



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 8 Nomor 2, 2025
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 29/03/2025
 Reviewed : 08/04/2025
 Accepted : 10/04/2025
 Published : 23/04/2025

Amalia Salsabilla¹
 Dewi Qurrota A'yun²
 Anggi Windra
 Kusuma³
 Salsa Bella
 Rahmaniyah⁴
 Muhammad Lutfi
 Hidayat⁵
 Aji Ariyanto⁶
 Jazirotul
 Mukarromah⁷
 Mufaizah⁸

IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS X MA DARUL ULUM WARU SIDOARJO

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo, mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Role Playing mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami konsep Akidah Akhlak, serta memperkuat motivasi mereka dalam belajar. Faktor pendukung keberhasilan metode ini meliputi antusiasme siswa dalam berpartisipasi, keterlibatan aktif dalam diskusi, dan adanya apresiasi dari guru. Dengan demikian, metode Role Playing dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Optimalisasi pengelolaan waktu dan pendekatan yang lebih fleksibel diperlukan agar penerapan metode ini lebih maksimal.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Motivasi Belajar, dan Pembelajaran Akidah Akhlak.

Abstract

The purpose of this study was to analyze the application of the Role Playing method in learning Akidah Akhlak in class X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo, measure its effectiveness in increasing student learning motivation, and identify supporting and inhibiting factors. The research method used was a qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results showed that the Role Playing method was able to create a more interactive and enjoyable learning atmosphere, increase student involvement in understanding the concept of Akidah Akhlak, and strengthen their motivation in learning. Supporting factors for the success of this method include student enthusiasm in participating, active involvement in discussions, and appreciation from teachers. Thus, the Role Playing method can be an effective strategy in increasing student understanding and motivation in learning Akidah Akhlak. Optimization of management time and a more flexible approach are needed so that the application of this method is more optimal.

Keywords: Role Playing Method, Learning Motivation, and Akidah Akhlak Learning.

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya
 amaliasalsabilla72@gmail.com¹, dewiqurrota2904@gmail.com², anggiwindra0@gmail.com³,
 bellaniyah.28@gmail.com⁴, lutfihidayat1122@gmail.com⁵

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang telah direncanakan dengan tujuan untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pendidikan dengan baik (Anwar, 2014). Selain itu, pembelajaran juga mencakup serangkaian kegiatan di mana pendidik menjalankan perannya untuk mengajar peserta didik, agar mereka dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Mulyasa, 2014). Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Bab II Pasal 3, dijelaskan bahwa tujuan pendidikan tidak hanya berfokus pada perkembangan kognitif peserta didik, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotor.

Sejalan dengan ketentuan dalam Undang-Undang tersebut, pembelajaran Akidah Akhlak tidak hanya bertujuan mengajarkan peserta didik untuk beriman, taqwa, dan berakhlak mulia, tetapi juga untuk membimbing mereka agar dapat melaksanakan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini berperan dalam menginternalisasikan nilai-nilai islami dan mengarahkan perubahan akhlak peserta didik (Hendrik et al., 2023). Isu tentang Akidah dan Akhlak merupakan dua hal yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan, karena berhubungan dengan hakikat manusia sebagai khalifah Allah yang memiliki tugas dan tanggung jawab (Daulay, 2017). Akidah Islam bukan sekadar keyakinan dalam hati, tetapi juga menjadi pedoman hidup yang diterapkan dalam keseharian. Oleh karena itu, pembelajaran Akidah Akhlak diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk menginternalisasikan nilai-nilai islami dan mengalami perubahan akhlak yang positif, sebagai hasil dari penerapan iman dan ketakwaan mereka.

