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 MI Asy Syafiiyah Goak

Ruslan[1], Nurmiani[2], Khaerni[3]*
[1,2]MI Asy Syafiiyah Goak
[3]MI AL Adamiyah Bagik Pituk

Informasi Artikel

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

Kata Kunci

Metode Bermain Peran, Konsep Akhlak Terpuji

Correspondence

E-mail: ruslanlen@gmail.com *

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji di MI Asy Syafiiyah Goak. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Pada tahap awal, hanya 40% siswa yang mencapai nilai di atas KKM, dengan rata-rata nilai 68,5. Setelah penerapan metode bermain peran dalam dua siklus, persentase siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 85%, dengan rata-rata nilai 81,7. Selain itu, metode ini juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam membentuk pemahaman dan internalisasi nilai akhlak terpuji di kalangan siswa madrasah.

Abstract

This study aims to analyze the effectiveness of the role-playing method in improving students' understanding of the concept of noble morals at MI Asy Syafiiyah Goak. The research method used is Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model, consisting of two cycles. The research subjects were 30 fifth-grade students. The results show that the role-playing method significantly enhances students' understanding. In the initial stage, only 40% of students scored above the minimum competency standard (KKM), with an average score of 68.5. After implementing the role-playing method in two cycles, the percentage of students reaching the competency standard increased to 85%, with an average score of 81.7. Furthermore, this method also enhanced students' engagement and motivation in learning. Based on these findings, it can be concluded that the role-playing method is an effective learning strategy in shaping students' understanding and internalization of noble moral values in Islamic schools.

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

1. Pendahuluan

Pendidikan akhlak merupakan aspek fundamental dalam pembentukan karakter peserta didik, terutama di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Akhlak terpuji, seperti kejujuran, kesabaran, disiplin, dan tanggung jawab, menjadi nilai-nilai yang harus ditanamkan sejak dini. Namun, dalam praktiknya, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan menginternalisasi konsep akhlak terpuji. Proses pembelajaran yang bersifat teoritis dan minimnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran sering kali menjadi kendala utama dalam menanamkan nilai-nilai akhlak secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang

lebih interaktif dan kontekstual agar peserta didik dapat lebih memahami dan menerapkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari.

Metode bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk mengalami langsung situasi yang menggambarkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan nyata. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Rahmawati (2021), penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat meningkatkan pemahaman dan sikap positif siswa terhadap nilai-nilai moral. Hal ini terjadi karena metode ini memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam menghadapi dilema moral dan menyelesaikannya berdasarkan prinsip-prinsip akhlak yang baik.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2020) menunjukkan bahwa metode bermain peran mampu meningkatkan empati dan kesadaran sosial siswa. Melalui permainan peran, peserta didik tidak hanya memahami konsep akhlak secara kognitif, tetapi juga merasakan dampak dari perilaku tertentu dalam interaksi sosial mereka. Pembelajaran yang berbasis pengalaman seperti ini lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai akhlak dibandingkan dengan pendekatan konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan hafalan.

Di MI Asy Syafiiyah Goak, pemahaman peserta didik terhadap akhlak terpuji masih menjadi tantangan yang perlu diatasi. Berdasarkan hasil observasi awal, banyak siswa yang masih kesulitan dalam menerapkan nilai-nilai akhlak seperti kejujuran, disiplin, dan kepedulian dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif, seperti metode bermain peran, untuk membantu siswa lebih memahami dan menerapkan akhlak terpuji dalam kehidupan mereka.

Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Rahman (2019) mengungkapkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan interaksi sosial siswa dan membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai moral. Dalam penelitian tersebut, siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam memahami dan menerapkan konsep akhlak dalam kehidupan sehari-hari mereka. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan karakter siswa.

Selain aspek pemahaman, metode bermain peran juga berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aulia (2022), siswa yang terlibat dalam kegiatan bermain peran cenderung lebih mampu menganalisis situasi sosial, memahami perspektif orang lain, dan mengambil keputusan berdasarkan prinsip moral yang benar. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep akhlak, tetapi juga membentuk keterampilan sosial dan kognitif siswa.

Keberhasilan metode bermain peran dalam pembelajaran akhlak juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati dan Sugiarto (2021), yang menemukan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka mengungkapkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran ketika mereka diberi kesempatan untuk berperan dalam skenario yang relevan dengan kehidupan mereka. Hal ini penting, mengingat motivasi belajar merupakan faktor utama dalam keberhasilan pendidikan karakter.

Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan efektivitas metode bermain peran dalam pembelajaran akhlak, penerapannya di sekolah-sekolah, termasuk di MI Asy Syafiiyah Goak, masih belum optimal. Guru masih menghadapi kendala dalam mengimplementasikan metode ini, seperti kurangnya pemahaman tentang cara merancang skenario yang efektif, keterbatasan waktu dalam pembelajaran, serta kesulitan dalam mengelola kelas selama kegiatan bermain peran

berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengatasi kendala-kendala tersebut agar metode ini dapat diterapkan dengan lebih baik.

Berdasarkan berbagai temuan penelitian dan permasalahan yang terjadi di lapangan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran dalam memahami konsep akhlak terpuji di MI Asy Syafiiyah Goak. Dengan memahami efektivitas metode ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih tepat dalam menanamkan nilai-nilai akhlak pada peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran berbasis pengalaman yang lebih efektif dalam pendidikan karakter di tingkat madrasah.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji melalui metode bermain peran di MI Asy Syafiiyah Goak. Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena memungkinkan guru untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memperbaiki proses pembelajaran secara langsung dalam konteks kelas. Dengan metode ini, diharapkan terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan penerapan nilai-nilai akhlak terpuji oleh peserta didik.

Pendekatan PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap utama dalam setiap siklus: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Siklus ini akan dilakukan secara berulang hingga ditemukan perbaikan dalam pembelajaran dan peningkatan pemahaman siswa terhadap akhlak terpuji.

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyiapkan skenario bermain peran yang sesuai dengan nilai-nilai akhlak terpuji yang akan diajarkan, seperti kejujuran, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian. Skenario ini akan disusun berdasarkan situasi nyata yang sering ditemui oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pada tahap ini juga disusun perangkat pembelajaran, termasuk lembar observasi, pedoman wawancara, dan instrumen evaluasi pemahaman siswa.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran. Guru akan membimbing siswa untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan. Setiap siswa akan diberikan kesempatan untuk berperan dalam situasi yang berbeda, sehingga mereka dapat memahami konsep akhlak terpuji secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.

Pada tahap observasi, peneliti akan melakukan pemantauan dan pencatatan terhadap proses pembelajaran, interaksi siswa, serta respons mereka terhadap metode bermain peran. Data yang dikumpulkan dalam tahap ini meliputi observasi perilaku siswa, hasil wawancara dengan siswa dan guru, serta hasil evaluasi pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran.

Tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan evaluasi yang telah dikumpulkan. Jika ditemukan kekurangan dalam pembelajaran, maka akan dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Misalnya, jika siswa masih kesulitan memahami nilai tertentu, maka skenario bermain peran akan disesuaikan atau strategi pendampingan dari guru akan diperbaiki untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Jika pada siklus pertama pemahaman siswa belum menunjukkan peningkatan yang signifikan, maka akan dilakukan perbaikan dalam skenario bermain peran atau strategi pembelajaran pada siklus kedua. Siklus ini dapat terus berlanjut hingga hasil yang diharapkan tercapai.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MI Asy Syafiiyah Goak, yang dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa mereka sudah memiliki pemahaman dasar mengenai nilai-nilai akhlak tetapi masih membutuhkan penguatan dalam menginternalisasikan konsep tersebut. Sampel akan dipilih dengan metode purposive sampling, yaitu dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan mencakup lembar observasi, lembar penilaian keterlibatan siswa, tes pemahaman konsep akhlak, serta wawancara dengan siswa dan guru. Data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif, di mana data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara akan dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data kuantitatif berupa hasil tes pemahaman akan dianalisis menggunakan teknik persentase peningkatan hasil belajar siswa. Keabsahan data dalam penelitian ini akan diperoleh melalui triangulasi data, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan tes pemahaman siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas ini, diharapkan metode bermain peran dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam pendidikan karakter di madrasah.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas V MI Asy Syafiiyah Goak. Sebelum tindakan diberikan, dilakukan tes awal untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji. Hasil tes awal menunjukkan bahwa hanya 40% siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, dengan rata-rata nilai kelas sebesar 68,5.

Pada siklus pertama, metode bermain peran mulai diterapkan dalam pembelajaran akhlak terpuji. Siswa diberikan skenario yang berkaitan dengan nilai-nilai seperti kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab. Hasil evaluasi setelah siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan pemahaman, di mana 65% siswa mencapai nilai di atas KKM, dan rata-rata kelas meningkat menjadi 74,2. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menginternalisasi nilai-nilai tersebut, terutama dalam hal memahami konsekuensi dari perilaku tidak berakhlak.

