

Dini Febriani, Diyan Permata Yanda

## Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas XI MAN 1 Pasaman

Dini Febriani<sup>1</sup>, Diyan Permata Yanda<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Agama Islam, UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi

ARTICLE INFO	ABSTRAK
<p><b>Article History</b></p> <p>Submitted: 01 April 2025            Revised: 22 Mei 2025            Accepted: 25 Mei 2025            Available online: 31 June 2025</p> <p><b>Correspondence</b></p> <p>Dini Febriani            Email: <a href="mailto:febrianidini151299@gmail.com">febrianidini151299@gmail.com</a></p> <p>Diyan Permata Yanda            Email: <a href="mailto:diyanpermatayanda@uinbukittinggi.ac.id">diyanpermatayanda@uinbukittinggi.ac.id</a></p>	<p>Pengungkapan bahwa beberapa siswa tidak memperhatikan pelajaran di kelas mendorong dilakukannya penelitian ini; siswa-siswa tersebut hanya diam saja ketika ditanya dan tidak mau menjawab. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa bosan dan mengantuk karena guru terus-menerus menggunakan cerita dan ceramah. Bukti seperti ini menunjukkan bahwa pendekatan pengajaran yang tidak menarik menjadi penyebab kesulitan siswa dalam memahami konsep moral dan agama. Tim peneliti di MAN 1 Pasaman bermaksud untuk meneliti pengaruh metode bermain peran terhadap pendidikan moral dan agama siswa kelas X. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang berlandaskan pada penelitian eksperimen. Peserta penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII MAN 1 Pasaman. Kelas eksperimen dipilih secara cluster random sampling, yaitu Kelas XI F.7. Hasil penelitian dievaluasi dengan menggunakan uji t sampel berpasangan. Hasil uji t sampel berpasangan menunjukkan bahwa penggunaan teknik bermain peran pada siswa kelas XI MAN 1 Pasaman berpengaruh terhadap hasil belajar akidah dan akhlak (3,418 &gt; 2,052), dengan nilai signifikansi 0,002 &lt; 0,05. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian.</p> <p><b>Kata Kunci:</b> Metode Pembelajaran, Role Playing, Hasil Belajar</p>

### Pendahuluan

Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mencakup Aqidah Akhlak, penekanannya adalah pada sisi afektif, pada nilai-nilai ketuhanan dan kemanusiaan. Artinya, program ini bertujuan untuk membantu peserta didik menginternalisasikan ilmu yang diperolehnya dari pembelajaran aqidah akhlak sehingga dapat bermakna dan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya pada masalah kognitif. Indikator keberhasilan pembelajaran aqidah akhlak meliputi tiga ranah, yaitu ranah emosional, kognitif, dan psikomotorik. Zakiyah Daradjat menegaskan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam adalah membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang ajaran Islam dan mendorong mereka untuk mengamalkan dan memeluk Islam sebagai karya hidup mereka.

Aqidah akhlak merupakan mata pelajaran yang bersumber dari manifestasi perkembangan batin yang berkaitan dengan akhlak dan aqidah; ia mengajarkan lebih dari sekadar ilmu agama. Apa pun masalahnya, tantangannya adalah membentuk karakter peserta didik yang menanamkan dalam diri mereka rasa keagamaan yang kuat, ketakwaan, dan prinsip-prinsip moral yang tinggi. Sebagai bagian dari misinya untuk menanamkan kepada para siswanya pengetahuan tentang, penghargaan terhadap, dan kepatuhan terhadap perilaku Islam yang merupakan fondasi cara hidup, kurikulum Madrasah Aliyyah mencakup pelajaran tentang nilai-nilai moral.

Rasulullah Muhammad Saw diutus dengan tujuan menyebarkan prinsip-prinsip moral. Menurut apa yang telah diriwayatkan oleh Imam Malik dari ajaran Nabi SAW :

إِنَّمَا بُعِثْتُكُمْ كَارِمًا لِأَخْلَاقٍ

Artinya: “Bahwa aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia,” Rasulullah menyatakan setelah mendengar perkataan Malik.