Tantangan bagi pendidik dalam mengajar Akidah Akhlak adalah mengelola pembelajaran dengan pendekatan, metode, dan model yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, agar mereka tetap termotivasi. Pengetahuan tidak bisa begitu saja ditransfer, melainkan harus dibentuk dan dikonstruksi oleh peserta didik itu sendiri (Munawaroh, 2023). Berdasarkan pengamatan di lapangan, di MA Darul Ulum Waru Sidoarjo, meskipun pendidik sudah menggunakan berbagai model, metode, dan pendekatan dalam mengajar Akidah Akhlak, dampak yang signifikan dalam memotivasi peserta didik untuk menginternalisasikan nilai-nilai islami belum tampak. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung, di mana peserta didik cenderung merasa bosan karena materi lebih banyak berfokus pada teori. Akibatnya, semangat belajar peserta didik menurun, yang berdampak pada rendahnya motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Hamzah (2015) menjelaskan bahwa motivasi belajar pada dasarnya merupakan dorongan baik dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan sekitar (eksternal) yang mendorong mereka untuk mengubah perilaku dalam proses pembelajaran, dengan beberapa indikator yang mendukung perubahan tersebut. Di dalam konteks kegiatan belajar mengajar di sekolah, penting bagi setiap siswa untuk memiliki motivasi yang kuat, karena keberhasilan proses belajar sangat bergantung pada sejauh mana siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar (Sulistyorini & Kristin, 2017).

Salah satu strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan metode permainan peran (role play). Pendekatan ini memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dengan materi pelajaran melalui simulasi situasi yang mirip dengan kehidupan nyata, sehingga membuat proses pembelajaran lebih terkait dan aplikatif. Dalam role play, siswa mengambil peran sebagai karakter tertentu dalam suatu situasi, memungkinkan mereka untuk menghubungkan teori dengan praktik, berinteraksi dengan teman-teman sekelas, dan mengasah keterampilan sosial mereka (Suyitno, 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Kuo & Rho (2020) dan Tan & Toh (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan metode permainan peran dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Metode role playing memiliki kekuatan luar biasa dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang sulit. Dengan berinteraksi langsung dalam situasi yang diperankan, siswa tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga mampu mengaitkan teori dengan praktik nyata. Hal ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengasah keterampilan berpikir kritis dan analitis yang sangat penting dalam menghadapi tantangan di kehidupan sehari-hari. Agar penerapan metode ini berhasil, guru perlu merancang skenario yang sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa. Selain itu, memberikan penilaian yang jelas

dan umpan balik yang membangun setelah aktivitas role playing sangat krusial untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Dengan pendekatan ini, role playing tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan efektif (Oktivianto et al., 2018).

Keunikan metode role playing terletak pada kemampuannya untuk menghubungkan teori dengan praktik secara langsung. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dapat mengalaminya secara nyata melalui simulasi peran, yang membuat pemahaman mereka menjadi lebih mendalam dan relevan dengan konteks kehidupan. Metode ini memberi peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta meningkatkan empati dengan melihat suatu konsep dari berbagai perspektif. Selain itu, daya tarik metode role playing terletak pada atmosfer pembelajaran yang lebih hidup dan menyenangkan. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, yang dapat mengurangi kebosanan dan mendorong keterlibatan siswa. Aktivitas ini juga berkontribusi dalam membangun rasa percaya diri, keterampilan komunikasi, dan kemampuan bekerja dalam tim, sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dan berkesan bagi siswa.

Penelitian ini memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas metode pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Dengan memahami berbagai faktor yang mempengaruhi motivasi dan internalisasi nilai-nilai islami pada siswa, sekolah dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pendidik untuk mengembangkan metode yang lebih interaktif, seperti role playing, guna meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih efektif dan inspiratif bagi siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk memahami penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo, mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya di MA Darul Ulum Waru Sidoarjo.

