

Volume 2 Number 1 (2025)

January-June 2025

Page: 1-9

E-ISSN:

<https://journal.syamilqurannunukan.org/>

DOI:

Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairat Nunukan

Husnul Ilmiah
STIT Ibnu Khaldun Nunukan

Abstract	<i>Education is a very important human right in life, because it plays a role in developing the potential of individuals as a whole. This study aims to evaluate the application of the Role Playing method in improving students' understanding of the subject of Moral Beliefs at Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Nunukan. This study uses a Classroom Action Research (PTK) approach with a qualitative method that focuses on data collection through observation, interviews, and documentation. This research was carried out in two cycles, with 20 research subjects consisting of 10 female students and 10 male students. The results of the study showed that in the pre-cycle, students experienced limitations in understanding the material due to the use of monotonous lecture methods. In cycle I, even though the Role Playing method has been applied, there are still obstacles in student involvement. However, in cycle II, with improvement and more motivation, student activities and learning outcomes increased significantly, with 95% of students achieving learning completion. This study proves that the Role Playing method is effective in increasing students' understanding, motivation, and involvement in learning Akidah Akhlak. Based on these results, it is recommended that the Role Playing method continue to be used to improve the quality of learning.</i>
Keywords:	<i>Akidah Akhlak; Madrasah Tsanawiyah Al-Khairat Nunukan; Role Playing Method; Student Understanding.</i>
Article History : Received : 29/05/2025 Accepted : 30/05/2025	

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak dasar manusia yang sangat penting dalam kehidupan, karena manusia membutuhkan pendidikan dari lahir hingga meninggal untuk

berkembang dan mengolah akal pikirannya. Pendidikan bukanlah proses yang dapat langsung dirasakan hasilnya, melainkan membutuhkan waktu dan usaha agar dapat memberikan hasil yang optimal. Indonesia memiliki tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Brubacher yang dikutip Hasan, mendefinisikan pendidikan sebagai proses perkembangan yang terorganisir untuk mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh, baik moral, intelektual, maupun fisik, demi kepribadian individu dan masyarakat.¹ Pendidikan berperan penting dalam membangun peradaban, karena kemajuan suatu peradaban sangat dipengaruhi oleh pendidikan. Selain itu, pendidikan juga memiliki peran dalam kemajuan teknologi yang cepat, meskipun ada dampak positif dan negatif yang harus dihadapi.

Pendidikan Islam, meskipun semakin tertinggal dibandingkan pendidikan umum, memiliki tantangan besar seperti kualitas, relevansi, elitisme, dan manajemen.² Pemahaman siswa terhadap materi menjadi kunci dalam proses pembelajaran, di mana peran guru sangat penting agar siswa dapat memahami dan mengimplementasikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan tidak hanya berfokus pada pengembangan intelektual, tetapi juga pembinaan karakter peserta didik agar lebih dewasa.

Keberhasilan pendidikan dapat diukur dengan sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Pendidikan yang berkualitas bergantung pada kualitas proses belajar mengajar, yang melibatkan guru, siswa, sarana, dan faktor lainnya. Al-Qur'an mengajarkan pentingnya pemahaman dan berpikir kritis, yang juga diperkuat oleh

¹ M. Tholhah Hasan, *Islam dalam Perspektif Sosial Budaya*, (Jakarta: Galasa Nusantara, 1987), 16-17.

² Deri Wanto, "KENDALA DAN PERBAIKAN PENDIDIKAN ISLAM YANG IDEAL: Evaluasi Dan Proposisi Terhadap PTKI Di Indonesia," *Conciencia* 18, no. 1 (July 1, 2018): 56-63, <https://doi.org/10.19109/conciencia.v18i1.2439>.

hadis Nabi Muhammad saw.³ Dalam hal ini, pendidikan akidah sangat penting karena akidah merupakan pondasi bagi amal perbuatan.