Tujuan kerasulan Muhammad saw secara gamblang disebutkan dalam hadits di atas. Sebagaimana yang beliau sampaikan sendiri, tujuan kerasulan beliau adalah untuk mendidik manusia menuju kesempurnaan akhlak. Dengan membahas aqidah dan akhlak, peserta didik akan lebih memahami bahwa perilaku sehari-hari mereka mencerminkan Islam mengajarkan umatnya untuk beriman kepada Allah, malaikat-Nya, kitab-kitab suci-Nya, para rasul-Nya, hari kiamat, Qada dan Qadar. Setiap siswa harus membiasakan diri untuk hidup dengan prinsip-prinsip moral dan adab Islam sejak dini, terlebih lagi mengingat saat ini negara dan bangsa Indonesia sedang menghadapi krisis multidimensi dan dampak negatif globalisasi.

Mengenal adab dan keutamaan berpakaian yang baik, bepergian, bertamu, dan menerima tamu merupakan salah satu contoh akhlak. Kurikulum kelas XI 2013 menekankan pentingnya mengajarkan adab dan keutamaan berpakaian yang baik, berhias yang baik, bepergian yang baik, bertamu yang baik, dan menerima tamu. Secara khusus, KD. 3.4 menganalisis manfaat dan tata krama berpakaian yang pantas, berhias yang pantas, bepergian yang pantas, bertamu yang pantas, dan menerima tamu, dan KD. 4.4 menyajikan hasil analisis tersebut. Data awal dari satuan pendidikan agama dan akhlak kelas XI MAN 1 Pasaman menunjukkan bahwa mata kuliah tersebut memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, dengan hanya sebagian kecil siswa yang memenuhi target tersebut. Hal ini terlihat dari masih rendahnya prestasi siswa di kelas. Hal ini disebabkan karena pendekatan pengajaran akhlak yang selama ini digunakan hanya mengandalkan metode pengajaran tradisional, seperti metode ceramah, yang cenderung membuat siswa jenuh sehingga tidak lagi menganggap serius materi yang disampaikan dan tidak menemukan ide sendiri tentang cara mempelajarinya.

Hasil wawancara dengan guru akidah akhlak menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kurang memperhatikan pelajaran di kelas sehingga tidak mengetahui jawaban dari soal-soal. Siswa merasa bosan, mengantuk, dan tidak tertarik saat guru hanya memberikan ceramah. Tampaknya metode mengajar yang kurang menyenangkan menjadi penyebab kesulitan siswa dalam memahami materi.

Hasil Ujian Tengah Semester (UTS) siswa Akidah Akhlak sesuai dengan hasil wawancara dan observasi yang telah disebutkan sebelumnya; namun, hasil ujian masih belum memenuhi harapan.

Terlihat dari data, sebagian siswa belum berhasil menuntaskan pembelajaran aqidah dan akhlak sesuai dengan KKM yang ditetapkan. Untuk mata kuliah ini, nilai KKM yang ditetapkan adalah 75,00. Hal ini disebabkan karena guru akidah dan akhlak masih menggunakan metode lama, seperti ceramah yang membosankan, sehingga menyulitkan siswa dalam belajar.

Oleh karena itu, metode role playing merupakan salah satu alat yang dapat digunakan oleh pendidik di kelas. Misalnya, ketika siswa berperan sebagai orang baik, mereka akan belajar tindakan apa yang mencerminkan sifat tersebut dan tindakan apa yang tidak, serta bagaimana memenuhi harapan yang diberikan oleh panutan mereka. Teknik ini dikenal sebagai role playing dan merupakan alat yang ampuh untuk mengajar dan belajar. Ketika merencanakan pembelajaran, pendidik perlu berpikir di luar kotak tentang cara menata kelas agar siswa merasa nyaman dan dapat fokus pada materi yang diajarkan.

Pembelajaran melalui role playing, yang sebagian merupakan simulasi, dapat membantu siswa mempersiapkan diri menghadapi situasi kehidupan nyata, situasi hipotetis, atau kejadian di masa lalu. Salah

Dini Febriani, Diyan Permata Yanda

satu pendekatan pembelajaran yang berhasil, menurut Mulyasa, adalah bermain peran. Isu-isu hubungan, khususnya yang berdampak pada kehidupan sehari-hari siswa, menjadi fokus dari jenis bermain peran ini. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini sangat sesuai dengan metode bermain peran, yang bertujuan untuk menarik minat siswa dalam mempelajari aqidah akhlak dengan meminta mereka bekerja dalam kelompok untuk menemukan solusinya. Dengan mempertimbangkan semua hal di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, dengan memanfaatkan teknik bermain peran, bagaimana siswa aqidah akhlak di kelas X MAN 1 Pasaman mempelajari mata pelajaran tersebut.