METODE

Jenis penelitian dalam artikel ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menyajikan temuan tanpa mengandalkan penghitungan atau metode yang berhubungan dengan statistik, maupun menggunakan pendekatan kuantitatif yang berhubungan dengan angka dalam hasil penelitian (Rahmat, 2009). Secara umum, penelitian kualitatif merupakan tipe penelitian yang berfokus pada fakta, fenomena, kegiatan sosial, dan hal-hal lain yang terjadi pada objek yang diteliti. Salah satu alasan penulis memilih pendekatan kualitatif adalah untuk memungkinkan penulis meneliti secara langsung fakta, fenomena, dan aktivitas sosial yang ada di lapangan mengenai penerapan metode pembelajaran Role Playing dalam pengajaran akidah akhlak pada objek yang diteliti. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif, dengan lokasi penelitian yang berpusat di MA Darul Ulum Waru Sidoarjo. Metode untuk mengumpulkan data dilaksanakan melalui pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer adalah informasi yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumber asli data. Untuk mendapatkan data primer, penelitian dilakukan melalui observasi, wawancara, dan pengumpulan dokumen. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah wawancara dengan beberapa siswa di kelas X-8, X-9, serta pengajar mata pelajaran bahasa Akidah Akhlak di kelas X MA Darul Ulum Waru. Penelitian ini didukung juga oleh data sekunder, yang berfungsi sebagai sumber informasi yang diperlukan untuk penelitian. Data sekunder adalah informasi yang diambil dari berbagai sumber literatur yang sudah tersedia, seperti buku, artikel, dan lainnya (Salsabilla & Masnawati, 2024). Dengan menggunakan teknik pengumpulan data ini, berbagai informasi yang dibutuhkan untuk penelitian Implementasi Metode Role Playing dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dapat terkumpul. Selanjutnya adalah proses analisis data. Teknik analisis data yang diperoleh akan dilakukan dengan cara mereduksi data, yang kemudian disajikan dalam bentuk ringkasan, dan akhirnya diambil kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo

Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar di kalangan siswa dapat dilakukan melalui metode Role Playing. Metode Role Playing adalah teknik yang melibatkan lebih dari satu siswa berinteraksi mengenai suatu tema atau situasi. Para siswa mengambil peran sesuai karakter yang mereka jalani, sehingga mereka dapat berinteraksi satu sama lain dengan cara yang terbuka (Najmudin, 2019). Teknik ini dapat digunakan untuk menerapkan konten pelajaran yang baru, di mana siswa diberikan kebebasan sebesar-besarnya untuk melakukan peran sehingga mereka dapat menemukan potensi masalah yang mungkin muncul dalam realitas sebenarnya (Djamarah & Zain, 2010). Ini sejalan dengan prinsip belajar melalui pengalaman, yang menunjukkan bahwa peserta didik akan lebih cepat memahami materi ketika mereka terlibat aktif dalam proses belajar. Berdasarkan pemikiran bahwa ketika siswa aktif dalam pembelajaran, mereka akan lebih mudah memahami konsep yang perlu dikuasai, maka langkah-langkah yang mendorong keterlibatan aktif siswa merupakan cara yang efisien untuk menyampaikan materi ajar (Alfiani, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Jaziratul, yang merupakan pengajar mata pelajaran Akidah Akhlak untuk siswa kelas X di MA Darul Ulum Waru Sidoarjo, guru tersebut mengungkapkan bahwa sering kali siswa mengalami kekurangan motivasi dalam mata pelajaran Akidah. Hal ini terutama disebabkan oleh jadwal pelajaran yang kurang ideal. "Para siswa seringkali kehilangan fokus karena jam pelajaran satu jam setelah istirahat, sementara jam lainnya setelah mereka berolahraga. Jadi, mereka biasanya merasa lelah atau belum siap untuk menerima materi dengan baik." (Wawancara, Guru Pamong). Untuk mengatasi masalah ini, guru pamong biasanya menerapkan metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) melalui presentasi agar siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar. Namun, pendekatan ini tidak selalu efektif karena peserta didik merasa jenuh dengan tugas diskusi dan presentasi yang terlalu sering. "Terkadang mereka enggan ketika diminta untuk berdiskusi lagi karena merasa beban tugasnya sudah berlebihan dan akhirnya harus terus-menerus melakukan presentasi." (Wawancara, Guru Pamong). Di samping itu, pengajar juga mengupayakan penggunaan media lain seperti video untuk membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi sering metode ini juga dianggap membosankan oleh siswa. "Saya terkadang memutar video terlebih dahulu agar mereka lebih tertarik, lalu kita rangkum bersama. Namun, lama kelamaan mereka juga merasa jenuh karena jenis media yang digunakan cenderung sama" (Wawancara, Guru Pamong). Ini menunjukkan bahwa elemen waktu, penggunaan metode yang sama berulang-ulang, serta kebosanan siswa terhadap presentasi dan media yang digunakan dapat menjadi hambatan dalam meningkatkan motivasi belajar mereka dalam mata pelajaran Akidah.

