

Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Munawir¹, Elvita Indah Cahyani², Putri Wulandari³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

E-mail korespondensi: elvitaindah17@gmail.com

DOI: 10.47435/al-qalam.v15i2.2330

Submission Track:

[||Diterima: 11 November 2023.||Disetujui: 14 Desember 2023.||Dipublikasikan: 19 Desember 2023.](#)

Copyright © 2023 Munawir, Elvita Indah Cahyani, Putri Wulandari



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstract

The purpose of this study is to analyse in depth the role playing method when studying Aqidah Akhlak in class. The urgency of this research is due to students' low knowledge of learning moral beliefs. This happens due to a lack of encouragement and motivation to learn, a lack of teacher attention to the choice of learning methods used when teaching. This research uses qualitative methods and a descriptive approach, data sources obtained from library research, data collection techniques using literature reviews, and documentation then researchers' data analysis techniques use descriptive methods. Through this method, obtained results that by applying the role playing method can foster student motivation and improve learning outcomes as proven in previous studies; in pre-cycle to cycle I there was an increase of 20%, meanwhile in cycle II it exceeded the target with a percentage of 83.7%. So it can be said that the role playing method is very efficient and effective for use in religious learning, especially in the subject of Aqidah Morals.

Kata Kunci: *Role Playing; Motivation to learn; Akidah Akhlak*

Abstrak

Adanya kajian ini untuk menganalisis secara mendalam terkait metode *role playing* pada saat belajar Akidah Akhlak di kelas. Urgensi penelitian ini disebabkan rendahnya pengetahuan siswa pada pembelajaran akidah akhlak. Hal tersebut terjadi karena kurangnya dorongan serta motivasi belajar, kurangnya perhatian guru dengan pemilihan metode pembelajaran yang digunakan saat mengajar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif serta pendekatan deskriptif, sumber data yang diperoleh dari studi kepustakaan (*library research*), Teknik pengumpulan data menggunakan tinjauan pustaka, dan dokumentasi kemudian teknik analisis data peneliti menggunakan metode deskriptif. Melalui metode tersebut diperoleh hasil yang bahwa dengan menerapkan metode *role playing* dapat menumbuhkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar yang dibuktikan pada penelitian-penelitian sebelumnya; pada pra siklus ke siklus I terdapat peningkatan sebesar 20% sementara itu pada siklus II sudah melebihi target dengan persentase sebesar 83,7%. Jadi dapat dikatakan metode *role playing* sangat efisien dan efektif digunakan pada pembelajaran agama, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Kata Kunci: *Role Playing; Motivasi belajar; Akidah Akhlak.*

1. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam adalah sebuah pondasi bagi setiap orang untuk mengetahui jati dirinya. Adapun Pendidikan Agama Islam mempunyai tujuan untuk menjelaskan mengenai konsep ajaran agama Islam. Permasalahan yang sering ditemui dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah kurangnya inovasi guru dalam menerapkan model pembelajaran, seringnya pendidik hanya menerapkan metode ceramah, hal tersebut menjadikan

peserta didik menjadi jenuh dan tidak fokus dalam memperhatikan materi yang dijelaskan oleh pendidik sehingga mengurangi motivasi belajar pada siswa (Rafidah, 2017).

Motivasi belajar adalah sebuah dorongan yang menimbulkan adanya dorongan dalam proses belajar, perubahan energi yang ada pada diri individu di mana hal tersebut terlihat dari munculnya reaksi dan perasaan untuk mencapai sebuah tujuan, dan keberhasilan dalam proses belajarnya. motivasi belajar adalah sebuah energi yang dirasakan oleh seseorang secara kasat mata yang bisa mendorong seseorang tersebut melakukan tindakan yang dapat mencapai tujuan yang ingin dicapainya. Melalui motivasi belajar yang disampaikan oleh guru terhadap siswa, akan menimbulkan hasil belajar yang baik, karena dengan memberi dorongan belajar, siswa akan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajarannya. motivasi dan belajar memiliki keterkaitan satu sama lain. Motivasi belajar dapat muncul yang disebabkan dari faktor intrinsik yang mendorong diri untuk berhasil dalam belajar. sedangkan dalam faktor ekstrinsik membentuk lingkungan belajar yang kondusif, adanya penghargaan, dan proses belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut menimbulkan semangat dan giat dalam mengikuti pembelajaran.

Terdapat siswa yang menunjukkan motivasi belajar yang tinggi ketika guru menerapkan berbagai teknik untuk memotivasi mereka. Sebaliknya, ada sejumlah peserta didik yang memerlukan usaha khusus dari guru agar mereka dapat termotivasi (Hartini et al., 2021). Sehingga motivasi belajar perlu diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran, karena melalui motivasi belajar siswa lebih bersemangat, tidak mudah lelah dan bosan. Akibatnya guru juga harus mampu memberikan motivasi-motivasi belajar. Motivasi belajar terdiri dari berbagai bentuk tidak hanya sebuah pujian atau hadiah, bentuk motivasi lain yang bisa dilakukan oleh guru seperti; angka (*raport*), kompetensi, *ego-involvement*, memberi ulangan, hukuman, memberi ulangan, minat dan lain-lain. Motivasi belajar menjadi titik fokus yang sangat perlu diperhatikan oleh guru saat ini terutama saat mempelajari pelajaran Pendidikan Agama Islam, karena tidak sedikit siswa memiliki minat belajar saat mempelajari tentang keagamaan, siswa mudah bosan dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan (Mirnawati, 2018).

