

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI AKIDAH AKHLAK SISWA DI SMK NEGERI 1 TANJUNG PURA

Maulida¹, Fatimah Ahmad², Ima Sari³

¹Tarbiyah, Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat

Email : maulidabahrum5@gmail.com

²Tarbiyah, Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat

Email : ahmadfatimah1994@gmail.com

³Tarbiyah, Institut Jam'iyah Mahmudiyah Langkat

Email : imasariramadhani40@gmail.com

Abstrak

Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mengetahui : 1) Bagaimana Penerapan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Smk Negeri 1 Tanjung Pura, 2) Apakah Penggunaan Role Playing Efektif Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Akidah Akhlak Pada Siswa Smk Negeri 1 Tanjung Pura, 3) Apa Saja Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Penggunaan Role Playing Terhadap Materi Akidah Akhlak Pada Siswa Smk Negeri 1 Tanjung Pura. Penelitian Ini Menggunakan Metode Penelitian Kualitatif Dengan Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Metode Role Playing Berpengaruh Terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Akidah Akhlak Pada Siswa Smk Negeri 1 Tanjung Pura. Metode Ini Terbukti Efektif Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa, Kemampuan Berpikir Kritis, Komunikasi, Empati Dan Kerjasama. Hasil Belajar Peserta Didik Mampu mempraktikkan Nilai-Nilai Moral Dalam Kehidupan Sehari-Hari. Kata Kunci: Efektifitas, Role Playing, Hasil Belajar, Akidah Akhlak

Abstrac

This Research Aimed To Find Out: 1) How To Implement The Role Playing Method In Learning Creed And Morals In State Vocational High School 1 Tanjung Pura, 2) Is The Use Of Role Playing Effective In Improving Students' Understanding Of Creed And Morals Materials In State Vocational High School 1 Tanjung Pura, 3) What Are The Supporting And Inhibiting Factors In The Use Of Role Playing On Creed And Morals Materials In State Vocational High School 1 Tanjung Pura. This Research Uses A Qualitative Research Method With A Classroom Action Research Approach. Research Results Show That The Role Playing Method Has An Influence On Improving Understanding Of The Material On Creed And Morals In Students Of Smk Negeri 1 Tanjung Pura. This Method Has Been Proven Effective In Improving Student Involvement, Critical Thinking Abilities, Communication, Empathy And Cooperation. Student Learning Outcomes Are Able To Practice Moral Values In Daily Life.

Keywords: Effectiveness, Role Playing, Learning Outcomes, Creed And Morals

PENDAHULUAN

Pendidikan Akidah Akhlak memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan moral generasi muda. Di tengah derasnya arus globalisasi dan semakin kompleksnya tantangan era modern, mata pelajaran ini berfungsi sebagai benteng yang melindungi nilai-nilai luhur yang kian terancam terkikis. Pendidikan ini tidak hanya bertujuan menyampaikan teori agama, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral yang menjadi pedoman siswa dalam menjalani kehidupan.

Pendidikan Agama Islam merupakan kebutuhan manusia, karena sebagai makhluk pedagogis manusia di lahirkan dengan membawa potensi yaitu dapat di didik dan mendidik, sehingga mampu menjadi khalifah di bumi, serta pendukung dan pemegang kebudayaan. Pendidikan Agama Islam akan menjadi dasar teologis bagi setiap manusia untuk mengenal siapa dirinya, dari mana asalnya dan untuk apa dia hidup di dunia ini. Pendidikan Agama Islam pendidikan yang bertujuan mengenalkan konsep ajaran agama Allah Swt yaitu Islam.

Akhlak termanifestasikan pada keperibadian seseorang tidak akan sempurna tanpa di landasi dengan pondasi yang kokoh yaitu berupa akidah. Gejala kemerosotan moral dewasa ini sudah sangat mengkhawatirkan. Kejujuran, kebenaran, keadilan, tolong menolong dan kasih sayang sudah tertutup oleh penyelewengan, penipuan, penindasan, saling menjegal dan saling merugikan. Banyak terjadi adu domba dan fitnah, menjilat, menipu, mengambil hak orang lain sesuka hati, dan

Salah satu upaya yang mungkin dilakukan adalah dengan mengoptimalkan pendidikan moral yaitu pendidikan yang diharapkan mampu memberikan kontribusi yang berarti dalam membantu religius pada diri peserta didik, yakni terciptanya mental akhlak dan kekuatan akidah yang kokoh yang teraplikasikan dalam sikap keagamaan diberbagai dimensi kehidupan.