Hasil dari wawancara dengan seorang siswa kelas X-8 menunjukkan bahwa kegiatan belajar yang sering dilalui melibatkan metode ceramah dan diskusi kelompok yang berujung pada presentasi. Hal ini membuat siswa terkadang merasa jenuh (Wawancara, Malik). Dengan kondisi ini, sangat penting untuk menerapkan langkah-langkah perbaikan dalam proses belajar agar siswa dapat menemukan kembali semangat mereka dalam mengikuti kegiatan belajar, khususnya yang berlangsung di dalam kelas. Salah satu solusi yang bisa diterapkan oleh guru adalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran melalui Role Playing. Dengan mengimplementasikan metode Role Playing dalam berbagai kegiatan pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, diharapkan siswa dapat memahami lebih baik mengenai orang lain dan motivasi yang mempengaruhi perilakunya, lebih mudah menganalisis suatu masalah dan cara penyelesaiannya, serta materi yang diajarkan oleh guru (Chadijah, 2023). Selanjutnya, berikut adalah langkah-langkah dalam menerapkan metode Role Playing berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo

1. Membagi Kelompok



Guru membagi siswa ke dalam lima kelompok. Setiap kelompok diberikan materi yang berbeda, yaitu Hubuddunya, Hasad, Riya, Sombong, dan Ujub. Pembagian ini bertujuan agar setiap kelompok fokus pada satu topik dan dapat mendalami materi dengan baik.

2. Mengambil Undian Soal



Setiap kelompok mengambil undian soal dari question box yang telah disediakan oleh guru. Soal ini berkaitan dengan materi yang sudah ditentukan untuk masing-masing kelompok. Dengan sistem undian ini, siswa lebih antusias karena merasa penasaran dengan tantangan yang akan mereka perankan.

3. Diskusi Kelompok dan Penyusunan Naskah



Setelah mendapatkan soal, masing-masing kelompok duduk bersama untuk berdiskusi. Mereka bekerja sama dalam memahami materi dan menyusun teks skenario untuk peran yang akan dimainkan.

4. Penyiapan Perandan Pembuatan Atribut



Setiap kelompok menyiapkan peran masing-masing, termasuk siapa yang akan berperan sebagai tokoh tertentu dalam skenario yang telah dibuat. Selain itu, mereka juga membuat atribut atau properti sederhana yang dapat mendukung penampilan mereka dalam memainkan peran.

5. Presentasi Peran Sesuai Urutan Kelompok



Setelah semua persiapan selesai, masing-masing kelompok tampil sesuai urutan yang telah ditentukan. Setiap kelompok memainkan perannya di depan kelas, memperagakan skenario yang telah mereka susun dengan mempraktikkan materi yang telah dipelajari.

6. Penilaian Antar Kelompok



Selama kelompok lain tampil, setiap kelompok diberikan satu lembar penilaian untuk menilai kelompok yang sedang maju.

7. Menyimpulkan dan Mengevaluasi Bersama



Setelah semua kelompok tampil, guru bersama siswa menyimpulkan dan mengevaluasi setiap penampilan. Guru memberikan umpan balik terkait pemahaman materi yang ditampilkan oleh masing-masing kelompok.

8. Pemberian Reward untuk Kelompok Terbaik



Sebagai bentuk apresiasi, guru memberikan reward kepada kelompok terbaik berdasarkan hasil penilaian dan evaluasi.

Melalui pendekatan Bermain Peran ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang materi, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Metode ini sejalan dengan prinsip belajar melalui praktik, yang memungkinkan siswa mendapatkan pendidikan dari pengalaman langsung, sehingga mereka lebih cepat mengerti konsep dan terdorong untuk belajar dengan lebih efektif (Observasi, 12 Februari 2025).