Pembelajaran Akidah akhlak merupakan sebuah usaha yang dilakukan dengan kesadaran oleh pendidik untuk membentuk peserta didik dalam mengenal, memahami, dan mengimani Allah SWT, menerapkan dan merealisasikan kewajiban yang harus dilakukan dan menjauhi larangan. Akidah akhlak menjadi mata pelajaran yang wajib diajarkan dan dipelajari, pelajaran akidah akhlak ini akan mudah dipelajari jika dalam kehidupan sehari-hari diterapkan melalui pengawasan dan bimbingan orang tua dan guru, pembiasaan ini akan melekat pada diri masing-masing siswa dan akan membentuk karakter siswa. Pembelajaran Akidah akhlak memiliki peran utama karena menyangkut adat dan kesopanan dan etika dalam bermasyarakat, dalam mata pelajaran akidah akhlak ini menjelaskan materi yang mencerminkan akhlak mulia yang telah sesuai dengan syariat dan tuntutan agama islam. Banyaknya materi yang perlu diajarkan ini guru harus menguasai strategi dan metode pembelajaran yang bisa menunjang proses pembelajaran agar kegiatan tersebut menjadi lebih aktif dan mencegah timbulnya rasa bosan pada siswa saat belajar. Motivasi belajar sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena itu pendidik harus berusaha memberi dorongan motivasi belajar pada siswa melalui metode-metode alternatif (Mirnawati, 2018).

Dalam penerapan kurikulum merdeka terdapat perubahan yang signifikan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama dalam pembelajaran akidah akhlak, terdapat beragam model pembelajaran yang dapat diimplementasikan dalam sebuah proses pembelajaran, salah satunya ialah metode *role playing*, dimana metode tersebut sesuai dengan keadaan siswa pada zaman sekarang di mana siswa saat ini lebih mudah untuk mempelajari suatu materi melalui pembelajaran yang kontekstual sehingga dengan menerapkan metode *role playing* ini akan berdampak baik bagi hasil belajar siswa. Peran pendidik sangat penting dalam pendidikan Agama Islam dikarenakan guru mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam menentukan arah sebuah pendidikan. (Nurfauzi et al., 2023)

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal jika metode yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran sudah tepat, karena ranah pendidikan saling berkaitan dengan sebuah metode. Selain itu, diharapkan juga bahwa kompetensi guru dalam menguasai materi, mengimplementasikan metode pembelajaran, dan memiliki keterampilan dalam menggunakan serta

memanfaatkan sumber belajar, menjadi aspek yang sangat penting dalam upaya penerapan kurikulum (Danial, Upu & Ihsan, 2022; Danial, 2020). Sehingga peran seorang guru sangat penting dalam mengarahkan serta membimbing peserta didik agar bisa menjadi pribadi yang mempunyai budi pekerti baik serta berakhlak mulia. Berdasarkan hal tersebut seorang pendidik khususnya pada mata pelajaran akidah akhlak memiliki tantangan tersendiri agar dapat menjelaskan materi secara efektif dan efisien, sehingga siswa bisa konsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Agar proses pembelajaran akidah akhlak dapat berjalan dengan maksimal, maka pendidik harus menerapkan model pembelajaran yang inovatif, agar siswa tidak cepat jenuh dan merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hal tersebut peneliti menggunakan model *role playing* untuk mengatasi permasalahan tersebut (Aryati & Indrawari, 2019).

Role playing adalah model pembelajaran bermain peran sejenis permainan gerak, dimana dalam model tersebut terdapat tujuan serta aturan juga unsur senang. Dalam model *role playing* ini merupakan bentuk aktivitas dengan memainkan peran orang lain juga membayangkan dirinya seakan-akan berada di luar kelas, walaupun saat itu sebenarnya kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas. Pada hakikatnya bermain peran merupakan suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk mengajarkan peran-peran yang ada di dunia nyata ke dalam permainan peran yang ada di kelas, kemudian siswa dapat membuat penilaian dalam beberapa hal, antara lain: (1) kelebihan dan kekurangan dari setiap peran, (2) memberikan pendapat atau saran untuk pengembangan peran-peran tersebut. Pembelajaran dengan model *role playing* ini lebih mengarah pada masalah yang diambil dalam sebuah pertunjukan bukan berdasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh pemeran dalam memainkan sebuah peran.