Aqidah akhlak di lembaga pendidikan merupakan salah satu implementasi dan jiwa pendidikan Islam memiliki kedudukan yang sangat penting dalam Pendidikan Agama Islam terutama dalam pendidikan dasar. Dalam setiap pembelajaran ditandai sejumlah unsur, yaitu tujuan yang hendak di capai, peserta didik dan pendidik, bahan pelajaran, metode yang digunakan untuk menciptakan situasi belajar mengajar dan penilaian fungsinya untuk menetapkan seberapa jauh ketercapaian tujuan.

Agar pembelajaran akidah akhlak berhasil dengan baik, metode yang digunakan harus menarik perhatian peserta didik, menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam hal ini, peneliti mengatasi permasalahan tersebut menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Dalam penerapan metode *role playing* peserta didik ditekankan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian **kualitatif** dengan menggunakan pendekatan **Penelitian Tindakan Kelas (PTK)** yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui siklus berulang yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dalam konteks ini, PTK berfokus pada implementasi metode *role-playing* untuk memperdalam pemahaman siswa terkait adab bertamu dan menerima tamu.

Subjek penelitian ini adalah siswa di SMK Negeri 1 Tanjung Pura yang berpartisipasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Mereka terlibat langsung dalam penerapan metode *role-playing* yang bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai adab, terutama dalam konteks *bertamu dan menerima tamu*. Siswa yang terlibat dipilih berdasarkan kemampuan dan karakteristik yang sesuai untuk menjalankan peran dalam permainan peran tersebut.

Objek penelitian adalah proses dan hasil penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini fokus pada analisis bagaimana metode ini digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai pada materi Akidah akhlak, khususnya dalam konteks *adab bertamu dan menerima tamu*, serta dampak dari penerapan metode ini terhadap pemahaman dan karakter siswa dalam konteks pembelajaran sosial dan moral. Penelitian ini juga menganalisis efektivitas, dampak, dan tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan metode tersebut dalam kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tanjung Pura, yang menjadi tempat penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak dan memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dari refleksi siswa setelah kegiatan *role-playing*, dimana siswa diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan dan pernyataan berbasis angket terkait nilai-nilai yang diajarkan dalam peran yang dimainkan, juga menggunakan dokumentasi berupa foto dan video selama proses *role-playing* sebagai data pendukung.

Instrumen penelitian ini Peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran, mengamati setiap tahapan metode *role-playing*, dan memberikan panduan kepada siswa. Observasi ini memastikan data yang dikumpulkan relevan dan mendalam sesuai tujuan penelitian. Kemudian merancang Angket dirancang untuk memahami pengalaman siswa, tingkat pemahaman mereka terhadap materi, serta tanggapan terhadap metode yang digunakan. Angket mencakup pertanyaan dan pernyataan sederhana yang sesuai dengan konteks kegiatan. Selanjutnya Foto dan video proses pembelajaran digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas siswa. Dokumentasi ini memberikan gambaran konkret dan memperkuat hasil penelitian yang didapatkan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif untuk menginterpretasikan hasil yang diperoleh. Proses analisis dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Pengumpulan Data

Data diperoleh langsung dari angket siswa yang mengungkap pengalaman mereka selama kegiatan *role-playing*, mencakup tanggapan para siswa. Dokumentasi berupa foto atau video mendukung pengamatan.

2. Reduksi Data

Data yang terkumpul diseleksi untuk menyaring informasi relevan. Hanya data yang terkait langsung dengan penerapan metode *role-playing* dan pemahaman siswa yang dianalisis lebih lanjut.

3. Penyajian Data

Hasil analisis disajikan dalam bentuk narasi yang memberikan gambaran jelas tentang efektivitas metode *role-playing*.

4. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan diambil berdasarkan pola atau tema yang muncul, diverifikasi melalui berbagai sumber data.

Untuk menganalisis keabsahan data peneliti melakukan beberapa tahap yakni:

1. Triangulasi Data

Menggunakan berbagai sumber data, yaitu hasil angket siswa dan dokumentasi untuk memastikan data yang diperoleh saling melengkapi dan mendukung.

2. Konsistensi

Data diperiksa kembali secara teliti untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh sesuai dengan fokus penelitian, yakni penerapan metode *role-playing* pada pembelajaran Akidah Akhlak.

3. Diskusi Temuan

Peneliti saling berdiskusi terkait untuk mendapatkan perspektif tambahan tentang hasil yang diperoleh, sehingga analisis lebih objektif dan akurat.