Efektivitas Metode Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo

Metode bermain peran telah terbukti berhasil dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo. Anak-anak tampak bersemangat dan antusias di setiap langkah pembelajaran, mulai dari pembentukan kelompok, diskusi materi, hingga pelaksanaan permainan peran (Observasi, 12 Februari 2025). Selain itu, hasil wawancara dengan beberapa siswa dari kelas X-8 yang telah mengikuti pembelajaran dengan metode ini menunjukkan bahwa mereka merasakan kebahagiaan yang lebih, peningkatan kepercayaan diri, dan kemudahan dalam memahami materi melalui pendekatan ini. “Pembelajaran dengan memainkan peran ini sangat menyenangkan karena kami bisa bermain peran dan lebih memahami materi dengan cara yang tidak membosankan” (Wawancara, Shella). Dari sini dapat diketahui bahwa metode ini dapat memotivasi siswa dalam belajar akidah akhlak, karena rasa senangnya dalam mengikuti pembelajaran. Tidak jauh dari itu, hasil wawancara dengan siswa X-9 juga memaparkan “Dengan memainkan peran, saya bisa merasakan langsung situasi yang mungkin terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga lebih mudah memahami dan mengingat nilai-nilai akhlak yang diajarkan” (Wawancara, Iftitah). Dikuatkan lagi dengan wawancara siswa kelas X-8 lagi, yang mana ia mengatakan “Seru kak

pembelajarannya, saya lebih suka memainkan peran seperti ini walaupun kendalanya mungkin di pelafadzan dalil yang harus dihafal kalau ingin mendapatkan nilai lebih. Dengan bermain peran ini, saya juga lebih mudah memahami bahwa sifat-sifat buruk seperti hubbud dunia, hasad dan riya' bisa membuat seseorang dijauhi dan kehilangan kepercayaan orang lain. Semoga saya bisa lebih berhati-hati dalam bersikap dan selalu memperbaiki diri" (Wawancara, Malik).

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan sebelumnya, sejalan dengan pandangan Uno (2012), model pembelajaran yang menggunakan permainan peran ini dicetuskan oleh George Shaftel dengan keyakinan bahwa aktivitas bermain peran mampu mendorong siswa untuk mengekspresikan emosi mereka dan mengarah pada kesadaran melalui partisipasi yang tidak terduga, yang disertai dengan analisis terhadap situasi nyata atau isu-isu yang lebih banyak berkaitan dengan masalah sosial yang dihadapi dalam kehidupan. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa teknik Role Playing tidak hanya meningkatkan semangat belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka mengenai materi Akidah Akhlak. Di samping itu, pembelajaran yang berbasis peran juga memberikan pengalaman langsung yang dapat membentuk karakter siswa dan meningkatkan keterampilan sosial mereka (Suyitno, 2024). Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam permainan peran lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi, lebih berani untuk menyampaikan pendapat saat melakukan penilaian dan evaluasi kelompok, serta menunjukkan ekspresi yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi yang diperankan. Mereka menjadi lebih percaya diri dalam berbicara di depan kelas dan menunjukkan kemajuan dalam kerja sama tim. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Djamarah dan Zain, yang menyatakan bahwa permainan peran membantu siswa dalam mengasah keterampilan berkomunikasi, meningkatkan rasa percaya diri, dan memperdalam pemahaman terhadap materi melalui pengalaman langsung. Selain itu, guru yang membimbing juga menyatakan bahwa metode ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif dibandingkan dengan metode ceramah atau diskusi biasa. "Saya melihat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Mereka lebih mudah memahami materi karena mengalaminya secara langsung dalam skenario yang mereka perankan." (Wawancara, Guru Pamong).

