivitas metode ini, data akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari catatan observasi dan wawancara, sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil tes pemahaman siswa sebelum dan setelah tindakan dilakukan. Perbandingan hasil tes antara siklus pertama dan kedua akan digunakan untuk menilai peningkatan pemahaman siswa secara objektif.

Penelitian ini melibatkan siswa kelas tertentu di MIS Al Ittihadiyah sebagai subjek penelitian. Jumlah siswa yang terlibat akan disesuaikan dengan kondisi kelas agar implementasi metode bermain peran dapat berjalan secara efektif. Guru yang mengajar mata pelajaran akhlak akan berperan sebagai kolaborator dalam penelitian ini untuk membantu pengumpulan data dan memberikan masukan dalam perbaikan strategi pembelajaran.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus di kelas V MIS Al Ittihadiyah dengan jumlah peserta didik sebanyak **30 siswa**. Data dikumpulkan melalui observasi, tes pemahaman, dan angket respon siswa terhadap metode bermain peran. Berikut adalah hasil penelitian dari kedua siklus yang telah dilaksanakan:

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Pada siklus pertama, sebanyak 65% siswa tampak aktif dalam memainkan peran, sedangkan 35% lainnya masih terlihat pasif dan kurang memahami tugasnya. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan pada siklus kedua, keterlibatan siswa meningkat menjadi 90%, di mana hampir seluruh siswa aktif berpartisipasi dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap peran yang dimainkan.

Hasil Tes Pemahaman Akhlak Terpuji

Tes pemahaman diberikan sebelum dan setelah penerapan metode bermain peran pada masing-masing siklus. Berikut adalah perbandingan nilai rata-rata pemahaman siswa sebelum dan sesudah tindakan:

Table 1. Perbandingan nilai rata-rata pemahaman siswa

Siklus	Nilai Rata-Rata Sebelum	Nilai Rata-Rata Sesudah	Peningkatan (%)
Siklus I	60,2	75,4	25,3%
Siklus II	75,4	89,1	18,2%

Dari tabel di atas, terlihat bahwa pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya metode bermain peran. Jika pada siklus pertama peningkatan pemahaman sebesar **25,3%**, maka pada siklus kedua pemahaman siswa meningkat lebih lanjut hingga mencapai **89,1%**.

Hasil Angket Respon Siswa

Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka merasakan manfaat metode bermain peran dalam memahami akhlak terpuji. Berikut adalah hasil angket:

85% siswa merasa lebih mudah memahami konsep akhlak terpuji melalui bermain peran dibandingkan dengan metode ceramah.

80% siswa mengaku lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena metode ini lebih menarik dan melibatkan mereka secara langsung.

90% siswa merasa lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan berinteraksi dengan teman setelah mengikuti metode ini.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman siswa dalam konsep akhlak terpuji. Hal ini sejalan dengan pendapat Joyce & Weil (2009) yang menyatakan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa karena mereka dapat mengalami langsung situasi yang relevan dengan materi yang dipelajari. Dengan melibatkan siswa dalam peran tertentu, mereka tidak hanya memahami konsep secara kognitif tetapi juga secara afektif dan psikomotorik.

Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) yang menemukan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kejujuran dan tanggung jawab. Dalam konteks penelitian ini, metode bermain peran tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji tetapi juga membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, berdasarkan teori Vygotsky (1978) tentang pembelajaran sosial, interaksi dalam bermain peran membantu siswa memahami nilai-nilai moral melalui pengalaman langsung dan diskusi dengan teman sebaya. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Rahman dan Fitri (2021) yang menyebutkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan sikap empati siswa, karena mereka belajar memahami sudut pandang orang lain saat memainkan peran tertentu.

Peningkatan nilai rata-rata pemahaman siswa dari 60,2 menjadi 89,1 juga menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga efektivitas dalam menyampaikan konsep pembelajaran. Menurut Piaget (1954), anak-anak belajar lebih baik melalui pengalaman aktif dibandingkan dengan hanya menerima informasi secara pasif. Hal ini terlihat dalam penelitian ini, di mana siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran setelah menerapkan metode bermain peran.

Selain peningkatan pemahaman kognitif, metode ini juga berdampak pada aspek sosial dan emosional siswa. Berdasarkan hasil angket, 90% siswa merasa lebih percaya diri dalam berbicara dan berinteraksi setelah mengikuti metode ini. Hal ini menunjukkan bahwa bermain peran dapat membantu siswa dalam pengembangan keterampilan sosial mereka, seperti yang dijelaskan oleh Bandura (1986) dalam teori pembelajaran sosialnya, bahwa individu belajar melalui observasi dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa metode bermain peran dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran akhlak terpuji di madrasah. Guru tidak hanya perlu menyampaikan materi secara teoritis tetapi juga harus mengembangkan strategi pembelajaran

yang melibatkan siswa secara aktif agar nilai-nilai akhlak dapat lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji di MIS Al Ittihadiyah. Penerapan metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan keterampilan sosial mereka.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pemahaman siswa dari 60,2 menjadi 89,1 setelah dua siklus pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat dari 65% pada siklus pertama menjadi 90% pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil angket juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi, percaya diri, dan lebih mudah memahami konsep akhlak terpuji melalui metode ini dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, metode ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan empati siswa, sebagaimana didukung oleh teori Vygotsky, Piaget, dan Bandura.

Daftar Pustaka

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.

Joyce, B., & Weil, M. (2009). *Models of Teaching* (8th ed.). Pearson.

Ningsih, R., & Wahyudi, T. (2019). Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Karakter*, *7*(1), 85–98.

Piaget, J. (1954). *The construction of reality in the child*. Basic Books.

Rahman, A., & Fitri, M. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Empati Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *10*(1), 45–60.

Sari, D. (2020). Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Pemahaman Akhlak Siswa di Sekolah Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, *8*(2), 120–135.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Yusuf, M. (2022). Pembelajaran Berbasis Pengalaman dalam Pendidikan Karakter: Studi Kasus di Sekolah Islam. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, *12*(3), 200–215.