Selanjutnya tahap terakhir peneliti melakukan prosedur penelitian dengan beberapa tahap yakni sebagai berikut:

1. Persiapan Awal

Peneliti memulai dengan menyusun rencana penelitian, termasuk menentukan topik, menetapkan tujuan, dan menyiapkan instrumen penelitian seperti angket dan dokumentasi pendukung. Peneliti juga mempersiapkan skenario untuk penerapan metode *role-playing*.

2. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data dengan cara menyebarkan angket kepada siswa untuk mendapatkan masukan terkait pemahaman dan pengalaman mereka. Dokumentasi terkait kegiatan pembelajaran juga dikumpulkan sebagai bukti pendukung.

3. Analisis Data

Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis dengan cara mengelompokkan data berdasarkan kategori tertentu, seperti pemahaman dan tanggapan siswa. Data ini dianalisis untuk menentukan keefektifan metode *role-playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

4. Diskusi Temuan

Peneliti melakukan diskusi untuk memverifikasi temuan dan mendapatkan perspektif tambahan, guna memperkaya hasil penelitian dan mengurangi bias.

5. Penyusunan Laporan

Setelah analisis selesai, peneliti menyusun laporan penelitian yang mencakup semua temuan, kesimpulan, serta saran untuk meningkatkan efektivitas penerapan metode *role-playing* dalam pembelajaran di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Penerapan Metode Role-Playing Perspektif Siswa

1. Pengenalan Skenario

Tahap pertama dalam penerapan metode *role-playing* adalah pengenalan skenario yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, skenario yang digunakan bertema “Adab Bertamu dan Menerima Tamu,” yang erat kaitannya dengan nilai-nilai akhlak dan adab dalam Islam. Peneliti memperkenalkan skenario dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta konteks yang mengarah pada pengenalan nilai-nilai tersebut. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya pengalaman langsung bagi siswa dalam memahami konsep-konsep moral dan sosial yang kompleks.

Pengenalan skenario yang jelas pada awal pembelajaran sangat penting untuk menciptakan kerangka acuan yang memadai bagi siswa. Dengan memberikan penjelasan yang rinci mengenai alur cerita, peneliti dapat memastikan bahwa siswa memahami konteks dan tujuan dari permainan peran yang akan dijalankan. Tujuan ini juga mendukung penerapan teori konstruktivisme yang menyarankan agar pembelajaran didasarkan pada pengalaman nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Dengan cara ini, siswa akan lebih mudah mengaitkan pembelajaran dengan situasi nyata yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pembagian Peran

Setelah memperkenalkan skenario, langkah selanjutnya adalah membagi peran kepada siswa sesuai dengan alur cerita yang telah dijelaskan sebelumnya. Pembagian peran ini sangat penting dalam metode *role-playing* karena memungkinkan siswa untuk merasakan secara langsung situasi yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Dalam hal ini, peneliti memilih Reno Suhairi sebagai tamu dan Putri Yanda sebagai tuan rumah. Pemilihan peran ini dilakukan dengan mempertimbangkan karakter dan kemampuan masing-masing siswa agar mereka dapat berpartisipasi secara maksimal.

Pembagian peran yang tepat tidak hanya mendorong keterlibatan aktif siswa tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Dalam konteks ini, dengan memainkan peran sebagai tamu dan tuan rumah, siswa tidak hanya mempraktikkan adab bertamu dan menerima tamu, tetapi juga melatih kemampuan untuk berinteraksi dengan sopan dan efektif. Hal ini juga mendukung pembelajaran berbasis pengalaman, di mana siswa belajar dengan cara yang lebih interaktif dan bermakna.

Peran yang diberikan dirancang untuk menciptakan situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Sebagai contoh, dalam peran sebagai tuan rumah atau tamu, siswa akan belajar tentang tata krama, komunikasi yang efektif, dan pengelolaan hubungan sosial yang baik. Pembagian peran seperti ini membantu siswa untuk memperoleh pengalaman praktis yang tidak hanya mendukung pemahaman materi tetapi juga meningkatkan empati dan keterampilan sosial mereka.