Hal ini memperlihatkan bahwa strategi yang mengutamakan pengalaman lebih berhasil dalam mendukung siswa memahami ide-ide yang kompleks dalam Akidah Akhlak dibandingkan dengan teknik pembelajaran tradisional (Nusaibah et al., 2021). Selain itu, metode Role Playing juga mendukung siswa dalam memahami etika dan nilai-nilai moral yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. "Dengan memerankan situasi tertentu, saya jadi lebih paham bagaimana dampak buruk sifat sombong dan riya' dalam kehidupan sosial. Hal ini membuat saya lebih sadar untuk menghindari sifat-sifat tersebut." (Wawancara, Dea). Ini menunjukkan bahwa metode Role Playing tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menanamkan nilai-nilai akhlak yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata (Mansir et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa teknik Role Playing memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan semangat belajar siswa, memungkinkan mereka untuk memahami konsep Akidah Akhlak dengan lebih baik, serta mendorong introspeksi terhadap nilai-nilai yang telah dipelajari. Oleh sebab itu, metode ini dapat dijadikan sebagai strategi yang dianjurkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran Akidah Akhlak di jenjang pendidikan menengah.

Faktor Pendukung dan Penghambat

1. Faktor pendukung

Metode Role Playing dalam proses belajar tidak hanya mendukung pemahaman konsep, namun juga berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara, teridentifikasi beberapa elemen yang mendukung penerapan metode role playing ini. Salah satu elemen pendukungnya adalah meningkatnya keterlibatan siswa. Metode Role Playing juga menumbuhkan antusiasme siswa dalam mempersiapkan berbagai elemen pembelajaran, seperti atribut dan penguasaan dalil, yang berkaitan erat dengan motivasi belajar. "Saya jadi lebih semangat belajar karena harus menyiapkan kostum dan menghafal dalil agar peran saya lebih meyakinkan" Ucap salah satu siswa (Wawancara, Diana), "Saya merasa lebih termotivasi karena ingin tampil maksimal di depan teman-teman, jadi saya

berusaha menghafal dalil dengan baik agar tidak salah saat bermain peran" (Wawancara, Attalah). Hal ini menunjukkan bahwa teknik Bermain Peran ini tidak hanya memperbaiki keberanian siswa dalam berbicara di depan kelas, tetapi juga meningkatkan hasrat siswa untuk memahami materi dengan lebih mendalam agar dapat tampil dengan baik. Dari perspektif guru, teknik ini terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa. "Saya melihat beberapa siswa lebih serius dalam belajar, bahkan mereka dengan antusias menyiapkan properti dan mendalami peran masing-masing. Hal ini sangat membantu dalam memahami materi secara lebih mendalam" (Wawancara, Guru Pamong). Guru juga menekankan bahwa saat para pelajar menganggap tanggung jawab atas fungsi mereka, mereka akan lebih bersemangat dalam proses belajar dan memahami ide-ide yang diajarkan. Hasil pengamatan pun mendukung pernyataan ini. Beberapa pelajar menunjukkan semangat tinggi dalam mempersiapkan diri sebelum tampil. Dengan penuh kesungguhan, mereka mencari atribut, bahkan ada yang membuatnya sendiri sesuai dengan karakter yang dimainkan, seperti dalam materi Hubuddunya, di mana pelajar menciptakan atribut dari kertas hingga membentuk cincin dan gelang emas. Di samping itu, beberapa dari mereka tampak serius dalam menghafal dalil agar penyampaian materinya lebih baik dan lebih meyakinkan saat berperan (Observasi, 12 Februari 2025). Hal ini menandakan bahwa pendekatan Role Playing dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, di mana siswa merasa terstimulasi dan termotivasi untuk menguasai pelajaran.

Dengan cara ini, permainan peran tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi, tetapi juga berfungsi sebagai pendorong motivasi belajar karena para siswa merasa memiliki tanggung jawab terhadap karakter yang mereka mainkan. Selain itu, siswa juga bertanggung jawab untuk menilai dan mengevaluasi performa kelompok lain. Ketika mereka memiliki keinginan untuk tampil secara optimal, mereka secara otomatis termotivasi untuk belajar dengan lebih serius, baik dalam memahami bahan pelajaran, menghafal ajaran, maupun mempersiapkan atribut yang diperlukan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dalam pelajaran Akidah Akhlak.

