

**PENERAPAN STRATEGI *ROLE PLAYING* DALAM MENANAMKAN
AKHLAKUL KARIMAH PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS XI DAN XII DI MAN 1 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Lee Munageng

Op-

Ura. Nisa fahri

Disusun Oleh:

Nadia Rachmawati Nur Hidayah

21422042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2025

**PENERAPAN STRATEGI *ROLE PLAYING* DALAM MENANAMKAN
AKHLAKUL KARIMAH PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS XI dan XII DI MAN 1 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama
Islam Universitas Islam Indonesia untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Nadia Rachmawati Nur Hidayah

21422042

Pembimbing:

Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2025

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nadia Rachmawati Nur Hidayah

NIM : 21422042

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Agama Islam

Judul Penelitian : Penerapan Strategi *Role Playing* dalam Menanamkan Akhlakul Karimah pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar Pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 3 November 2025

Yang Menyatakan



Nadia Rachmawati Nur Hidayah

PENGESAHAN



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kalurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiai@uii.ac.id
W. fiai.uii.ac.id

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Tugas Akhir Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 29 Oktober 2025
Judul Tugas Akhir : Penerapan Strategi Role Playing dalam Menanamkan Akhlakul Karimah pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta
Nama : NADIA RACHMAWATI NUR HIDAYAH
Nomor Mahasiswa : 21422042

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI

Ketua/Pembimbing
Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I

Penguji 1
Edi Safitri, S.Ag, MSI

Penguji 2
Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd.

(.....)
(.....)
(.....)

Yogyakarta, 29 Oktober 2025
Fakultas Ilmu Agama Islam



Dr. Drs. Asmuni, MA

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama : Nadia Rachmawati Nur Hidayah

Nomor Mahasiswa : 21422042

Judul Skripsi : Penerapan Strategi *Role Playing* dalam Menanamkan Akhlakul Karimah pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti munaqasah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 3 November 2025

Dosen Pembimbing



Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I

NOTA DINAS

Yogyakarta, 12 Jumadil Awal 1447 H

Senin, 3 November 2025 M

Hal : Skripsi

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam

Indonesia Di Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb.

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: **191/Dek/60/DAATI/FIAI/II/2025** tanggal 12 Februari atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi saudara:

Nama : Nadia Rachmawati Nur Hidayah

Nim : 21422042

Program studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Agama Islam

Tahun akademik : 2024/2025

Judul penelitian : Penerapan Strategi *Role Playing* dalam Menanamkan Akhlakul Karimah pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami anggap bahwa skripsi saudara memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian bersama ini kami kirimkan softfile skripsi yang dimaksud.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Dosen Pembimbing



Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I.

MOTTO

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

“Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur”

(QS. Al-Qalam: 4)¹

¹ Al-Qur'an Online, <https://quran.nu.or.id/al-qalam/4>, diakses pada 13 Agustus 2025, 21.35 WIB

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'aalamiin, segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam atas segala Rahmat, hidayah dan karunia-Nya, yang senantiasa selalu terlimpahkan kepada penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan baik. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang seperti saat ini.

Dengan segala kerendahan hati, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Universitas Islam Indonesia, Fakultas Ilmu Agama Islam, dan Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan banyak pengalaman selama masa perkuliahan ini.
2. Kedua orang tua penulis Bapak Wahyudiana dan Ibu Eriyati yang telah memberikan dukungan kepada penulis dari awal perkuliahan sampai saat ini, dan yang selalu mendukung cita-cita penulis.
3. Karya ini saya persembahkan kepada diri saya sendiri, sebagai bentuk penghargaan atas kerja keras dan komitmen hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Dan seluruh keluarga besar dan teman-teman penulis yang telah memberikan dukungan serta doanya kepada penulis.

Semoga karya sederhana ini menjadi amal jariyah dan bermanfaat bagi sesama. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat, keberkahan rezeki, dan Kesehatan kepada kita semua. *Aamiin ya Rabbal 'aalamiin*.