3. Permainan Peran

Pada tahap ini, siswa mulai menjalankan peran mereka sesuai dengan skenario yang telah ditetapkan. Peneliti berperan sebagai fasilitator yang mengawasi jalannya aktivitas dan memberikan arahan ketika diperlukan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendorong siswa berinteraksi dengan rekan-rekan mereka sesuai dengan peran masing-masing, serta berpikir kritis, berkomunikasi, dan membuat keputusan yang didasari oleh nilai-nilai moral dalam skenario. Pengalaman langsung melalui permainan peran memungkinkan siswa untuk mempelajari konsep dengan cara

yang lebih menyenangkan dan praktis, sehingga memudahkan mereka memahami materi yang disampaikan¹. Hal ini juga mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual, yang membuat siswa lebih mudah untuk menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Dalam proses ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif, yang meningkatkan daya serap mereka terhadap pembelajaran.

4. Diskusi dan Refleksi

Setelah kegiatan *role-playing* selesai, tahap selanjutnya adalah diskusi dan refleksi, yang sangat penting untuk memperkuat pemahaman siswa tentang nilai-nilai yang terkandung dalam permainan. Peneliti mengajak siswa untuk menganalisis tindakan yang dilakukan, keputusan yang diambil, serta dampaknya terhadap situasi yang disimulasikan. Diskusi ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengidentifikasi bagaimana mereka menerapkan nilai-nilai Akidah Akhlak dalam tindakan mereka, serta bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk merefleksikan pengalaman mereka dan menyadari pentingnya nilai-nilai tersebut dalam pembentukan karakter mereka.

Diskusi dan refleksi merupakan bagian penting dari pembelajaran berbasis pengalaman, karena memungkinkan siswa untuk menilai pengalaman mereka secara kritis dan belajar dari kesalahan atau keberhasilan mereka. Refleksi membantu siswa memahami bahwa pembelajaran bukan hanya tentang teori, tetapi juga bagaimana mereka bisa menerapkannya dalam konteks nyata. Ini juga mendukung penguatan internalisasi nilai, karena siswa mulai melihat keterkaitan langsung antara materi yang dipelajari dan situasi kehidupan nyata mereka.

5. Keterlibatan Aktif Siswa

Pada setiap tahap pembelajaran, siswa diberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif. Keterlibatan ini tidak hanya mencakup pemahaman situasi atau menjalankan peran tertentu, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat dalam diskusi dan refleksi setelah kegiatan. Hal ini sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka merasa terhubung langsung dengan materi yang dipelajari. Sebagai hasilnya, mereka tidak hanya belajar secara teori tetapi juga melalui pengalaman praktis yang memperkaya pemahaman mereka.

Metode ini juga memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial, seperti komunikasi, empati, dan kerja sama. Dalam permainan peran, siswa dapat melatih diri mereka untuk menjadi individu yang lebih empatik, seperti berperan sebagai tamu yang sopan dan tuan rumah yang ramah. Keterampilan-keterampilan ini sangat berharga dalam kehidupan sehari-hari, di mana interaksi sosial yang positif sangat dibutuhkan. Pendekatan pembelajaran ini memberikan siswa pengalaman yang lebih nyata, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang materi, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai moral yang penting, seperti yang tercermin dalam *adab bertamu dan menerima tamu*.

Dengan menggabungkan teori dan praktik, serta menciptakan situasi yang relevan dan kontekstual, metode ini memungkinkan pembelajaran yang lebih bermakna, karena siswa merasa lebih terhubung dengan materi yang dipelajari. Seiring dengan itu, mereka dapat mengembangkan keterampilan praktis yang akan berguna dalam kehidupan mereka.

B. Efektivitas Metode *Role-Playing*

Metode *role-playing* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi Akidah Akhlak, khususnya dalam tema *adab bertamu dan menerima tamu*. Keberhasilan metode ini dapat dilihat dari dampaknya terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

1. Keefektifan dalam Aspek Kognitif (Pemahaman Materi)

Metode *role-playing* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang *adab bertamu dan menerima tamu*. Melalui permainan peran, siswa berkesempatan untuk mengaplikasikan nilai-nilai moral yang telah diajarkan, seperti keramahan, sopan santun, dan penghormatan kepada tamu. Terlibat langsung dalam skenario yang menggambarkan situasi nyata, mereka dapat memahami prinsip-prinsip ini dengan lebih mudah. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam *role-playing* lebih mampu menggambarkan dan menerapkan adab bertamu yang benar daripada mereka yang hanya mempelajari materi secara teoretis. Pengalaman langsung ini membuat siswa lebih mudah menghubungkan nilai-nilai moral dengan tindakan nyata dalam kehidupan mereka.