2. Faktor Penghambat

Dalam faktor penghambat, terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan metode Role Playing ini, salah satu kendala utama adalah kesulitan dalam menghafal dalil, terutama jika dalil yang didapatkan cukup panjang. Salah satu siswa X-9 mengungkapkan, "Saya merasa kesulitan menghafal dalil yang panjang Bu, saya jadi kurang semangat karena takut salah saat tampil" (Wawancara, Aldiansyah). Siswa lain menambahkan, "Kalau dalilnya pendek, saya masih bisa cepat menghafalnya, tapi kalau panjang, saya jadi agak malas dan khawatir saat bermain peran" (Wawancara, Dea). Guru juga menyadari kendala ini, "Beberapa siswa mengalami kesulitan menghafal, terutama dalil yang lebih panjang. Hal ini membuat mereka kurang percaya diri saat tampil dan cenderung mengandalkan catatan." Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sejumlah siswa memang menghadapi kesulitan dalam mengingat dalil yang panjang. Terlihat beberapa siswa melakukan pembacaan ulang catatan berkali-kali sebelum penampilan, bahkan ketika berperan, mereka masih sering menggunakan contekan untuk memastikan hafalan yang tepat. Beberapa siswa menunjukkan keraguan saat menyampaikan dalil, ada yang terhenti sejenak karena mengalami kekosongan ingatan, dan sebagian lainnya tampak kurang yakin saat berbicara di hadapan teman-teman mereka. Ini menandakan bahwa tantangan dalam menghafal dalil dapat berpengaruh negatif terhadap motivasi mereka, terutama pada siswa yang kurang percaya diri dalam menghafal dan berbicara di depan kelas (Observasi, 12 Februari 2025). Kendala berikutnya merupakan kurangnya waktu saat penampilan, yang mengakibatkan siswa tidak dapat menunjukkan peran mereka secara optimal. "Saya merasa waktunya terlalu singkat, jadi belum sempat menampilkan semua yang sudah saya persiapkan" ucap salah satu siswa kelas X-9 (Wawancara, Zaky). Siswa sampingnya ikut menambahkan, "Kadang kami masih bingung saat tampil karena persiapannya sudah matang, tetapi waktu sudah habis, jadi tidak bisa menunjukkan peran dengan baik" (Wawancara, Kent). Guru pamong juga menyoroti masalah ini "Waktu yang terbatas sering kali membuat siswa terburu-buru, sehingga mereka tidak bisa menunjukkan pemahaman secara optimal karena juga pembelajaran Akidah Akhlak di kelas ini tiap pertemuannya hanya 1 jam pelajaran saja" (Wawancara, Guru

Pamong). Keterbatasan waktu bisa membuat siswa merasa kurang puas dengan penampilan mereka, yang dapat mengurangi motivasi mereka untuk menggunakan metode ini di sesi yang akan datang. Selain itu, kondisi kelas yang seringkali terlalu bising dapat mengganggu fokus siswa saat berperan maupun saat menghafal argumen. Salah satu siswa mengeluhkan, "Kadang teman-teman terlalu berisik, jadi saya susah fokus menghafal atau berbicara saat tampil" (Wawancara, Rahma). Siswa lainnya menambahkan, "Kalau suasana kelas terlalu ribut, saya jadi gugup dan lupa apa yang mau saya katakan" (Wawancara, Zura). Kelas yang berlebihan jumlahnya bisa mengganggu kenyamanan dan konsentrasi siswa, sehingga mereka kehilangan tumpuan dalam memahami materi dan melaksanakan peran mereka secara efektif. Dari serangkaian faktor penghambat tersebut, bisa disimpulkan bahwa kesulitan dalam menghafal dalil, keterbatasan waktu, dan kepadatan kelas dapat memengaruhi semangat belajar siswa. Ketika siswa mengalami kesulitan dan merasa terbebani dalam proses menghafal, mereka mungkin kehilangan antusiasme untuk mendalami materi lebih lanjut. Keterbatasan waktu juga bisa membuat mereka merasa tidak memiliki cukup kesempatan untuk menunjukkan hasil belajar mereka, yang berpotensi mengurangi motivasi untuk berpartisipasi dalam metode ini. Selain itu, kondisi kelas yang tidak mendukung dapat mengurangi konsentrasi dan rasa percaya diri siswa saat berperan. Oleh karena itu, sangat krusial bagi guru untuk menemukan cara untuk mengatasi berbagai hambatan ini agar metode Role Playing tetap dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa.