ABSTRAK

PENERAPAN STRATEGI *ROLE PLAYING* DALAM MENANAMKAN AKHLAKUL KARIMAH PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS XI dan XII DI MAN 1 YOGYAKARTA

Oleh: Nadia Rachmawati Nur Hidayah

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya fenomena menurunnya sikap dalam mencerminkan akhlakul karimah yang tampak melalui perilaku sehari-hari seperti kurang sopan, tanggung jawab dan kurang disiplin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan dan menganalisis strategi ini. Penelitian ini didasarkan pada pentingnya penerapan nilai-nilai akhlakul karimah dalam pendidikan Islam, terutama di tengah tantangan modernisasi dan kemajuan teknologi yang berdampak pada perilaku siswa.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Untuk mengumpulkan data, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, informan berjumlah 14 orang yang terdiri dari 1 wakil kepala madrasah bidang kurikulum, 1 guru akidah akhlak, siswa kelas XI berjumlah 5 orang dan siswa kelas XII berjumlah 7 orang. Analisis data dilakukan dengan menggunakan triangulasi data, teknik dan sumber dengan model interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran akidah akhlak menggunakan strategi role playing melalui beberapa tahapan implementasi sebagai berikut, perencanaan skenario, pembagian peran, latihan, dan penampilan. Terbukti bahwa dampak dari penerapan strategi ini menciptakan partisipasi aktif, menumbuhkan empati, memperkuat pemahaman tentang moral, dan menanamkan sikap kerja sama dan tanggung jawab. Faktor pendukung penerapan strategi role playing di MAN 1 Yogyakarta didasarkan pada sarana dan prasarana madrasah yang memadai, kesiapan guru dan siswa, dan dukungan dari madrasah yang mendukung keberhasilan strategi. Namun demikian, kendala seperti keterbatasan waktu dan ketidakpastian tentang kemampuan guru untuk menerapkan strategi. Penelitian ini menemukan bahwa terdapat indikator keberhasilan dalam menanamkan akhlakul karimah seperti, menumbuhkan tanggung jawab, sopan, santun dan kerjasama.

Kata Kunci: Role Playing, Akhlakul Karimah, Akidah Akhlak, Pembelajaran, Pendidikan Islam.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF ROLE PLAYING STRATEGY IN INCLUDE GOOD CHARACTER IN THE COURSE OF CREED AND ETHICS IN GRADES XI AND XII AT MAN 1 YOGYAKARTA

By: Nadia Rachmawati Nur Hidayah

This research is motivated by the phenomenon of declining attitudes in reflecting noble morals that are visible through daily behavior such as lack of manners, responsibility and lack of discipline. The purpose of this research is to explain and analyze this strategy. This research is based on the importance of implementing noble moral values in Islamic education, especially amidst the challenges of modernization and technological advances that impact student behavior.

This study uses a descriptive qualitative method. To collect data, observation, interviews, and documentation. In this study, informants numbered 14 people consisting of 1 Akidah Akhlak teacher, 1 vice principal of the madrasah for curriculum, and 5 grade XI students and 7 grade XII students. Data analysis was carried out using data triangulation, techniques and sources with the interactive model of Miles and Huberman, which includes the process of data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results of the study indicate that learning aqidah and akhlak using role-playing strategies through several stages of implementation as follows: scenario planning, role-sharing, practice, and performance. It is proven that the impact of implementing this strategy creates active participation, fosters empathy, strengthens understanding of morals, and instills an attitude of cooperation and responsibility. Supporting factors for the implementation of role-playing strategies at MAN 1 Yogyakarta are based on adequate madrasah facilities and infrastructure, teacher and student readiness, and support from the madrasah that supports the success of the strategy. However, obstacles such as time constraints and uncertainty about the teacher's ability to implement the strategy. This study found that there are indicators of success in instilling akhlakul karimah such as fostering responsibility, politeness, courtesy and cooperation.