Nilai-nilai yang ada pada ajaran agama Islam harus ditanamkan sejak usia dini pada peserta didik, agar nilai-nilai tersebut dapat melekat pada dirinya dan diterapkan ketika mereka sudah dewasa sehingga mereka tahu akan sebuah prinsip yang ada pada dirinya. Pembelajaran akhlak merupakan salah satu bagian terpenting dalam Pendidikan Agama Islam, baik itu akhlak kepada Allah SWT dan makhluknya, serta akhlak terhadap alam atau lingkungan sekitar. Adapun akhlak yang telah tertanam pada pribadi seseorang tidak akan menjadi sempurna jika tidak didasari dengan sebuah akidah. Seseorang yang memiliki akidah yang sangat kuat maka dia tidak akan mudah terperdaya oleh budaya luar yang dapat merusak akhlak dirinya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memaksimalkan pendidikan moral, dimana tujuan pendidikan adalah untuk memberikan partisipasi dalam membentuk peserta didik agar memiliki sikap religius, yaitu terciptanya akhlak dan akidah yang kuat dan diterapkan diberbagai aspek kehidupan. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran akidah akhlak diharapkan dapat membentuk peserta didik agar memiliki sikap religiusitas yang kuat, memiliki akidah serta berakhlak mulia dan mampu menerapkan perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini mengarah pada penelitian terdahulu, penelitian tersebut dilakukan menggunakan metode PTK atau *Classroom Action Research* (CAR) yang dilakukan di MI Mazraatul Ulum 01 Paciran Lamongan, peneliti menggunakan objek kelas V untuk mengetahui bagaimana peran metode *Role Playing* dalam pembelajaran akidah akhlak dan menguji apakah metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, penelitian diterapkan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang dimana setiap siklusnya membawa perubahan dan hasil presentase ketuntasannya mengalami kenaikan secara relevan. Dengan begitu, maka penerapan metode *role playing* sangat efektif digunakan untuk menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa dalam pelajaran akidah akhlak siswa sekolah dasar (Purwantoro & Hasan, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas dituangkan diatas menggiring peneliti untuk mempelajari lebih lanjut mengenai pembelajaran Akidah Akhlak siswa melalui metode *role playing*, karena peneliti melihat bahwa masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar dibawah KKM, kurangnya variasi dalam mengajar, pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah serta melihat bagaimana dampak dari metode *role playing* mempengaruhi motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. Sehingga melalui penelitian ini peneliti mampu mendorong siswa aktif, dan menciptakan pembelajaran yang positif.

Berdasarkan penelitian ini, diharapkan dapat diketahui bahwa dengan menerapkan metode *role playing*, siswa dapat memperoleh motivasi serta hasil belajar dalam pelajaran Akidah Akhlak sehingga dapat berdampak baik pada pengetahuan tentang peran kita sebagai umat islam serta dapat menanamkan nilai-nilai yang baik bagi masing-masing siswa.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian *literature review* yang artinya mengkaji hasil penelitian terdahulu berupa jurnal artikel mengenai peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak dengan menerapkan metode *role playing*. Teknik pengumpulan data menggunakan tinjauan pustaka, dan dokumentasi dan teknik analisis data peneliti menggunakan metode deskriptif Pembahasan mengenai metode *role playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang akan memberikan motivasi pada kegiatan pembelajaran di mana hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar yang baik bagi siswa yang dirasa sangat perlu untuk dibahas. Sumber informasi yang digunakan dalam pencarian sumber artikel yakni melalui *google scholar*. Pemilihan artikel yang berhubungan dengan pembelajaran Akidah Akhlak menerapkan metode *role playing* yang diambil dengan kriteria artikel yang sudah terindeks oleh sinta maupun ojs dengan ketentuan sepuluh tahun terakhir yakni 2013-2023, selanjutnya tahap analisis data secara deduktif dan induktif, metode deduktif digunakan untuk mendapatkan sebuah gambaran tentang metode *role playing*, kemudian metode deduktif digunakan untuk mengungkapkan gambaran metode *role playing* secara keseluruhan. Hasil analisis data yang didapat oleh peneliti dapat ditarik menjadi kesimpulan (Mansir et al., 2020).

3. Hasil dan Pembahasan

Kajian ini didapatkan dari hasil analisis jurnal atau merujuk dari penelitian terdahulu yang membahas hal serupa dengan kajian atau tema yang dibahas dalam artikel ini, dari peneliti terdahulu memperoleh data melalui wawancara yang dilakukan pada guru akidah akhlak terkait nilai akhir siswa kelas 5 di MI Mazraatul Ulum 01 Paciran. Penulis menyatakan bahwa keberhasilan siswa kelas 5 pada mata pelajaran akidah akhlak hanya mencapai persentase ketuntasan 65,1% dari 43 siswa di mana seharusnya nilai yang dinyatakan berhasil minimal mencapai persentase ketuntasan sebesar 80%. Dengan demikian dibutuhkan strategi atau metode untuk mendukung mekanisme belajar agar secara maksimal mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Metode yang efektif dilakukan untuk mendorong siswa secara menyeluruh ketika proses pembelajaran salah satunya adalah metode *role playing*. Proses penelitian menggunakan pendekatan model *Kurt Lewin* yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang memiliki empat komponen dan tiap komponen tersebut akan dilakukan dalam dua siklus I dan II. Dari data pra siklus yang didapat dari wawancara, termasuk dalam kategori rendah. Adapun pada siklus I dan II dilakukan dengan observasi pada kegiatan belajar siswa dan mengajar guru. Peneliti juga menggunakan angket untuk mengetahui motivasi dari siswa terhadap Pelajaran akidah akhlak dengan metode *role playing*, angket tersebut juga diberikan sebelum menerapkan metode *role playing* yang menunjukkan hasil bahwa minat belajar siswa sangat rendah pada pelajaran akidah akhlak.

Pada pelaksanaan siklus I peneliti mempersiapkan perencanaan sebelum melaksanakan pembelajaran antara lain seperti; dokumen kurikulum untuk dianalisis guna merancang materi, penentuan indikator kemudian pembuatan silabus serta pembuatan bahan ajar dan beberapa instrumen yang mendukung lainnya. Pelaksanaan metode *role playing* sudah diterapkan di siklus I, dan pada kategori motivasi belajar siswa mendapatkan hasil yang lebih tinggi dari kegiatan pra siklus sebelumnya. Pada kegiatan siklus I siswa tidak hanya dituntut sebagai pendengar saja namun, siswa juga diarahkan untuk berperan sesuai karakter yang dibahas pada materi akidah akhlak yang selanjutnya akan dibahas dengan berdiskusi bersama-sama. Peneliti menyebutkan bahwa metode ini mempengaruhi minat dan motivasi belajar siswa karena dapat ditinjau dari keantusiasan siswa saat belajar, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum tertarik dengan metode *role playing* karena merasa kurang percaya diri saat tampil di depan kelas. Kegiatan terakhir akan dipimpin oleh guru dengan memberikan sebuah kesimpulan mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan refleksi serta umpan balik. Selanjutnya guru akan memberikan tugas rumah agar

siswa lebih mendalami lagi materi ajar yang telah disampaikan pada pertemuan hari ini, serta memberikan pokok bahan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Siswa berbareng dengan guru merapikan tempat duduk dan berdoa bersama untuk mengakhiri pertemuan hari ini, guru melanjutkan dengan memberikan motivasi belajar agar siswa merasa bangga pada dirinya karena telah menyelesaikan materi dengan baik.