2. Keefektifan dalam Aspek Afektif (Pembentukan Karakter dan Sikap)

Role-playing juga sangat efektif dalam membentuk karakter dan sikap siswa. Dalam permainan peran ini, siswa yang memerankan tuan rumah belajar untuk menyambut tamu dengan hormat, menawarkan tempat duduk, dan melayani tamu dengan sopan. Siswa yang memerankan tamu belajar untuk menghargai waktu tuan rumah dan berbicara dengan santun. Refleksi pasca-permainan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih sadar akan pentingnya adab bertamu dan menerima tamu, dan mereka lebih berkomitmen untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. *Role-playing* dapat mempengaruhi perubahan sikap siswa, membuat mereka lebih mampu menyesuaikan perilaku dengan norma sosial yang berlaku.

3. Keefektifan dalam Aspek Psikomotor (Keterampilan Sosial dan Interaksi)

Selain meningkatkan pemahaman dan karakter, *role-playing* juga sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa. Dalam permainan peran tentang *adab bertamu dan menerima tamu*, siswa berlatih untuk berkomunikasi dengan baik, bekerja sama, dan menyelesaikan situasi sosial dengan bijaksana. *Role-playing* mendorong siswa untuk meningkatkan keterampilan interpersonal mereka. Dalam skenario ini, siswa yang berperan sebagai tuan

¹R. I. Arends. *Learning to Teach*. (New York: McGraw-Hill, 2012).

Penulis: Maulida, dkk Efektifitas Penggunaan Role Playing Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Akidah Akhlak Siswa Di Smk Negeri 1 Tanjung Pura

rumah dan tamu berinteraksi dengan cara yang sopan dan penuh penghormatan, yang membantu mereka mengasah keterampilan sosial mereka, seperti berbicara dengan percaya diri, mendengarkan dengan penuh perhatian, dan menyelesaikan masalah sosial secara efektif.

Secara keseluruhan, metode *role-playing* dengan tema *adab bertamu dan menerima tamu* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan hidup. Metode ini mengurangi rasa jenuh yang sering terjadi dalam pembelajaran konvensional dan membuat siswa merasa lebih terlibat. Evaluasi menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan metode *role-playing* lebih memahami dan mengingat materi tentang adab bertamu serta lebih siap mengaplikasikannya dalam kehidupan sosial mereka. Diskusi dan refleksi setelah permainan peran memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih mendalami makna adab yang dipelajari dan cara mengimplementasikannya dengan benar. Dengan demikian, penerapan metode *role-playing* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi Akidah Akhlak, membentuk karakter siswa, serta mengembangkan keterampilan sosial mereka. Agar hasilnya lebih optimal, penting untuk menyesuaikan metode ini dengan kondisi kelas, karakter siswa, dan materi yang diajarkan.

C. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Pelaksanaan Metode *Role-Playing*

1. Faktor Pendukung

a) Antusiasme siswa terhadap metode pembelajaran yang variatif

Salah satu faktor yang mendorong keberhasilan metode *role-playing* adalah tingginya antusiasme siswa terhadap metode pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan dengan metode tradisional. Dengan metode ini, siswa tidak hanya mendengarkan ceramah atau mencatat, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas yang menantang. Hal ini menciptakan suasana kelas yang dinamis, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran yang interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara lebih aktif, yang meningkatkan efektivitas pengajaran.

b) Skenario yang relevan dengan kehidupan siswa

Skenario yang digunakan dalam *role-playing* sangat penting untuk menciptakan hubungan antara materi pelajaran dan kehidupan nyata siswa. Dengan menggunakan tema *adab bertamu dan menerima tamu*, siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai yang terkandung dalam materi tersebut. Situasi yang realistis mempermudah siswa untuk menghubungkan konsep yang diajarkan dengan pengalaman sehari-hari mereka. Ini mengarah pada pemahaman yang lebih dalam dan penerapan yang lebih efektif terhadap adab yang dibahas dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

c) Dukungan guru sebagai fasilitator

Peran guru dalam pembelajaran dengan metode *role-playing* sangatlah penting. Sebagai fasilitator, guru bertanggung jawab untuk memastikan bahwa setiap siswa memahami peran mereka, serta memberikan dukungan bagi mereka yang merasa kurang percaya diri. Keberadaan guru yang memberikan arahan dan bimbingan membantu menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung, sehingga siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi dalam permainan peran. Selain itu, guru juga memimpin refleksi dan diskusi setelah *role-playing* untuk menggali pemahaman lebih lanjut tentang materi yang diajarkan.