Keywords: Role-Playing, Noble Morals, Aqidah and Morals, Learning, Islamic Education.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِمْ وَأَصْحَابِهِ

أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Assalamua'alaikum Warahmatullaahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil'aalamiin, puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat, Taufiq, serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Penerapan Strategi Role Playing Dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII Di MAN 1 Yogyakarta”. Shalawat serta salam tidak lupa juga senantiasa kita curakan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan hingga zaman yang terang benderang seperti saat ini. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kekurangan di dalamnya. Baik dari segi penulisan dan penyajiannya. Dengan segala kerendahan hati, peneliti memohon kritik dan sarannya agar dapat lebih baik lagi kedepannya. Dalam penyusunan tugas

akhir ini tidaklah dapat peneliti selesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Semoga Allah selalu memberikan limpahan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Tanpa bermaksud mengurangi rasa hormat peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Fathul wahid, selaku Rektor Universitas Islam Indonesia
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Anton Priyono, S.E., M.M. selaku Kepala Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
4. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia
5. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd., M.Pd.I. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa dengan Ikhlas memberikan arahan, bimbingan, kritik, dan saran yang membangun dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Lukman, S.Ag., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis
8. Seluruh dosen yang telah memberikan dan mengajarkan ilmu pengetahuan untuk penulis. Terkhusus Ibu dan Bapak Dosen Pogram Studi

Pendidikan Agama Islam yang telah dengan sabar membimbing dan memberikan bekal bagi penulis di kehidupan masa depannya

9. Kepala sekolah MAN 1 Yogyakarta, Wakil Madrasah bidang Kurikulum, Guru Akidah Akhlak dan peserta didik kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta yang telah menerima penulis dengan baik dan memberikan informasi terkait yang dibutuhkan saat penelitian, sehingga tidak ada kendala saat penelitian berlangsung, serta memberikan dukungan semangat berupa motivasi yang sangat berarti untuk peneliti.
10. Kedua orang tua penulis, Bapak Wahyudiana dan Ibu Eriyati yang senantiasa memberikan dukungan, arahan, bimbingan, nasehat, dan masukan kepada penulis. Tidak lupa juga yang selalu mendoakan dalam setiap Langkah penulis.
11. Adik Daffa Ibnu Hafidz yang selalu penulis jadikan pembangkit semangat dalam penyusunan skripsi
12. Ardhiva, Yuni, Shofiyyah, Jihan, dan seluruh teman-teman seperjuangan Miracle Education 2021 yang telah kebersamai penulis selama masa perkuliahan.
13. Seluruh karyawan Fakultas Ilmu Agama Islam yang telah membantu penulis dalam memenuhi persyaratan akademik.

Yogyakarta, 15 Agustus 2025

Penulis



Nadia Rachmawati Nur Hidayah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
PENGESAHAN	iii
REKOMENDASI PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS.....	iii
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
D. Sistematika Pembahasan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Pustaka.....	11
B. Kerangka Teori.....	18
C. Landasan Teori.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	35
B. Tempat atau lokasi penelitian.....	35
C. Informan Penelitian.....	35
D. Teknik Penentuan Informan	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data.....	38
G. Keabsahan Data.....	40

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Profil Madrasah.....	41
1. Visi.....	41
2. Misi	42
3. Tujuan Sekolah.....	43
4. Sarana prasarana.....	45
B. Hasil Penelitian	47
1. Implementasi strategi role playing	47
2. Dampak penerapan strategi role playing.....	62
3. Faktor pendukung penerapan strategi role playing	65
C. Pembahasan.....	72
1. Implementasi strategi role playing	72
2. Dampak penerapan strategi role playing.....	88
3. Faktor pendukung implementasi	91
BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Persoalan moral remaja saat ini masih menjadi problematika dalam dunia Pendidikan khususnya di Indonesia. Di tengah kerasnya persaingan kualitas manusia di era modern. Tidak sedikit berita di media sosial yang menginformasikan degradasi moral para pelajar di Indonesia.² Sebagai seorang pelajar, semestinya seorang siswa memiliki budi pekerti dan akhlak yang mulia. Namun, pada zaman sekarang sikap para pelajar jauh dari nilai kesopanan.