Pada siklus II adalah tahap perbaikan atas kesalahan atau ketidaktepatan pada siklus I. Pada siklus ini peneliti memodifikasi metode dengan menggunakan kartu berwarna yang berisi tentang karakter dan peran yang akan dipraktekkan oleh para siswa, hal ini menambah semangat dan ketertarikan siswa dengan materi yang diajarkan, sehingga mampu menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar menjadi sangat tinggi. Siswa juga sangat tanggap dalam sesi tanya jawab yang dilakukan oleh peneliti, dan terjadi timbal balik antara mereka.

Pada siklus I kategori aktivitas guru mendapat persentase ketuntasan 60% kemudian diperbaiki pada siklus II dan mendapat 83%. Selanjutnya pada kegiatan belajar siswa mendapat 65% pada pra siklus dan mendapat 61% pada siklus I hal tersebut kemungkinan terjadi karena masih terbilang baru dalam menerapkan metode *role playing*, setelah tahap evaluasi pada siklus II persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 86% melebihi target ketuntasan minimum. Pada presentasi motivasi belajar dari hasil kuesioner pada siklus I mendapat 58,1% mengalami kenaikan yang signifikan pada siklus II yaitu 76,7% dengan 33 siswa dari 43 siswa. Sedangkan pada hasil belajar pra siklus yang memenuhi KKM mendapat persentase ketuntasan sebesar 65.1% yang dalam kategori cukup yang setelahnya mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 74,4% yang artinya dari pra siklus ke siklus I terdapat kenaikan persentase kurang-lebih 20%. Hasil belajar yang diperoleh siswa terus mengalami peningkatan seperti pada siklus II bahkan sampai melebihi target yakni 83.7% termasuk kategori tinggi. Berdasarkan hal tersebut maka Implementasi metode *role playing* memiliki dampak yang baik bagi hasil belajar dan motivasi siswa saat pelaksanaan pembelajaran akidah akhlak, metode yang sangat efektif dan efisien digunakan karena dapat memberi semangat dan menarik perhatian siswa (Purwantoro & Hasan, 2021).

Pada kajian yang lain yang dilakukan oleh (Faizah, 2022) tentang peningkatan prestasi belajar akidah akhlak dengan menggunakan metode *role playing*, penelitian yang dilakukan di salah satu MI Islam Bombana, menggunakan pendekatan PTK dengan dua siklus, sebelum dilakukan Tindakan hasil belajar hanya mencapai 15%. Pada siklus I ketuntasan klasikal mengalami kenaikan sebesar 40% dengan rata-rata nilai siswa sebesar 70,6. di mana angka tersebut belum mencapai jumlah minimum kriteria ketuntasan. Pada siklus II ketuntasan klasikal mengalami peningkatan presentase yang signifikan yakni sebesar 80% sedangkan rata-rata hasil belajar yang dicapai adalah 80,6. Pada hasil observasi aktivitas guru guru di siklus I mendapatkan presentase sebesar 72% kemudian dilakukan perbaikan di siklus II menjadi 84%. Pada aktivitas siswa siklus I mendapatkan presentase sebesar 65% dan mengalami peningkatan sebesar 85%. Meskipun terjadi peningkatan pada siklus I, namun kurang dari 75% siswa yang tuntas sehingga belum memenuhi syarat ketuntasan total siswa. Meskipun demikian, kemajuan telah dicapai. Peningkatan pembelajaran siklus II menyebabkan peningkatan ketuntasan hasil klasikal siswa menjadi 80%.

