

Research Article

The Use of Role Playing Methods as Ethics Cultivation in the Subject of Aqidah Akhlak for Grade IX Students of MTsN 12 Indramayu

Mahra Alfina

Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: mahraqiqiy@gmail.com

Didik Himmawan

Fakultas Agama Islam Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail: didikhimmawan@gmail.com

Copyright © 2025 by Authors, Published by Manajia: Journal of Education and Management.

Received : January 21, 2025

Revised : February 17, 2025

Accepted : March 11, 2025

Available online : April 2, 2025

How to Cite: Mahra Alfina, & Didik Himmawan. (2025). The Use of Role Playing Methods as Ethics Cultivation in the Subject of Aqidah Akhlak for Grade IX Students of MTsN 12 Indramayu. *Manajia: Journal of Education and Management*, 3(2), 103–108. <https://doi.org/10.58355/manajia.v3i2.47>

Abstract. This study aims to describe the form of use of the role playing method as an instillation of ethics in the subject of faith and morals and to define and describe the supporting and inhibiting aspects in the use of the role playing method as an instillation of ethics in the subject of faith and morals. This study uses a Classroom Action Research approach. The results of the study indicate that the role of the role playing method seen from the subject of faith and morals can teach ethics about getting to know each other, understanding each other, helping each other, doing good, being honest, fair, trustworthy and keeping promises. The most appropriate way to maintain ethics is to play a role. The results of this study can motivate parents, teachers or guardians to always provide role-playing games to children so that the instillation of ethics can increase.

Keywords: Role-Playing Method, Ethics, Aqidah Akhlak.

Penggunaan Metode Role Playing Sebagai Penanaman Etika pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak bagi Siswa Kelas IX MTsN 12 Indramayu

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk penggunaan metode role playing sebagai penanaman etika pada mapel akidah akhlak serta mendefinisikan dan menjabarkan aspek pendukung dan penghambat dalam penggunaan metode role playing sebagai penanaman etika pada mapel akidah akhlak. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran metode role playing dilihat dari mata pelajaran akidah akhlak dapat mengajarkan etika tentang mengenal satu sama lain, saling memahami, membantu satu sama lain, berbuat baik, jujur, adil, amanah serta menepati janji. Cara paling tepat untuk menjaga etika adalah bermain peran. Hasil penelitian ini dapat memotivasi orang tua, guru atau wali untuk selalu memberikan permainan bermain peran kepada anak agar penanaman etika dapat meningkat.

Kata Kunci: Metode Role-Playing, Etika, Aqidah Akhlak.

PENDAHULUAN

Kegiatan Belajar Mengajar adalah tindakan melaksanakan program pendidikan dasar, untuk mendorong siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Secara umum, alasan pembelajaran adalah agar siswa melakukan perubahan tingkah laku, keilmuan dan moral, sehingga mereka dapat hidup mandiri sebagai manusia.

Dalam sistem pembelajaran ada tiga faktor utama yang umumnya signifikan. Ketiga faktor tersebut adalah kondisi belajar, strategi pembelajaran, dan hasil belajar. (Muhaimin, 2024) Mengenai ketiga faktor ini, guru harus memiliki pilihan untuk mengembangkan dan tumbuh dengan sesuai tujuan agar sistem pembelajaran dapat berjalan seperti yang diinginkan, mencapai target pembelajaran dan mencapai hasil yang menyenangkan. Selanjutnya, kami sangat menginginkan guru yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bersemangat dan menyenangkan dengan kemampuan dan kapasitasnya. Untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas, kemampuan guru dalam sistem penguasaan sangat penting. Kemampuan tersebut terdiri dari penyusunan, pelaksanaan dan penilaian. (Aqib, 2007)

Sebagai seorang guru harus memiliki pilihan untuk menerapkan strategi yang tepat untuk digunakan pada proses pembelajaran. Akidah Akhlak salah satu bagian dari mata pelajaran pendidikan agama Islam yang bertujuan untuk membentuk aspek-aspek yang sangat bernilai, baik keimanan maupun kemanusiaan, yang akan berkembang dan membentuk karakter siswa. maka pada saat itu role playing ini bermanfaat untuk memperluas kualitas yang terkandung dalam mata pelajaran aqidah akhlak dan mengurangi masalah yang muncul dalam mempelajari materi itu sendiri.

Masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran dan pembelajaran adalah kesalahpahaman anak-anak tentang pelajaran aqidah akhlak, anak mudah lelah, dan cepat lelah. Hal ini dikarenakan teknik pengajaran yang sering digunakan oleh pengajar aqidah moral ketika para ilmuwan menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati adalah strategi bicara dan tugas. Tanpa menambahkan teknik lain.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ditemukan berbagai permasalahan yang seringkali muncul dan menjadi suatu kendala dalam proses pembelajaran akidah akhlak kelas IX MTsN 12 Indramayu serta metode pembelajaran yang sangat umum digunakan. maka peneliti memperoleh informasi bahwa:

“Permasalahan yang terjadi itu biasanya anak-anak cepat merasa jenuh, mengantuk, sering bermain sendiri dibelakang dan kurang dalam mendengarkan penjelasan guru sehingga mereka kurang mampu didalam memahami mata pelajaran yang dijelaskan. Sementara metode yang digunakan adalah metode yang konvensional. Hal ini sering menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran”

Mengingat isu-isu saat ini dan mengingat pentingnya suasana belajar yang baik, diyakini bahwa penggunaan metode role playing akan lebih mengembangkan moral peserta didik. Karena metode ini menggunakan permainan yang ternyata lebih menarik. Mereka juga dapat bergerak atau berjalan tanpa dibatasi atau takut dimarahi dan tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai.

Role-playing adalah strategi pembelajaran di mana siswa mengambil peran

secara efektif dalam mengasumsikan bagian-bagian tertentu. Mainan adalah salah satu cara belajar bagi anak yang paling efektif. Melalui latihan bermain peran yang menyenangkan, anak-anak mencoba untuk menyelidiki dan memperoleh pengalaman yang kaya tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungan umum mereka.

Strategi ini secara jelas dimaksudkan untuk membantu siswa dengan menyelidiki kebajikan dan penampilan mereka dalam berperan. Selain itu, metode ini juga digunakan untuk membantu siswa mengumpulkan dan mengatur masalah moral, menumbuhkan rasa kasih sayang kepada orang lain, dan mencoba mengembangkan kemanusiaan. Sebagai metode pembelajaran, teknik ini mencoba membantu orang untuk mengenali signifikansi individu dalam dunia dan melihat untuk menentukan situasi sekitar melalui pertemuan. Selanjutnya, strategi ini memungkinkan individu dalam aspek sosial untuk bekerja sama dalam menyelidiki keadaan sekitar, terutama masalah kedekatan melalui bimbingan yang adil dalam mengelola keadaan ini.

Dari penjelasan diatas, maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian di MTsN 12 Indramayu, karena dipandang perlu diadakan penelitian dengan judul "Penggunaan Metode Role Playing Sebagai Penanaman Etika pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak" mengingat judul tersebut sesuai dengan kondisi siswa dalam pembelajaran dikelas, khusus dalam mapel akidah akhlak.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam tinjauan ini adalah pendekatan penelitian tindakan kelas. Motivasi di balik penelitian kegiatan ruang belajar ini adalah untuk lebih mengembangkan praktik bermain peran dengan cara yang mendukung, yang sangat terkait dengan pemahaman misi pendidikan profesional guru. Penelitian tindakan kelas akan menjadi penelitian yang dipimpin oleh peneliti dengan guru mata pelajaran di ruang belajar mereka atau sekolah tempat mereka mendidik. Dengan menekankan pada peningkatan atau penyempurnaan proses dan praktik pembelajaran. (Arikunto, 2007)

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif. Karena informasi yang dikumpulkan berisi data yang subjektif. Untuk menerapkan metode ini, penting untuk memimpin penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai suatu pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan oleh seorang pengajar atau peneliti untuk menangani masalah pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas. Observasi ini ditekankan dengan memperbaiki kecenderungan yang ada selama kegiatan mengajar dan belajar. Kegiatan perubahan ini diharapkan dapat lebih mengembangkan siklus dan hasil belajar siswa.