Kondisi akhlak peserta didik di era modern ini menunjukkan adanya tantangan serius. Dengan adanya perkembangan teknologi dan arus globalisasi sehingga membawa dampak pada degradasi moral generasi muda, seperti menurunnya sikap sopan santun, maraknya pergaulan bebas, bullying, tawuran, serta rendahnya kepedulian sosial terhadap sesama. Kurangnya sikap sopan santun, bullying, pergaulan bebas yang semakin sering terjadi di kalangan remaja.³

Permasalahan tersebut merupakan salah satu indikasi rendahnya religiusitas siswa, terutama pada aspek akhlak, karena di dalam Islam religius pada garis besarnya tercermin dalam pengamalan akidah atau akhlak atau

² Nurul Lailiyah, Riyadhhotul Badi'ah, "problematika pembentukan karakter Islami peserta didik di MTS. Islamiyah bulurejo damarwulan kepung kediri," TA'LIM: jurnal studi pendidikan Islam, vol.2 no.1, (2019), 2.

³ Annisa Suaib, Muzakkir, M. Rusdi T. "Pendidikan Akhlak Remaja di Era Society 5.0 dalam Perspektif Islam". Pandu: Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum, (2023): 12-14. <https://doi.org/10.59966/pandu.v1i4.819>

dengan ungkapan iman, islam, dan ihsan. Bila semua unsur itu telah dimiliki oleh seseorang, maka dia termasuk insan beragama yang sesungguhnya.⁴

Senada dengan pengertian pendidikan tersebut, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani dan rohani, berilmu, kreatif, cakap, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.⁵

Dengan adanya mata Pelajaran akidah akhlak bertujuan untuk membentuk keimanan yang kokoh dan akhlak mulia pada diri peserta didik, sesuai dengan nilai-nilai ajaran islam.⁶ Dalam hal ini, akidah akhlak tidak hanya memberikan wawasan keagamaan, akan tetapi juga menjadi sarana pembentukan karakter yang berfungsi sebagai landasan moral dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, materi akidah akhlak memiliki peran yang penting dalam membangun generasi yang beriman, bertakwa dan berakhlak karimah.⁷

Pentingnya Pendidikan akhlak ini tidak hanya dirasakan oleh manusia dalam kehidupan perseorangan saja, akan tetapi juga dalam kehidupan keluarga

⁴ Djamaluddin Ancok, Fuat Nashori Suroso, "Psikologi Islami" (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2005), 76.

⁵ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, 2003, 3.

⁶ Clara Shantika Ahya, R. H. "Analisis Materi Akidah Akhlak di Madrasah". *AMI Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2, 92-93. (2024), <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami/article/view/4103>

⁷ Clara Shantika Ahya, R. H. "Analisis Materi Akidah Akhlak di Madrasah". *AMI Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2, 92-93. (2024), <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami/article/view/4103>

dan Masyarakat. Manusia dapat dikatakan sebagai makhluk yang mulia, jika dalam dirinya melekat akhlak islam yaitu akhlakul karimah.⁸ Hal ini dapat dilihat dari salah satu misi yang dibawa oleh Nabi Muhammad Saw, tidak lain adalah untuk mentransformasikan moral dan spiritual dalam kehidupan manusia seperti dalam hadits Nabi Muhammad Saw, yang berbunyi:

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ صَالِحَ الْأَخْلَاقِ

Artinya: *Sesungguhnya aku diutus hanya untuk menyempurnakan kemuliaan akhlak. (HR. Al-Bayhaqi dalam alSunan al-Kubrâ' (no. 20782) dan Al-Bukhari dalam Adaabul Mufrad no. 273. Dinilai shahih oleh Al-Albani dalam Shahih Adaabul Mufrad.)*⁹

Hadis tersebut menunjukkan bahwa tujuan utama diutusnya Nabi Muhammad SAW Adalah untuk membentuk manusia yang berakhlakul karimah. Dengan demikian, Pendidikan akhlak memiliki peran sentral dalam mencetak generasi yang beriman, berilmu dan berperilaku mulia. Di sisi lain, tantangan yang banyak dihadapi oleh seorang guru terutama dalam pembelajaran akidah akhlak yakni pengajaran akidah akhlak yang harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi di Tengah Masyarakat yang terus berkembang. Sehingga pendekatan sosial ini juga menjadi sangat penting untuk memastikan

⁸ Iffa, F. "Tantangan Guru Akidah Akhlak Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Melalui Pembelajaran Daring di MAN 1 Lamongan", *Tesis*, Lamongan:UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021.hal. 7-8.