Peneliti menunjukkan kajian lain yang mendukung penelitian ini yakni penelitian yang dilakukan oleh (Suyono, 2022) menggunakan pendekatan PTK oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Tanggart dengan empat aspek yakni perencanaan, tindakan, observasi serta refleksi. Penelitian ini dilakukan di MI kulon Progo, menerapkan dua siklus, pada tahap pra siklus peneliti mendapat hasil presentase ketuntasan hanya 28% dengan rata-rata nilai 72,9 dan pada aktivitas guru mendapat skor 14 dengan total nilai maksimal 24. Pada siklus I peneliti memberi tindakan penerapan metode *role playing* dan memperoleh presentase hasil belajar 57% dan memiliki rerata nilai 79,2 sedangkan pada hasil observasi aktivitas guru mendapat nilai 18 dari 24 nilai. Peneliti kembali melakukan tindakan yakni pada siklus II, di siklus ini peneliti mendapat hasil yang sangat signifikan kerena hasil presentase mencapai angka sempurna yakni 100% kemudian rerata nilai 83,8 begitu juga dengan aktivitas guru menapatkan skor maksimal yakni 24. Meskipun terjadi peningkatan pada siklus I, namun kurang dari 75% siswa yang tuntas sehingga belum memenuhi syarat ketuntasan total siswa. Namun, Peningkatan pembelajaran siklus II mengalami peningkatan ketuntasan yang sempurna menjadi 100%.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Zahro, 2019) tentang peningkatan kecerdasan interpersonal siswa melalui penerapan model *role playing*. Penelitian tersebut dilakukan di SD Integral Lukman Hakim, peneliti menggunakan pendekatan PTK yang dilakukan melalui empat tahap yakni, tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam penelitian tersebut dilakukan dalam dua siklus, pada siklus I peneliti menerapkan model *role playing* dalam pembelajaran akidah akhlak dan mendapat presentase sebesar 54,54%, kemudian peneliti melakukan tindakan lebih lanjut pada siklus II, pada siklus ini hasil yang didapatkan oleh peneliti mengenai kecerdasan interpersonal siswa pada pembelajaran akidah akhlak semakin meningkat, hal tersebut ditunjukkan oleh hasil presentase yang diperoleh sebesar 81,81%. Dengan begitu penelitian yang dilakukan dari siklus I sampai siklus II menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal siswa pada pembelajaran akidah akhlak menggunakan model *role playing* semakin meningkat.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Rosada, 2022) tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui metode *role playing* pada mata pelajaran akidah akhlak. Penelitian tersebut dilakukan di MI Salafiyah Ketirjayan, peneliti menggunakan pendekatan PTK yang dilakukan melalui 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dalam penelitian tersebut dilakukan dalam dua siklus, pada siklus I rata-rata aktivitas siswa kurang aktif sehingga diperoleh skor 16 dengan presentase 40%. Penguasaan kognitif siswa dari hasil tes yang telah dilakukan dari 30 siswa mendapat hasil 50% siswa telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 50% siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar, dengan rata-rata kelas 63.30. Kemudian peneliti melakukan tindakan lebih lanjut pada siklus II, pada siklus ini rata-rata aktivitas siswa selama proses pembelajaran diperoleh skor 38 dengan presentase 95% yang menunjukkan siswa sangat aktif, di akhir siklus peneliti melakukan tes belajar II untuk mengetahui keberhasilan tindakan serta untuk meninjau kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Adapun hasil nilai siswa dari post tes pada siklus II, data yang diperoleh dari 30 siswa, 85% sudah mencapai tingkat ketuntasan belajar, adapun 15% siswa masih belum mencapai tingkat ketuntasan belajar, dengan pencapaian rata-rata kelas 85.30. Berdasarkan hal tersebut penerapan pembelajaran pada mata pelajaran akidah akhlak dengan menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

3.1 Penerapan Model *Role Playing* Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Pembelajaran akidah akhlak merupakan usaha yang dilakukan oleh guru untuk mempersiapkan siswa agar dapat mengenali, menghayati, mengimani, dan menerapkan perilaku yang mencerminkan integritas atau moral yang mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui aktivitas latihan soal, dan praktik. Beberapa materi akidah akhlak dapat disampaikan menggunakan metode bermain peran dimana metode pembelajaran ini dilakukan dengan cara memerankan sebuah tokoh yang ada dalam kehidupan nyata yang dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih. Dengan mengimplementasikan metode *role playing* siswa dapat memposisikan diri dalam sebuah peran dan situasi tertentu, dimana hal tersebut dapat meningkatkan kesadaran dan pemikiran mereka pada kualitas diri serta keyakinan-keyakinan mereka sendiri dan perspektif orang lain. Implementasi metode pembelajaran bermain peran siswa dapat memahami serta merasakan ketika berada diposisi orang lain saat mereka sedang memainkan peran tersebut. Berdasarkan hal tersebut siswa dapat mempelajari persamaan serta perbedaan perilaku manusia dan dapat mengimplementasikan hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari (Rahmi et al., 2020).

Adapun menurut pendapat R Shaffel dan George Shaffel pada penelitian Wahab 2008, langkah-langkah utama yang wajib dilaksanakan sebelum menerapkan metode *role playing* berikut ini: 1) Membentuk kelompok serta menciptakan suasana dalam kelompok sehangat mungkin, agar siswa dapat termotivasi untuk memainkan peran berdasarkan masalah yang telah ditentukan oleh pendidik, 2) Memilih peran, pada proses ini pendidik memberikan penjelasan kepada siswa berbagai macam karakter ataupun watak, kemudian siswa diberi kesempatan untuk memilih serta memainkan pemeran berdasarkan karakter yang mereka pilih, 3) Menyusun tahapan peran, pemeran membuat rangkaian adegan yang akan dimainkan, jadi pemeran mengucapkan dialog dengan spontan dan tidak ada dialog khusus, 4) Mempersiapkan pengamat, proses selanjutnya pengamat harus disiapkan secara maksimal agar siswa dapat mendalami peran yang sedang dimainkan oleh pemeran, 5) Pemeranan, langkah selanjutnya siswa mulai memainkan tokoh perannya masing-masing sesuai dengan katakter

yang telah dipilih, serta memperhatikan kapan waktu pemeranan harus berhenti sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan sebelumnya, 6) Tanya jawab dan evaluasi, pada tahap ini akan dimulai jika pemain dan pengamat telah memainkan sebuah peran, kemudian dilanjutkan dengan proses tanya jawab dan evaluasi secara bersama, 7) pemeranan ulang, tahap ini dilakukan setelah adanya evaluasi yang memungkinkan adanya suatu perubahan watak atau karakter pemain, 8) diskusi dan evaluasi tahap dua, dimana dalam hal ini bertujuan untuk memantau hasil pemeranan ulang, 9) membagi pengalaman, tahap ini siswa mempunyai kesempatan untuk mengutarakan pengalaman yang didapat dalam memainkan sebuah peran (Najmudin, 2019).