Menurut Djunaidi Ghony (2008), penelitian tindakan kelas adalah metode pemecahan yang memanfaatkan tindakan nyata dan kemampuan mengenali dan menangani masalah. Hal ini dapat digambarkan sebagai penelitian tindakan kelas sebagai jenis pengalaman kegiatan yang diambil oleh untuk meningkatkan keakraban dengan kegiatan yang diambil dan untuk memajukan keadaan nyata dalam latihan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Penggunaan Metode Role Playing Sebagai Penanaman Etika

Metode role-playing dapat menumbuhkan suasana menjadi lebih hidup dan mengajarkan proses dengan cara yang berbeda, memotivasi siswa agar menjadi lebih kreatif dan juga aktif. metode ini merupakan pengaplikasian dari aktivitas keseharian. manfaat menggunakan metode role playing ini adalah mengajarkan secara langsung pada siswa dengan dunia nyata. pada metode pembelajaran tersebut menjadikan kemungkinan besar terhadap perubahan perilaku pada siswa. konsep pelaksanaan metode role playing dengan menentukan topik yang sering siswa lakukan di lingkungannya. sehingga siswa dapat dengan bebas mengekspresikan dirinya saat pembelajaran dengan metode role playing tersebut.

Menggunakan metode role playing untuk mengajarkan karakter terpuji. Seperti halnya bermain peran, siswa tidak hanya bermain peran, tetapi siswa juga perlu menerapkan secara langsung komunikasi atau setting yang ada. Setelah itu mereka diberi tugas tindak lanjut yang sesuai. Bermain peran membawa peran dunia nyata ke dalam pembelajaran di kelas. Ini akan menjadi bahan refleksi bagi peserta untuk memberikan nilai. Misalnya mengkritik kelebihan dan kekurangan masing-masing karakter, kemudian memberikan saran/pendapat bagaimana cara mengembangkan karakter tersebut. (Mukrima, 2014)

Pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan metode role playing, diterapkan pada beberapa materi selama proses pembelajaran, hal ini berdampak positif bagi siswa, siswa menjadi lebih aktif selama KBM, siswa yang awalnya bodo amat dengan lingkungan sekitar atau dengan teman-temannya. Kemudian setelah proses pembelajaran berlangsung siswa menjadi lebih nyaman, sangat antusias dan bersemangat dalam mata pelajaran Akidah akhlak, seorang pendidik menggunakan metode yang belum pernah digunakan sebelumnya untuk membangkitkan rasa ingin tahu pada siswa dan ketika mereka mulai belajar ada beberapa anak yang membuat keributan atau suka mengganggu teman lain. Tetapi ada beberapa cara untuk memfokuskan kembali proses pembelajaran yaitu menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan contohnya adalah metode role playing. Namun pada penerapan metode role playing disini tidak terlalu spesifik pada semua materi akhlak dan akidah, hanya beberapa materi saja seperti akhlak pergaulan remaja Islami pada Bab 2, mengajak siswa untuk langsung menggunakan metode role playing untuk mempraktekannya. secara bertahap atau kolektif melibatkan karakter dalam perilaku siswa.

Nilai-nilai terpenting pada pendidikan karakter di Indonesia dapat disimpulkan sebagai nilai turunan, yaitu: cinta kasih, kepedulian, kebijakan, gotong royong, sopan santun, hormat, kebijaksanaan, disiplin, empati, kesetaraan, toleransi, lemah lembut, bersyukur, dermawan, suka menolong, hormat, ramah, rendah hati, lemah lembut, tunduk, manusiawi, bersatu, toleran. (Muchlas dan Hariyanto, 2013).

Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Metode Role Playing Sebagai Penanaman Etika

Untuk mengembangkan budi pekerti siswa perlu memperhatikan lingkungannya agar benar-benar dapat mengamalkan dan memahami budi pekerti

dengan benar. Saat menggunakan role-playing, seringkali terdapat kendala yang mengganggu proses penanaman nilai-nilai moral yang terpuji. Menurut penelitian yang dilakukan, ditemukan beberapa faktor yang menghambat penggunaan metode bermain peran untuk mengembangkan etika moral yang layak. Menurut guru kelas IX MTsN 12 Indramayu, waktunya singkat karena tidak hanya 30-60 menit untuk mengajarkan nilai karakter anak, tetapi cukup lama, 60 menit rasanya baru mencapai pengenalan karakter di atas panggung, dan banyak siswa yang berbuat gaduh dan tidak terkendali. Pemahaman atau reaksi siswa terhadap materi memicu pola pikir, sehingga ada siswa yang proaktif dalam proses pembelajaran, dan siswa yang cenderung diam ketika mendapat perhatian lebih. Apalagi dukungan orang tua masih kurang. Faktor pendukung yang memungkinkan proses pembelajaran role-play menanamkan nilai karakter adalah kerjasama dengan guru sebaya. Antusiasme siswa yang lebih tinggi untuk belajar dapat mempermudah proses belajar dan juga dapat berdampak positif.

KESIMPULAN

Jenis penggunaan metode role playing untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang dipadukan dengan materi ajar aqidah akhlak dalam materi yang ditampilkan tetap menanamkan nilai-nilai keagungan pribadi. Dengan menggunakan metode role playing yang didorong oleh kecenderungan di lingkungan sekolah, lebih mudah bagi siswa untuk menanamkan nilai-nilai karakter tersebut dalam rutinitas sehari-hari mereka. Kebajikan yang dikembangkan oleh metode role playing dalam pembelajaran etika adalah simpati kepada sahabat, cinta terhadap iklim dan individu di sekitar, menghargai orang tua, hidup berdampingan dengan teman sebaya, bersedia memaafkan orang lain yang melakukan kesalahan, mengucapkan terimakasih bila ditolong orang lain. bertanggung jawab atas pekerjaannya, memiliki rasa persaudaraan dan kebersamaan dengan teman-temannya, suka membantu teman yang berbeda, menghargai siapa pun, memiliki rasa kelembutan, tunduk pada prinsip-prinsip yang ada, dan fokus pada sekolah.

Faktor penghambat penggunaan metode role playing untuk menanamkan nilai karakter adalah keterbatasan waktu, ketiadaan sarana dan prasarana, kemampuan siswa untuk memahami materi, tingkat motivasi siswa, dan kurangnya dorongan/bimbingan dari orang tua. Hal-hal tersebut memberikan dampak yang luar biasa dan menghambat tujuan yang ingin dicapai. Unsur pendukungnya adalah adanya upaya yang terkoordinasi antara pengajar yang mempermudah penggunaan metode role playing dan siswa yang sangat energik dan bersemangat dalam mengikuti sistem pembelajaran yang dapat bekerja dengan cara yang paling umum untuk mencapai tujuan yang ideal.

Saran

Setelah menyusun kesimpulan diatas, penulis akan mengemukakan saran berikut: (1) kepada sekolah harus lebih focus pada siswa dan terus memberikan perhatian dan selalu meberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa agar nilai karakter yang ditanamkan dan ya sudah tertanam dapat diamalkan semaksimal mungkin. (2) Kepada Para Pembaca, Para pembaca dapat mengambil masukan yang

dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan apa yang sedang terjadi dan kondisi yang sedang terjad.

DAFTAR PUSTAKA

- Muhaimin, dkk. Paradigma Pendidikan Islam (Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah). (Bandung: PT. Rosdakarya, 2004)
- Zainal Aqib, Elham Rohmanto, Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah (Bandung: C.V Yrama Widya, 2007)
- Hasil Observasi langsung oleh peneliti terhadap proses pembelajaran mapel akidah akhlak kelas IX di MTsN 12 Indramayu
<http://psikologibebas.blogspot.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html>
- Suharsini Rikunto dkk, Penelitian Tindakan Kelas (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2007)
- M. Djunaidi Ghony, Penelitian Tindakan Kelas (Malang: UIN-Malang, 2008)
- Ismawati Alidha, Atep Sujana, Ali Sudin, "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluq Hidup Dengan Lingkungannya", Jurnal Pena Ilmiah
- Syifa S. Mukrimaa, 53 Metode Belajar dan Pembelajaran, (Bandung: Bumi Siliwangi, 2014)
- Muchlas Samani dan Hariyanto, Konsep dan Model Pendidikan Karakter, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013)