⁹ Hakim, M. S. "Keutamaan Berhias Dengan Akhlak Mulia". (2018). Yogyakarta: Muslim.or.id., from <https://muslim.or.id/40677-keutamaan-berhias-dengan-akhlak-mulia.html> diakses pada 11 Januari 2025, 19.30 WIB

bahwa pembelajaran yang disampaikan tidak hanya sebuah materi belaka, akan tetapi juga bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.¹⁰

Sebagai Solusi, diperlukan adanya strategi pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara emosional dan sosial, serta memberi mereka kesempatan untuk mengalami dan mempraktikkan nilai-nilai akhlakul karimah. Strategi role playing adalah cara untuk memerankan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah-masalah sosial yang terkait dengan materi Pelajaran dengan tujuan agar peserta didik dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar untuk bersikap bertanggungjawab dan mengambil Keputusan secara spontan.¹¹

Salah satu strategi pembelajaran yang dianggap efektif dalam peningkatan nilai moral dan etika adalah role playing. Menurut penelitian Elvita Indah Cahyani pada tahun 2023 menyatakan bahwa penerapan strategi role playing dalam pembelajaran akhlak dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral dan etika. Selain itu, role playing juga dapat meningkatkan

¹⁰ Alaniyah, Z. (2024). "Solusi Kendala Pendidikan Akidah di Sekolah untuk Masyarakat Berakhlak". Malang: Kumparan. Retrieved Januari 11, 2025, from <https://kumparan.com/zahrotul-05/solusi-kendala-pendidikan-akidah-di-sekolah-untuk-masyarakat-berakhlak-23jtRbj5pRw>, diakses pada 11 januari 2025, 20.04 WIB.

¹¹ Debi Febianto, S. N. "Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar". *Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang*, no 2, (2024): 128-129, <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i1.177>

keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga materi yang diajarkan lebih mudah diingat dan diterapkan.¹²

Strategi ini diperankan dalam beberapa rangkaian tindakan seperti menguraikan sebuah masalah dan memperagakan peran yang dimainkan. Sebagai seorang pendidik, guru harus mengarahkan bagaimana peserta didik dapat mengenali dan memahami perasaan peran yang akan dimainkan.¹³ Strategi role playing ini sudah ada sejak lama namun saat strategi ini digunakan kembali dalam Pendidikan dijadikan sebagai referensi penerapan kurikulum Merdeka belajar. Peserta didik yang memainkan sebuah peran dan berinteraksi melalui narasi yang mengandung unsur representasi dari kehidupan nyata maupun rekaan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.¹⁴

Adapun keunggulan dari strategi role playing adalah membuat setiap individu peserta didik dapat terlibat dalam pembelajaran sehingga kelas menjadi hidup dan setiap peserta didik juga dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Namun di sisi lain, karena belajar sambil bermain kadang terdapat peserta didik yang terlewat batas sehingga terlalu aktif dan cenderung

¹² Cahyani, Elvita Indah, Putri Wulandari, and Munawir Munawir. 2023. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak". *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 15 (2), 239-50. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2330>

¹³ Parwanti, J. A. (2023). "Metode Role Playing dan Pengaruhnya Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa di SD Negeri Balecatur". *Heutagogia*, 3, (2023): 87-88, <https://doi.org/10.14421/hjie.2023.31-06>