Metode pembelajaran yang menarik dan efektif, seperti penggunaan media pembelajaran dan pendekatan yang bervariasi, sangat dibutuhkan. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode pembelajaran kooperatif dengan pendekatan *Role Playing*. Metode ini melibatkan siswa dalam aktivitas yang menyenangkan, memungkinkan mereka untuk belajar secara praktis dan mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, kreativitas, dan inisiatif. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Nunukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan metode kualitatif, yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran melalui penerapan metode yang relevan dan terukur. Penelitian tindakan kelas, menurut Kasbolah, dikutip oleh Samsu Sumadayo, bertujuan untuk menguji dan menerapkan ide dalam praktik pendidikan dalam skala mikro, dengan harapan dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi akan digunakan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai kondisi objek penelitian, yang berfokus pada pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini juga mengedepankan deskriptif, tanpa mengandalkan angka atau statistik, melainkan kata-kata, tingkah laku, dan tulisan yang memberikan gambaran lebih luas mengenai fenomena yang diteliti.⁴

³ M. Pahmuddin and Eko Nani Fitriyono, "Peran Madrasah Kabupaten Nunukan Dalam Mengaktualisasikan Islam Berwawasan Kebangsaan Untuk Meneguhkan Sikap Moderasi Beragama," *Mauriduna: Journal of Islamic Studies* 5, no. 4 (2024): 1431–46, <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v6i1.1337>.

⁴ Samsu Sudamoyo, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 20.

Desain penelitian mengikuti model Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Proses ini dilakukan secara siklikal, dengan setiap siklus dilakukan evaluasi dan perbaikan berdasarkan hasil refleksi yang diperoleh.⁵ Siklus pertama dimulai dengan perencanaan untuk menerapkan metode pembelajaran tertentu, diikuti dengan pelaksanaan tindakan yang sudah direncanakan, serta pengamatan aktivitas siswa. Hasil dari setiap siklus digunakan untuk mengevaluasi dan merencanakan tindakan yang lebih baik pada siklus berikutnya. Penelitian ini juga melibatkan berbagai teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes, yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai proses dan hasil pembelajaran.

PEMBAHASAN

1. Analisis Data

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 18 November 2023 hingga 4 Februari 2024, melalui pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2, untuk mengetahui penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Nunukan. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa, terdiri dari 10 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Hasil observasi pada pra-siklus menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa mengantuk dan kurang fokus pada pembelajaran, karena metode yang digunakan tidak bervariasi dan interaktif. Hal ini menyebabkan sebagian siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, bahkan ada yang tidur di kelas.

⁵ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*, (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2003), 4.

Pada siklus I, meskipun metode *role playing* telah diterapkan, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa masih kurang memperhatikan penjelasan guru dan beberapa siswa merasa malu saat melakonkan drama yang berkaitan dengan materi. Evaluasi hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa hanya 65% siswa yang mencapai ketuntasan, yang berada di bawah standar ketuntasan 75%. Berdasarkan refleksi terhadap siklus I, perbaikan dilakukan pada siklus II, seperti memberikan motivasi lebih, memberi apresiasi, dan memberikan waktu lebih untuk mempersiapkan teks drama. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata aktivitas belajar siswa mencapai 90%, yang termasuk kategori tinggi. Evaluasi pada siklus II juga menunjukkan bahwa 95% siswa mencapai ketuntasan belajar, menandakan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Penelitian ini dapat dianggap berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan, dan disarankan agar metode *role playing* diteruskan oleh guru dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

2. Pembahasan

Metode *role playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Role playing*, yang melibatkan aktivitas fisik, diskusi kelompok, atau permainan edukatif sederhana, dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa. Penggunaan metode ini dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Aktivitas ini dapat meningkatkan pemahaman siswa, karena mereka merasa lebih terlibat dan memperoleh pengalaman langsung dalam memahami materi. Selain itu, permainan yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa mengingat dan memahami informasi dengan lebih mudah, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran, analisis, dan refleksi, penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari kegiatan awal, inti, dan akhir. Peneliti sendiri yang langsung melaksanakan pembelajaran dan menerapkan metode *role playing* dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Berikut penjabaran lebih lanjut:

a. Penerapan metode *role playing*

Upaya meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Nunukan dilaksanakan melalui dua siklus, dengan fokus utama pada peningkatan aktivitas siswa. Data yang diperoleh menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas siswa, dari tahap pra-siklus hingga siklus kedua. Hasil evaluasi aktivitas siswa pada siklus I dan II juga menunjukkan peningkatan, dengan siklus I memperoleh nilai rata-rata 61% (kategori rendah), sementara pada siklus II, nilai rata-rata mencapai 90% (kategori tinggi). Hasil evaluasi belajar siswa pada siklus I dan II juga mengalami peningkatan, di mana pada siklus I nilai rata-rata mencapai 74%, dengan ketuntasan klasikal 65%, sementara pada siklus II, siswa memperoleh nilai rata-rata 90,5% dengan ketuntasan klasikal 95%, yang menunjukkan bahwa siswa telah mencapai indikator keberhasilan. Penelitian ini dapat dihentikan karena telah mencapai indikator keberhasilan dengan aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa dalam kategori tinggi, serta hasil belajar siswa yang menunjukkan ketuntasan klasikal lebih dari 75%.