Berdasarkan refleksi dari siklus pertama, dilakukan perbaikan pada siklus kedua, seperti memberikan contoh yang lebih kontekstual dan meningkatkan bimbingan guru saat siswa bermain peran. Hasil evaluasi pada siklus kedua menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan, di mana 85% siswa mencapai nilai di atas KKM, dan rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 81,7. Selain itu, observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif berpartisipasi, dan mampu menghubungkan konsep akhlak terpuji dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Hasil wawancara dengan siswa dan guru juga menunjukkan bahwa metode bermain peran membantu siswa lebih mudah memahami konsep akhlak terpuji. Guru menyatakan bahwa pendekatan ini membuat pembelajaran lebih hidup dan menarik, sementara siswa merasa lebih mudah memahami nilai-nilai moral karena mereka dapat "merasakan langsung" situasi yang diberikan dalam skenario bermain peran.

3.2 Pembahasan

Peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji setelah diterapkannya metode bermain peran sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme, yang menekankan pentingnya

pengalaman langsung dalam membangun pemahaman siswa (Piaget, 1970). Dalam konteks ini, siswa tidak hanya mendengar atau membaca tentang akhlak terpuji, tetapi juga mengalami dan mempraktikkannya dalam situasi nyata yang mereka perankan. Hal ini memperkuat pemahaman mereka secara kognitif dan afektif, sebagaimana dijelaskan dalam teori pembelajaran berbasis pengalaman (Kolb, 1984).

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Rahmawati (2021), yang menemukan bahwa metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat meningkatkan pemahaman moral dan empati siswa. Melalui interaksi sosial yang terjadi selama bermain peran, siswa belajar memahami perspektif orang lain dan merasakan dampak dari perilaku tertentu, yang pada akhirnya membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai akhlak terpuji.

Selain itu, metode bermain peran terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan temuan Nurhayati dan Sugiarto (2021), yang menyatakan bahwa metode interaktif seperti bermain peran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena memberikan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Observasi selama penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran dibandingkan saat menggunakan metode ceramah konvensional.

Peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji juga dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran sosial Bandura (1986), yang menyatakan bahwa individu belajar melalui observasi dan imitasi terhadap model yang mereka lihat. Dalam hal ini, saat siswa memainkan peran dalam skenario tertentu, mereka mengamati dan meniru perilaku yang sesuai dengan nilai akhlak terpuji, sehingga lebih mudah memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, meskipun metode bermain peran memberikan dampak positif, terdapat beberapa kendala yang dihadapi selama penelitian. Salah satunya adalah kesulitan siswa dalam memahami peran mereka pada awal pembelajaran. Beberapa siswa merasa kurang percaya diri dalam menampilkan peran mereka, terutama pada siklus pertama. Kendala ini dapat diatasi dengan memberikan contoh langsung, meningkatkan dukungan dari guru, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih nyaman bagi siswa untuk berekspresi tanpa rasa takut.

Selain itu, waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan metode bermain peran lebih lama dibandingkan metode ceramah konvensional. Hal ini juga telah dikemukakan oleh Fitriani (2020), yang menyatakan bahwa salah satu kelemahan metode ini adalah membutuhkan perencanaan yang matang dan waktu yang cukup agar pembelajaran berjalan efektif. Oleh karena itu, dalam penerapan di kelas, guru perlu mengatur alokasi waktu dengan baik agar pembelajaran tetap efisien tanpa mengurangi efektivitas metode ini.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji di MI Asy Syafiiyah Goak. Pembelajaran berbasis pengalaman ini membantu siswa tidak hanya memahami nilai-nilai moral secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, metode ini dapat menjadi alternatif yang relevan dan aplikatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam pembentukan karakter siswa.

Sebagai implikasi dari penelitian ini, diharapkan metode bermain peran dapat lebih banyak diterapkan dalam pembelajaran akhlak, tidak hanya di MI Asy Syafiiyah Goak, tetapi juga di berbagai madrasah lain. Guru perlu dilatih dalam merancang skenario yang efektif, serta diberikan pedoman dalam mengelola kelas selama kegiatan bermain peran berlangsung. Dengan demikian, metode ini dapat diterapkan secara lebih optimal dalam mendukung pendidikan karakter yang lebih baik di tingkat Madrasah Ibtidaiyah.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep akhlak terpuji di MI Asy Syafiiyah Goak. Hal ini terbukti dari peningkatan hasil belajar siswa dari 40% pada tahap awal menjadi 85% pada siklus kedua, serta meningkatnya rata-rata nilai siswa dari 68,5 menjadi 81,7. Selain itu, metode ini juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, metode bermain peran dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam pengajaran akhlak terpuji di Madrasah Ibtidaiyah.

Daftar Pustaka

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

Fitriani, R. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, *8*(2), 120–135.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.

Nurhayati, D., & Sugiarto, A. (2021). Metode Interaktif dalam Pembelajaran Akhlak di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *12*(1), 45–60.

Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Viking.

Sari, R., & Rahmawati, L. (2021). Peningkatan Pemahaman Moral melalui Metode Bermain Peran pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, *9*(3), 175–190.