## Metode Pelaksanaan

Penelitian eksperimental, khususnya studi kasus one-shot dengan satu kelompok dan rejimen pra-, perlakuan-, dan pasca-tes, digunakan sebagai strategi penelitian dalam karya ini. Siswa yang terdaftar di kelas sepuluh di MAN 1 Pasaman selama tahun ajaran 2024–2025 merupakan populasi penelitian. Kelompok eksperimen untuk penelitian ini dipilih melalui cluster random sampling dari kelas XI 7. Untuk mengevaluasi hasil tes, digunakan uji-t sampel berpasangan.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan uji *t* sampel berpasangan (*paired sample t-test*) guna mengetahui efektivitas metode bermain peran terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak. Uji ini dipilih karena penelitian berfokus pada perbandingan antara dua kelompok data, yaitu hasil pre-test dan post-test dari satu kelompok yang sama. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, peneliti melaksanakan serangkaian uji prasyarat untuk memastikan validitas dan reliabilitas data.

Uji normalitas menjadi langkah awal yang ditempuh untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 responden, metode Shapiro-Wilk digunakan dalam SPSS versi 23. Penggunaan metode ini sesuai dengan pedoman analisis statistik untuk sampel kecil (Ghasemi & Zahediasl, 2012). Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data pre-test dan post-test adalah 0,051 dan 0,055, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Langkah selanjutnya adalah uji homogenitas, yang dilakukan menggunakan uji Levene. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah varians dari kedua kelompok data adalah sama atau homogen. Homogenitas merupakan syarat penting dalam uji parametrik seperti uji *t* sampel berpasangan (Field, 2013). Hasil uji Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,079, yang lebih besar dari batas kritis 0,05. Dengan demikian, asumsi homogenitas terpenuhi dan data layak untuk dianalisis lebih lanjut.

Setelah kedua syarat utama tersebut terpenuhi, peneliti melanjutkan ke tahap uji hipotesis. Uji ini menggunakan prosedur *paired sample t-test* dalam SPSS versi 23 untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Hasil analisis menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 3,418 dengan signifikansi 0,002. Nilai ini dibandingkan dengan *t* tabel pada derajat kebebasan (df) 27, yang menghasilkan nilai sebesar 2,052. Karena *t* hitung > *t* tabel dan nilai signifikansi < 0,05, maka hipotesis alternatif diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Artinya, penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Aqidah Akhlak memiliki pengaruh yang positif terhadap pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar (Bonwell & Eison, 1991).

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa penerapan metode bermain peran membawa dampak yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas XI di MAN 1 Pasaman, khususnya dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak. Temuan ini menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya dan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif sangat efektif dalam konteks pendidikan agama Islam.

Peran aktif siswa dalam bermain peran memberikan ruang bagi mereka untuk berpikir kritis, bertindak sesuai dengan peran yang dimainkan, serta merefleksikan nilai-nilai keislaman dalam situasi nyata. Hal ini sesuai dengan firman Allah dalam Q.S. an-Najm ayat 39: *"Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya"*. Ayat ini menekankan pentingnya usaha aktif dalam memperoleh pengetahuan dan pemahaman, yang dalam konteks ini diwujudkan melalui keterlibatan aktif dalam bermain peran (Departemen Agama RI, 2005).

Menurut Arifin (2003), strategi pembelajaran dalam pendidikan Islam harus selaras dengan prinsip-prinsip ajaran Islam. Ia menegaskan bahwa pembelajaran yang mengedepankan partisipasi aktif, seperti metode bermain peran, merupakan implementasi dari nilai-nilai pedagogi Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Sunnah. Dengan metode ini, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mempraktikkannya dalam kehidupan nyata.