Hasil kedua siklus ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* memberikan dampak positif terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Pada tahap pra-siklus, aktivitas siswa masih rendah karena kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran. Namun, dengan penerapan permainan berbasis edukasi, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Permainan yang diterapkan mampu mengintegrasikan aspek kompetitif dan kolaboratif yang relevan dengan kebutuhan siswa.

b. Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tahap pra-siklus, terlihat bahwa siswa kurang termotivasi selama pembelajaran Akidah Akhlak. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton, di mana guru hanya menjelaskan materi tanpa melibatkan siswa secara langsung. Kondisi ini menyebabkan siswa merasa bosan, mengantuk, dan kesulitan memahami materi yang diajarkan.

Hasil evaluasi aktivitas siswa pada siklus I dan II juga mengalami peningkatan, dengan siklus I memperoleh nilai rata-rata 61% (kategori rendah) dan siklus II memperoleh nilai rata-rata 90% (kategori tinggi). Hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan, dengan siklus I memperoleh nilai rata-rata 74% dan ketuntasan klasikal 65%, sementara pada siklus II siswa memperoleh nilai rata-rata 90,5% dengan ketuntasan klasikal 95%, yang menunjukkan pencapaian indikator keberhasilan. Penelitian ini dapat dihentikan karena telah mencapai indikator keberhasilan dengan aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa dalam kategori tinggi, serta hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan klasikal lebih dari 75%.

Hasil wawancara dengan siswa setelah diterapkannya metode *role playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak menunjukkan bahwa metode ini berhasil meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka. Siswa merasa lebih tertarik, aktif, dan menikmati proses pembelajaran karena materi disampaikan dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, mereka lebih mudah mengingat karena permainan membuat pembelajaran lebih interaktif. Metode ini juga membantu mengatasi rasa bosan dan mengantuk yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional. Siswa mengungkapkan bahwa dengan adanya permainan, mereka lebih fokus dan

terlibat selama proses belajar berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa *role playing* dapat menciptakan suasana yang lebih dinamis, meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi Akidah Akhlak.

Dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

PENUTUP

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Nunukan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Penelitian yang dilakukan melalui pra-siklus, siklus I, dan siklus II ini melibatkan 20 siswa dan berfokus pada peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi pada pra-siklus menunjukkan rendahnya motivasi siswa karena penggunaan metode ceramah yang monoton, yang membuat siswa merasa bosan dan kurang fokus.

Pada siklus I, meskipun metode *role playing* sudah diterapkan, masih terdapat tantangan dalam meningkatkan perhatian siswa dan rasa malu mereka saat berpartisipasi dalam drama. Namun, setelah perbaikan dilakukan pada siklus II, hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas siswa, dengan nilai rata-rata aktivitas siswa mencapai 90% dan ketuntasan klasikal 95%. Evaluasi hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari 65% ketuntasan pada siklus I menjadi 95% ketuntasan pada siklus II.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa mengungkapkan bahwa metode *role playing* berhasil meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka. Siswa merasa lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran karena materi disampaikan dengan cara yang

menyenangkan dan interaktif, serta membantu mereka mengingat informasi lebih mudah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, dan disarankan agar metode ini diteruskan dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, M. Tholhah. 1987. *Islam dalam Perspektif Sosial Budaya*. Jakarta: Galasa Nusantara.
- Pahmuddin, M., and Eko Nani Fitriyono. "Peran Madrasah Kabupaten Nunukan Dalam Mengaktualisasikan Islam Berwawasan Kebangsaan Untuk Meneguhkan Sikap Moderasi Beragama." *Mauriduna: Journal of Islamic Studies* 5, no. 4 (2024): 1431–46. <https://doi.org/10.37274/mauriduna.v6i1.1337>.
- Wanto, Deri. "KENDALA DAN PERBAIKAN PENDIDIKAN ISLAM YANG IDEAL: Evaluasi Dan Proposisi Terhadap PTKI Di Indonesia." *Conciencia* 18, no. 1 (July 1, 2018): 56–63. <https://doi.org/10.19109/conciencia.v18i1.2439>.
- Sudamoyo, Samsu. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.