2. Faktor Penghambat

a) Rasa malu dan kurangnya kepercayaan diri pada siswa

Meskipun metode *role-playing* sangat interaktif, tidak semua siswa merasa nyaman untuk berperan di depan kelas. Beberapa siswa merasa canggung atau malu, yang menghambat keterlibatan mereka dalam kegiatan ini. Hal ini sering terjadi pada siswa yang tidak terbiasa tampil di depan umum atau merasa takut dievaluasi oleh teman-temannya. Oleh karena itu, guru perlu memberikan dukungan dan menciptakan suasana kelas yang mendukung agar rasa percaya diri siswa dapat berkembang, sehingga mereka dapat berpartisipasi secara maksimal dalam aktivitas *role-playing*.

b) Waktu pelaksanaan yang terbatas

Salah satu tantangan besar dalam pelaksanaan metode *role-playing* adalah keterbatasan waktu. Dalam sesi pembelajaran yang singkat, sulit untuk menjalankan seluruh tahapan metode secara menyeluruh. Mulai dari pemahaman skenario, pembagian peran, hingga diskusi reflektif, semuanya membutuhkan waktu yang cukup lama. Jika waktu tidak cukup, beberapa tahapan, seperti diskusi dan refleksi, terpaksa dipadatkan atau dilewatkan, yang bisa mengurangi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, manajemen waktu yang baik sangat diperlukan untuk memaksimalkan hasil dari metode *role-playing*.

c) Persiapan yang memerlukan waktu dan upaya ekstra

Metode *role-playing* memerlukan persiapan yang lebih matang dibandingkan dengan metode pengajaran lainnya. Guru perlu merancang skenario yang menarik dan relevan dengan materi yang diajarkan, serta membagi peran dengan cermat agar setiap siswa dapat berpartisipasi secara maksimal. Proses ini tidak hanya membutuhkan waktu tetapi juga kreativitas dan perhatian terhadap detail. Jika persiapan kurang matang, pelaksanaan *role-playing* bisa menjadi tidak terarah, mengurangi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, persiapan yang baik sangat menentukan keberhasilan penerapan metode ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan mengenai Metode *Role Playing* yang telah diuraikan diatas, maka dapat diperoleh bahwa:

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak sudah cukup baik dilihat dari nilai rata-rata peserta didik.
2. Terdapat hasil belajar yang signifikan antara kelompok peserta didik yang belajar menggunakan metode *Role Playing* dengan kelompok peserta didik yang belajar menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Akidah Akhlak .
3. Metode *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak pada materi Adab Bertamu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh..

Pertama-tama hal yang paling kami ucapkan rasa syukur kami kepada Allah Swt yang telah memberikan nikmat umur dan nikmat kesehatan sehingga kami mampu menyelesaikan penelitian yang sudah diwajibkan, dan tak lupa pula kami haturkan shalawat kepada baginda Nabi Besar Muhammad Saw yang telah memberikan kita awal penerangan sehingga mampu kita untuk melaksanakan kehidupan dengan baik. Tidak lupa pula kami ucapkan kepada tim lembaga penelitian Kampus Al Wasliyah yang telah memberikan kami ikut berpartisipasi dalam melakukan penelitian. Tidak mengurangi rasa hormat kami, dimana kami dalam penyelesaian penelitian ini, banyak di bantu oleh sesama rekan kerja. Begitu juga antusias mahasiswa ikut bersama-sama dalam penyelesaian penelitian yang telah kami buat. Dan tidak lupa pula kami ucapkan kepada Rektor Institut Jam'iyah Mahmudiyah yang telah memotivasi kami selaku anak buah untuk melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Kami sangat berharap ilmu yang kami berikan kepada masyarakat membawa perubahan yang signifikan kepada peserta didik dan seluruhnya. Dan kami ucapkan juga kepada masyarakat yang telah mempercayai kami untuk melaksanakan penelitian dengan sebaik mungkin dan menerima kami dengan lapang dada, walau ada kesalahan atau kekhilapan kami mohon maaf. Penelitian ini kami lakukan individu berkelompok sesama rekan kerja,. Kami berharap selanjutnya penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dapat berkolaborasi dengan rekan dosen kampus alwasliyah. Agar kita semua dapat memajukan kampus yang dibawah naungan Kementrian Agama menjadi kampus yang paling unggul diterima oleh masyarakat. Besar harapan kami agar keinginan kami dapat terwujud sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. New York: McGraw-Hill.
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimyati, M, dan Mudjiono.(2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gulo, W. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Majid, A. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2017). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution. (2016). *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syah, M. (2016). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.