3.2 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Model *Role Playing*

Salah satu komponen pendidikan yang perlu diperhatikan ialah metode yang diterapkan pada kegiatan, agar proses tersebut dapat maksimal. Dengan menentukan metode yang tepat akan membantu siswa mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif. Menurut hasil penelitian (Mu'awanah, 2018), *role playing* ialah salah satu metode yang dapat diterapkan pada mata pelajaran akidah akhlak. Kajian ini menunjukkan bahwa siswa sangat terlibat dalam pelajaran dan tingkat keaktifannya meningkat secara signifikan. Hal tersebut dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga mereka sangat antusias dan aktif dalam berdiskusi bersama anggota kelompoknya untuk memahami materi Pelajaran (Purwantoro & Hasan, 2021).

Penerapan metode pembelajaran *role playing* (Afrianti, 2022) memberi peluang kepada para siswa untuk mengekspresikan dirinya yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diterangkan oleh pendidik. Metode pembelajaran ini tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas, seorang guru juga dapat mengajak siswa bermain diluar kelas. Dengan begitu siswa tidak akan jenuh dan bosan karena mereka mendapatkan suasana belajar yang berbeda, serta dapat mendalami peran yang akan dimainkan (Nusaibah et al., 2021). Hal tersebut dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa karena mereka dapat berperan dengan bebas sesuai karakter masing-masing serta mereka dapat dengan leluasa mengeluarkan kreativitasnya dalam bermain peran. Setelah kegiatan pembelajaran dengan model *role playing* dilakukan siswa dapat mengambil kesimpulan ataupun nilai-nilai yang terdapat dalam sebuah cerita yang telah dimainkan (Daulay, 2017).

3.3 Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Metode *Role Playing* bisa juga disebut sebuah metode pembelajaran yang didesain dengan memainkan sebuah peran yang memungkinkan siswa berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran secara aktif dengan memerankan drama yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari serta yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam metode pembelajaran *role playing*, terdapat aturan, tujuan, dan peran untuk membantu siswa agar dapat menguasai materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan pemahaman mereka (Ernani, 2017). Metode ini bertujuan mengajarkan siswa untuk memecahkan masalah nyata. Metode *Role Playing* adalah metode pengajaran yang mengarahkan siswa agar mampu aktif berpartisipasi dalam memerankan suatu materi pelajaran bersama-sama melalui sebuah drama atau cerita pendek. Selain itu metode pembelajaran *role playing* dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memfokuskan perhatiannya pada materi pelajaran (Najmudin, 2019).

Adanya metode pembelajaran *role playing* menjadikan siswa sangat dinamis dan enerjik selama mengikuti kegiatan pembelajaran, selain itu siswa juga mulai tertarik ketika guru mengajak siswa untuk mengambil bagian-bagian atau peran pada materi yang dibahas, siswa lebih berkonsentrasi dalam memperhatikan pembelajaran, hal tersebut dapat diketahui ketika guru menjelaskan mengenai suatu topik pelajaran siswa memperhatikan materi yang sedang dijelaskan oleh guru dengan tenang (Marlinda, 2022). Terlepas dari kenyataan bahwa masih ada beberapa siswa yang tidak bisa berkonsentrasi dengan baik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, namun hal ini jauh lebih efektif dibandingkan dengan guru yang menerapkan metode ceramah akan membuat siswa merasa jenuh saat belajar di kelas. Selain itu metode *role playing* ini dipastikan memunculkan semangat dan perasaan menantang karena mereka akan berdialog di depan teman-temannya, keterlibatan aktif siswa

selama kegiatan pembelajaran berlangsung juga melatih mental dan sosial mereka (Nusaibah et al., 2021).

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran terlihat cukup efektif. Hal ini dapat ditinjau dari bagaimana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dari awal hingga akhir (Andini et al., 2022). Mereka juga terlihat senang dan antusias ketika mengikuti kegiatan dengan model bermain peran. Dalam pembelajaran ini, siswa bekerja sama satu sama lain untuk memerankan peran masing-masing, yang membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan. Siswa menunjukkan respon yang sangat baik ketika guru menerapkan metode *role playing* pada pembelajaran akidah akhlak (Yusnarti & Suryaningsih, 2021). Oleh karena itu, metode yang diterapkan guru termasuk metode yang tepat.

Melihat hasil yang telah dijabarkan peneliti di atas hal, dapat diketahui bahwa penggunaan metode pembelajaran yang benar mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran serta konsepnya dengan baik sehingga dapat mereka terapkan pada kehidupan nyata, disamping itu implementasi dari metode yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa juga dapat meningkatkan hasil belajar di sekolah. Hal tersebut memberi bukti bahwa keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran yang dilakukan (Nasution, 2017).

3.4 Kelebihan Metode *Role Playing*

Metode pembelajaran sudah pasti akan terdapat kelebihan serta kekurangan dalam penerapannya, begitu juga dengan metode *role playing*, menurut Endah dalam (Jehaut et al., 2020) kelebihan dari metode *role playing* sebagai berikut; 1) keterlibatan siswa secara keseluruhan dan berpartisipasi yang akan mendorong siswa itu sendiri dalam meningkatkan potensi yang dimiliki. 2) siswa dapat bekerjasama dalam pengambilan keputusan serta bebas mengekspresikan apa yang dirasakan. 3) metode ini dapat dilakukan dilakukan secara tatap muka ataupun *online* yang disesuaikan dengan materi. 4) bersifat menyenangkan serta menambah gaya pengalaman belajar yang berbeda. 5) menumbuhkan bakat dan minat siswa. 6) melatih gaya bahasa siswa menjadi lebih baik dan dapat dipahami oleh orang lain (Sholikah, 2019).