SIMPULAN

Penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas X MA Darul Ulum Waru Sidoarjo terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Melalui metode ini, siswa tidak hanya memahami konsep secara teori, tetapi juga mengalami langsung penerapan nilai-nilai islami dalam kehidupan sehari-hari. Langkah-langkah seperti pembagian kelompok, diskusi, penyusunan skenario, dan presentasi peran berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Efektivitas metode ini terlihat dari meningkatnya motivasi belajar siswa. Mereka lebih antusias, percaya diri, dan aktif dalam memahami materi karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan praktis. Selain itu, metode ini membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama tim, yang berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Namun, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Faktor pendukung meliputi antusiasme siswa, dukungan guru, dan interaksi aktif dalam pembelajaran. Sementara itu, kendala yang dihadapi adalah kesulitan menghafal dalil, keterbatasan waktu, dan suasana kelas yang kurang kondusif. Oleh karena itu, diperlukan strategi tambahan, seperti pengelolaan waktu yang lebih baik dan pendekatan yang lebih fleksibel, agar metode Role Playing dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, D. A. (2015). Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Play Group. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1), 1-18.
- Anwar, C. (2014). *Hakikat Manusia dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Filosofis*. Suka-press, Yogyakarta.
- Azizah, N. (2022). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Motivasi Belajar Siswa dalam Menguasai Congratulations Expressions. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 121-131.
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161-174.
- Daulay, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Pada Materi Akhlak Terpuji Siswa Kelas VIII Mts Alittihadiyah Titi Kuning Medan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislaman*, 6(9), 43-53.

- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi belajar mengajar. Rhineka Cipta, Jakarta.
- Hendrik, D., Berlian, Z. E., & Idi, A. (2023). Internalization of Islamic Religious Educational Values Through Role Playing Methods In The Learning of Akidah Akhlak. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12 (04), 2933-2948.
- Ilyas, Y. (2011). Kuliah Akidah Islam, Cet XIV. LPPI Pengkajian dan Pengamalan Islam, Yogyakarta.
- Kuo, Y. C., & Rho, J. (2020). The Effects Of Role-Playing Games On Students' Motivation And Learning Outcomes. *Computers & Education*, 157, 103964.
- Mansir, F., Tumin, T., & Purnomo, H. (2020). Role Playing Learning Method in The Subject of Akidah Akhlak at Madrasa. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 191-201.45.
- Munawaroh, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri Kelas VIII A di MTsN 2 Grobogan Tahun Pelajaran 2017/2018. *ILUMINASI: Journal of Research in Education*, 1(2), 159-172.
- Najmudin, D. (2019). Penerapan Model Role Playing dalam Pembelajaran Akidah Akhlak. *Tarbiyatu wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(01), 28-43.
- Nusaibah, A. W., Ramadan, W., Ichsan, Y., Alam, M. S. Q., & Safi'i, I. (2021). Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial. *Tarlim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 107-122.
- Oktivianto, O. I., Hudaiah, H., & Alian, A. (2018). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 3(2), 113-118.
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. *Journal Equilibrium*, 5 (9), 1–8.
- Salsabilla, A., & Masnawati, E. (2024). Penanaman Nilai Keagamaan dalam Membentuk Karakter Religius Siswa di Sma Islam Parlaungan Waru Sidoarjo. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 35.
- Sulistiyorini, E., & Kristin, F. (2017). Penerapan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, 8(1), 44-54.
- Sulistiyorini, E., & Kristin, F. (2017). Penerapan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 44-54.
- Suyitno, I. (2024). Pengaruh Metode Role Play dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Makassar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(3), 261-265.
- Tan, C. H., & Toh, Y. J. (2021). Role-Play As a Strategy For Enhancing Student Motivation: A Study Of Student Perceptions. *Educational Research Review*, 16, 22-34.
- Uno, H. (2012). Model Pembelajaran. Bumi Aksara, Jakarta.