Suryadi (2007) menyatakan bahwa metode bermain peran meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep abstrak. Saat siswa memainkan peran tertentu, mereka berlatih menempatkan diri dalam situasi tertentu dan mengembangkan empati serta keterampilan komunikasi. Proses ini menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna dan berkesan.

Selaras dengan itu, Arikunto (2010) menekankan bahwa keberhasilan metode pengajaran ditentukan oleh sejauh mana siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar. Ia menambahkan bahwa strategi yang mampu mengaktifkan peran siswa secara menyeluruh akan meningkatkan hasil belajar dan mendorong pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini semakin menguatkan bukti bahwa bermain peran layak dijadikan strategi pembelajaran dalam pendidikan agama.

Penelitian ini juga didukung oleh hasil studi Rafiq dan Najah (2019), yang menemukan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 56%. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran aktif berbasis simulasi sosial memungkinkan siswa memahami konteks materi secara lebih mendalam. Dalam studi mereka, peningkatan hasil belajar terutama terjadi pada aspek afektif dan psikomotor.

Lebih lanjut, Ardian Biantara (2022) juga menunjukkan hasil positif dari penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran. Dalam penelitiannya, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 19,10 poin setelah penerapan metode ini. Ia menekankan bahwa pendekatan ini mampu merangsang keterlibatan emosional siswa, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman materi.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menambah bukti empiris mengenai efektivitas metode bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks mata pelajaran Aqidah Akhlak. Strategi ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan Islam sebagai alternatif pembelajaran aktif yang relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Dini Febriani, Diyan Permata Yanda

Selain itu, pendekatan ini juga mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional, yakni menciptakan peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam perilaku nyata. Hal ini sejalan dengan pandangan Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan harus menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Sebagai rekomendasi, guru dapat terus mengembangkan variasi metode bermain peran sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Kolaborasi antara guru PAI dengan guru mata pelajaran lain juga dapat dilakukan untuk mengintegrasikan nilai-nilai Aqidah Akhlak dalam konteks lintas disiplin, sehingga pembelajaran menjadi lebih komprehensif dan kontekstual.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji t-sample (dengan tingkat signifikansi  $0,002 < 0,05$ ) dan analisis penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan permainan sebagai metode pengajaran memengaruhi hasil belajar agama Islam dan matematika. Nilai t yang dihitung,  $3,418 > 2,052$ , semakin mendukung kesimpulan ini. Sebagai rekomendasi, guru dapat terus mengembangkan variasi metode bermain peran sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Kolaborasi antara guru PAI dengan guru mata pelajaran lain juga dapat dilakukan untuk mengintegrasikan nilai-nilai Aqidah Akhlak dalam konteks lintas disiplin, sehingga pembelajaran menjadi lebih komprehensif dan kontekstual.

## Daftar Kepustakaan

- Arifin, M. (2003). *Filsafat pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin, M. (2003). *Pendidikan Islam: Pendekatan teoretis dan praktis dalam perspektif interdisipliner*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2017). *Teori dan praktik pembelajaran aktif*. Jakarta: Penerbit Buku Pendidikan.
- Biantara, A. (2022). Peningkatan hasil belajar melalui metode role playing pada siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(2), 123–130.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom* (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1). Washington, DC: George Washington University.
- Departemen Agama RI. (2005). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Jakarta: PT Syaamil Cipta Media.
- Field, A. (2013). *Discovering statistics using IBM SPSS Statistics*. London: Sage Publications.
- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: A guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10(2), 486–489. <https://doi.org/10.5812/ijem.3505>
- Muhaimin. (2004). *Pengembangan pendidikan agama Islam: Wacana dan tantangan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rafiq, M., & Najah, F. (2023). Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTs Al-Ibrohimiy, Sentol Daya Sumenep. *Jurnal Kajian Agama dan Multikulturalisme Indonesia*, 2(1), 23–32.
- Rafiq, M., & Najah, L. (2019). Efektivitas metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. *Jurnal Edukasi Islam*, 8(1), 75–90.

- Sanjaya, W. (2010). *Pendekatan pembelajaran berbasis standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suryadi, A. (2007). *Strategi pembelajaran modern*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryadi. (2018). Efek metode role playing pada peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 25–30.