¹⁴ Nahdlatul Latifah, I. P. "Implementasi Metode Role Playing Untuk Mewujudkan Merdeka Belajar". *Publishing*, 1, (2024): 2-3., <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>

mengganggu proses pembelajaran.¹⁵ Selain keunggulan dari strategi role playing, tentu terdapat kekurangan dari strategi ini yaitu 1) Bermain peran memerlukan banyak waktu dan kreativitas dari guru dan siswa 2) tidak semua guru memiliki kemampuan untuk melakukan strategi role playing dalam pembelajaran.¹⁶

Berdasarkan observasi awal di MAN 1 Yogyakarta, masih ditemukan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan akhlak peserta didik, seperti terdapat beberapa siswa yang menunjukkan kecenderungan dengan menurunnya sikap sopan santun terhadap guru, kurangnya rasa tanggung jawab, kurangnya sikap disiplin, dan rendahnya kepedulian terhadap sesama. Oleh karena itu diperlukan strategi pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sehingga dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran.¹⁷ Mata Pelajaran akidah akhlak merupakan salah satu mata Pelajaran yang penting dalam Upaya menanamkan akhlakul karimah pada peserta didik.

Madrasah Aliyah Negeri 1 Yogyakarta sebagai salah satu Lembaga Pendidikan islam unggul di kota Yogyakarta memiliki visi “Unggul, Ilmiah, Amaliyah, Ibadah dan Bertanggung Jawab (ULIL ALBAB). Dengan adanya visi

¹⁵ Nia Karnia, J. R. "Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari". *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 4, (2023): 121-122. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>

¹⁶ Kesy Aksara, L. "Penerapan Model Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1.2 SD Dharma Karya UT". *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah UMJ*, (2024): 488. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23566>

¹⁷ Observasi pelaksanaan role playing di MAN 1 Yogyakarta, Oktober 2024

madrasah tersebut, menunjukkan komitmen dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya berprestasi secara akademik, tetapi juga memiliki karakter Islami dan berakhlakul karimah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran akidah akhlak serta menawarkan alternatif strategi yang lebih interaktif dan aplikatif untuk menghadapi tantangan di era modern seperti menurunnya sikap sopan santun, maraknya pergaulan bebas, bullying, tawuran, serta rendahnya kepedulian sosial terhadap sesama. Maka dari itu, penelitian ini mengangkat judul “Penerapan Strategi Role Playing dalam Menanamkan Akhlakul Karimah pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta” dengan harapan dapat mengetahui terkait implementasi strategi role playing, menganalisis sejauh mana dampak dari implementasi strategi role playing dalam menanamkan akhlakul karimah, serta faktor apa saja yang mendukung keberhasilan dalam implementasi strategi role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak di MAN 1 Yogyakarta. a

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII
- b. Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII

- c. Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII

2. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana implementasi strategi role playing pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta terhadap penanaman akhlakul karimah?
- b. Apa dampak dari implementasi strategi pembelajaran role playing pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta terhadap penanaman akhlakul karimah?
- c. Apa saja faktor pendukung dari penerapan strategi role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta dalam penanaman akhlakul karimah?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini ialah:

- a. Untuk menganalisis penerapan strategi role playing dalam menanamkan akhlakul karimah pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta
- b. Untuk menganalisis dampak dari penerapan strategi role playing dalam menanamkan nilai-nilai akhlakul karimah pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta

- c. Untuk menganalisis faktor pendukung dari penerapan strategi role playing terhadap pemahaman siswa pada mata Pelajaran akidah akhlak.

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran akidah akhlak. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi dasar untuk memperkaya strategi pembelajaran pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru: Memberikan alternatif metode pembelajaran yang interaktif dan relevan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akhlakul karimah
2. Bagi Siswa: Membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai akhlakul karimah melalui pengalaman bermain peran, sehingga lebih mudah diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi Sekolah: Mendorong inovasi dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan visi dan misi sekolah untuk membentuk generasi yang berakarakter Islami

D. Sistematika Pembahasan

Dalam menyusun tahapan penelitian, terdapat beberapa aturan yang disesuaikan dengan pedoman penulisan tugas akhir oleh Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam

Indonesia, yang memudahkan penulis mengatur sistematika pembahasan penelitian ini. Sehingga kelak dapat dijadikan sebagai rujukan atas pemecahan problem yang dibahas dalam penelitian.