Kelebihan metode *role playing* menurut Ruminiati 2007 dalam artikel (Rahim & Dwiprabowo, 2020) menyebutkan bahwa; 1) mendorong siswa untuk menumbuhkan kreatifitas dan memiliki jiwa inisiatif yang tinggi. 2) mendorong siswa untuk percaya diri dan berani mencoba melakukan hal-hal yang telah dipahami. 3) melatih siswa yang telah mempunyai bakat kesenian dengan *role playing* yang sering dilakukan ketika guru menggunakan metode ini. 4) melatih kerjasama tim dan komunikasi antar anggota 5) memberikan kesan yang baik dan kesenangan bagi siswa ketika belajar.

Kelebihan lainnya menurut pendapat Sutoso dalam (Kartiko & Kurniwan, 2018) bahwa kelebihan dalam implementasi metode *role playing* antara lain sebagai berikut; 1) kegiatan yang dilakukan oleh individu itu sendiri, akan membantu untuk memahami sebuah masalah yang sedang dihadapi. 2) siswa akan menempatkan watak tokoh yang diperankan, sehingga penanam nilai tanpa sadar akan ada pada diri siswa tersebut. 3) siswa melatih jiwa toleransi, menghargai orang lain. 4) meningkatkan karakter disiplin, kreatif, komunikatif dan kerja keras dimana hal tersebut dapat mendorong siswa dapat memiliki akhlak mulia. 5) menumbuhkan karakter dengan moral yang baik dan bermanfaat bagi dirinya dan sekitarnya.

3.5 Kelemahan Metode *Role Playing*

Dalam metode *role playing* juga terdapat beberapa kekurangan diantaranya adalah; 1) keterbatasan waktu sehingga membuat beberapa siswa tidak bisa menerapkan atau melakukan metode *role playing* di depan kelas. 2) banyak memakan waktu, mulai dari persiapan siswa sampai pelaksanaannya. 3) suasana yang kemungkinan menjadi tidak kondusif karena yang tidak melakukan *role playing* besar kemungkinan akan ramai sendiri. 4) metode yang membutuhkan banyak perhatian, mulai dari pembagian waktu, kondisi kelas dll. 5) guru banyak mengalami kesulitan dalam menjelaskan peran yang akan dilakukan siswanya. 6) terdapat beberapa siswa yang kurang tertarik dan tidak berkeinginan untuk memerankan peran yang telah ditentukan (Sholikah, 2019).

Kelemahan lainnya tentang metode *role playing* sebagai berikut; 1) implementasi metode *role playing* membutuhkan banyak persiapan sehingga membutuhkan waktu yang rentang lama. 2) guru dan siswa harus memiliki kreativitas yang tinggi agar metode *role playing* dapat berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. 3) banyak siswa yang merasa malu dalam memerankan peran di depan kelas. (Shoimin, 2014). Pendapat lain diungkapkan oleh Abdul dalam artikel (Rahim & Dwiprabowo, 2020) diantaranya adalah; 1) metode ini dapat mengaktifkan siswa, namun hanya yang berperan saja. 2) metode yang membutuhkan banyak waktu dan cukup menguras tenaga, sehingga yang menjadi titik fokus hanya reaksi dari siswanya bukan cara kerja/praktiknya. 3) memerlukan ruang yang luas 4) besar kemungkinan akan mengganggu kelas sebelah.

Kelemahan lain dalam metode *role playing* juga dikemukakan oleh Abdul bahwa, sama dengan metode-metode lainnya metode *role playing* juga memiliki beberapa kelemahan antara lain yaitu; 1) perlunya persiapan yang matang, karena besar kemungkinan siswa tidak bersungguh-sungguh melakukannya. 2) membutuhkan suasana ruang kelas yang mendukung agar metode bisa berjalan dengan baik. 3) terkadang implementasi metode *role playing* tidak sesuai dengan apa yang diharapkan karena beberapa kesalahan. 4) seing terdapat kesulitan yang dialami siswa karena peran yang dimainkan secara baik, karena kurang baik dalam menerima arahan serta kurang dalam mengenal karakter yang diperankan. 5) membutuhkan waktu yang banyak 6) membutuhkan siswa yang memiliki jiwa imajinatif, saling mengenal, terbuka sehingga mampu bekerjasama dengan baik (Rahim & Dwiprabowo, 2020).

4. Simpulan

Pembelajaran Akidah akhlak membentuk siswa untuk memahami, mengetahui, dan beriman kepada Allah SWT, menerapkan dan merealisasikan kewajiban yang harus dilakukan dan menjauhi larangan. Dalam kurikulum merdeka terdapat elemen berakhlak mulia, maka melalui mata pembelajaran Pendidikan Islam terutama dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak, siswa diharapkan dapat mengimplementasikan akhlak mulia di kehidupan sehari-hari. Agar dapat memberikan efek positif terhadap hasil belajar siswa, maka digunakan pendekatan *role playing* dalam kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan siswa saat ini, dimana mereka mempelajari topik tersebut melalui pembelajaran kontekstual.

Metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang di mana siswa mampu terlibat untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk mengajarkan siswa untuk memecahkan masalah dunia nyata berdasarkan pengalaman mereka sendiri, metode ini membantu siswa cepat memahami materi, proses pembelajaran yang dilakukan yakni dengan memainkan suatu peran yang sesuai dengan materi yang akan dibahas hari tersebut, disamping itu penggunaan metode yang memenuhi semua kebutuhan siswa dapat meningkatkan motivasi dan kinerja akademik mereka di sekolah dan telah dibuktikan oleh penelitian terdahulu yakni memperoleh presentase sebesar 83.7% dengan kategori tinggi.

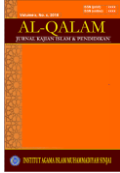
Dalam penelitian terbatas ini peneliti yang menggunakan metode kualitatif pendekatan *literatur review* dalam menganalisis data, dan hanya fokus pendidikan tertentu yakni Madrasah Ibtidaiyah, serta peneliti hanya berfokus pada faktor internal yakni pengaruh metode pembelajaran tanpa melihat faktor eksternal misal dukungan orang tua dan lain-lain. Sehingga mungkin dapat dikaji oleh peneliti selanjutnya, oleh karena itu diharapkan peneliti selanjutnya akan dapat melihat lebih dekat bagaimana metode *role playing* mampu mempengaruhi berbagai aspek.

Daftar Pustaka

Afrianti, E. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Metode Role Playing pada Siswa Kelas V di SD Negeri 008 Sialang Dua Dahan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 5(3), 5893–5901.

- Andini, A. N., Andrizal, & Mailani, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V Sdn 017 Jaya Kopah Kecamatan Kuantan Tengah. *Jom Ftk Uniks*, 2(1), 22–30.
- Aryati, A., & Indrawari, K. (2019). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah Sungsang Kabupaten Banyuasin*. IAIN Bengkulu.
- Danial, Upu, H., & Ihsan, H. (2022). *Explorations of The Implementation of Mathematic Curriculum Based on Teacher 's Style Instructions*. 11(3), 315–321.
- Danial. (2020). *Keterlaksanaan kurikulum 2013 dalam mata pelajaran matematika di smp negeri 33 makassar*. 01(01), 27–32.
- Daulay, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Pada Materi Akhlak Terpuji Siswa Kelas Viii Mts Alittihadiyah Titi Kuning Medan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Keislaman*, 6(9), 43–53.
- Ernani. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Drama Dan Aktivitas Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 020 Tembilahan Hilir. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 01(November), 1–23.
- Faizah, N. (2022). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Materi Akidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas II Islam Bombana Tahun Pelajaran 2023/2024. *Al-Muhtarif: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 120–132.
- Hartini, H., Danial, D., & Munawaroh, M. (2021). Pengaruh Sarana Pembelajaran dan Motivasi Belajar Matematika Terhadap Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Kotabaru. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 2(2), 40–48. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v2i2.749>
- Kartiko, A., & Kurniawan, E. (2018). Metode Bercerita Dengan Teknik Role Playing untuk Menumbuhkan Akhlak Mulia. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 201–222. <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i2.52>
- Mansir, F.-, Tumin, T., & Purnomo, H. (2020). Role Playing Learning Method in The Subject of Aqidah Akhlak at Madrasa. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 191–201. <https://doi.org/10.31538/nzh.v3i2.675>
- Marlinda, D. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Menggunakan Metode Role Playing Pada SD Negeri 29 Banda Aceh Dewi*. 4(3), 620–631.
- Mirawati. (2018). Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di Madrasah Tsanawiyah DDI Labukkang Kota Parepare. In *IAIN Parepare*. (Vol. 6, Issue 1).

- Mu'awanah, L. (2018). Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pokok Akhlak Terpuji Kelas IV Semester Genap di SD Islam Al Fidaus Magelang Tahun Pelajaran 2017/2018. *Prosiding Konferensi Nasional Ke-7*, 263–273.
- Najmudin, D. (2019). Penerapan Model Role Playing dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak The Implementation of Role Model in Aqidah Akhlak Learning. *Tarbiyatu Wa Ta'lim*, 01(01), 28–43.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. Correspondence: Mardiah Kalsum Nasution, Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta. E-mail. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–15.
- Nurfauzi, Y., Mayadiana Suwarna, D., Ramatni, A., Wilson Sitopu, J., & Sinaga, J. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 213–221.
- 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. <https://doi.org/10.32528/tarlim.v4i2.5146>
- Purwantoro, F., & Hasan. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V pada Pelajaran Akidah Akhlak. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 1–18.
- Rafidah. (2017). Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik MTS DDI Kulo Kabupaten Sidrap. In *UIN Alauddin Makassar*.
- Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Ppkn di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210–217.
- Rahmi, I., Nurmalina, & Fauziddin, M. (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Rosada, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Amanah Kelas IV-Putri MIS Kertijayan. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), 616–627.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Rose KR). Ar-Ruzz Media.
- Sholikah, U. (2019). *Penerapan Metode Role Playing Dengan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas*



Viii Di Mts Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati Tahun Pelajaran 2018/2019.

- Suyono, S. (2022). Penerapan Role Playing Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Guna Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas V MI Muh Nogosari Giri Mulyo Progo Tahun Pelajaran *THE JOER: Journal Of Education Research*, 2(1), 137–147.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>
- Zahro, N. H. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV SD Integral Luqman Al-Hakim Kabupaten Situbondo. *Education Journal : Journal Educational Research and Development*, 3(2), 149–162. <https://doi.org/10.31537/ej.v3i2.210>