Bab I berisi tentang pendahuluan. Pada bagian ini berisi tentang uraian latar belakang masalah yang memuat tentang gambaran umum gejala, fakta, data, fokus penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

Bab II berisi tentang kajian pustaka dan landasan teori. Pada bagian ini berisi tentang studi pendahuluan terdahulu serta teori terkait semua yang di paparkan dalam judul penelitian

Bab III berisi tentang metode penelitian. Pada bagian ini berisi tentang rancangan metode penelitian yang digunakan dalam merumuskan hasil serta pembahasan penelitian.

Bab IV berisi tentang hasil dan pembahasan. Pada bagian ini berisi tentang hasil penelitian yang diajukan, yang memuat diantaranya kajian terkait penerapan strategi role playing dalam menanamkan akhlakul karimah pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta

Bab V berisi tentang tentang Kesimpulan. Pada bagian ini berisi tentang kesimpulan dari proses penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dapat dijadikan sebagai rujukan oleh pembaca

Setelah saran dan Kesimpulan, pada bagian akhir disajikan daftar pustaka. Daftar Pustaka disusun untuk menunjukkan sumber sumber referensi dalam penelitian ini diantaranya dari buku, jurnal dan website MAN 1 Yogyakarta.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Sebelum melakukan penelitian lebih lanjut, peneliti mencari literatur yang terkait dengan topik penelitian. Beberapa penelitian tersebut diantaranya:

1. Skripsi Devi Nirmalasari dengan judul "*Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Penanaman Materi Akhlak Terpuji kepada Diri Sendiri di Kelas IX MTs Darul Hasanah Semarang,*" Penelitian tersebut membahas pentingnya strategi pembelajaran dalam mengajarkan akhlak terpuji. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang mengombinasikan penelitian lapangan dan studi pustaka dengan analisis interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode yang digunakan meliputi metode apersepsi, kisah, dan refleksi. Fokusnya adalah membentuk akhlak terpuji kepada diri sendiri melalui pendidikan berbasis nilai-nilai Islam.¹⁸ Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penelitian yang menjadikan siswa kelas XI dan XII di Tingkat Madrasah Aliyah sebagai subjek penelitian. Meskipun demikian, penelitian yang akan dilakukan memiliki kesamaan pada variable topik tentang penanaman akhlakul karimah

¹⁸ Nirmalasari, D. (2023). "Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Penanaman Materi Akhlak Terpuji Kepada Diri Sendiri di Kelas IX MTs Darul Hasanah Semarang Tahun Ajaran 2022/2023". Semarang: Universitas Islam Sultan Agung. (2023): 77-79, <https://id.scribd.com/document/728325885/Jurnal-Devi-Nirmalasari-31501900032>

di lembaga pendidikan formal. Harapannya kedua penelitian ini akan melengkapi varian proses atau strategi dalam menanamkan akhlakul karimah kepada peserta didik.

2. Pada jurnal Penelitian dengan judul "*Implementasi Strategi Role Playing Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Semangat dan Minat Belajar Siswa*" yang ditulis oleh Lenni Marlina berfokus pada strategi pembelajaran role playing sangat efektif digunakan untuk meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik dan mampu menarik penuh perhatian siswa terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru.¹⁹ perbedaan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penelitian yang menjadikan siswa kelas XI dan XII di Tingkat Madrasah Aliyah sebagai subjek penelitian. Meskipun demikian, penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan pada variable topik yang akan dibahas. Pada penelitian sebelumnya topik yang dibahas terkait penerapan role playing dalam meningkatkan semangat dan minat belajar, sedangkan pada variable topik yang akan dibahas terkait penanaman akhlakul karimah. Harapannya kedua penelitian ini akan melengkapi varian proses atau strategi dalam menanamkan akhlakul karimah pada peserta didik.
3. Berdasarkan jurnal penelitian yang ditulis oleh Aspiyanti Pratama H menjelaskan bahwa "*Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Pembentukan*

¹⁹ Marlina, L. "Implementasi Strategi Role Playing Pada Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Semangat Dan Minat Belajar Siswa". *Imamah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2). (2023) Retrieved from <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/imamah/article/view/293>

Karakter pada Siswa di Madrasah Aliyah Negeri" pendidikan karakter memegang peranan penting dalam pengajaran Akidah Akhlak. Berbagai strategi guru diterapkan untuk membentuk karakter siswa, termasuk melalui pendekatan keteladanan, pembelajaran aktif, emosional-sosial, dan kognitif. Pendekatan ini tidak hanya menekankan aspek teoritis, tetapi juga berfokus pada pengaplikasian nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari.²⁰ Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada variabel topik yang akan dibahas. Meskipun demikian, pada penelitian terdahulu topik yang dibahas terkait pembentukan karakter pada siswa sedangkan pada topik penelitian yang akan dibahas terkait penanaman akhlakul karimah pada siswa. Harapannya kedua penelitian ini akan melengkapi varian proses atau strategi role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak.

4. Dalam jurnal Penelitian dengan judul "*Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan fokus Peserta Didik*" yang ditulis oleh Afri Naldi, Reval Oktaviandry, dan Gusmaneli menjelaskan bahwa model pembelajaran role playing merupakan salah satu metode di mana siswa memerankan karakter tertentu untuk memahami materi melalui pengalaman langsung dan kolaborasi. Metode ini membantu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pemahaman konsep, dan berpikir kritis.²¹ Perbedaan dengan

²⁰ Pratama H, A., Madi, & Ridwan, M. "Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Pembentukan Karakter pada Siswa di Madrasah Aliyah Negeri". *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), (2024): 137–147. Retrieved from <https://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/taksonomi/article/view/5691>

²¹ Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik". *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), (2024): 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>

penelitian yang akan dilakukan terletak pada variable topik yang akan dibahas, meskipun demikian, Pada penelitian terdahulu topik yang dibahas terkait pembentukan karakter pada siswa sedangkan pada topik penelitian yang akan dibahas terkait penanaman akhlakul karimah pada siswa.

5. Berdasarkan jurnal penelitian dengan judul "*Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Menanamkan Karakter pada Peserta Didik di MTs 1 Woja*" yang ditulis oleh Idhar bahwa strategi pembentukan karakter peserta didik dilakukan melalui berbagai pendekatan seperti pedagogik, psikologi, dan sosial. Guru memiliki peran penting dalam membimbing dan mendidik siswa agar memiliki karakter yang baik, termasuk nilai-nilai seperti sopan santun, disiplin, dan tanggung jawab.²² Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penelitian yang menjadikan siswa kelas XI dan XII di Tingkat Madrasah Aliyah sebagai subjek penelitian, variable topik yang akan dibahas terkait penanaman akhlakul karimah pada peserta siswa, dan penggunaan strategi role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak. Meskipun demikian, penelitian yang akan dilakukan memiliki kesamaan pada subjek penelitian yakni guru akidah akhlak. Harapan dari kedua penelitian ini akan melengkapi pada varian strategi guru akidah akhlak dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

²² Idhar. "Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Menanamkan Karakter Pada Peserta Didik di MTS 1 Woja". *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3, (2022): 28, <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.108>

6. Pada penelitian jurnal dengan judul “*Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV melalui Penerapan Strategi Role Playing di SD Negeri Ploso 1 Pacitan*” yang ditulis oleh Zuniar Kamaluddin dan Ferry Aristya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan strategi role playing. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas (PTK).²³ Perbedaan penelitian dari fokus kajian pada pengembangan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada penanaman nilai-nilai akhlakul karimah dalam mata Pelajaran akidah akhlak di Tingkat madrasah Aliyah. Harapannya kedua penelitian ini akan melengkapi dalam konteks pengembangan strategi pembelajaran role playing.
7. Pada Penelitian tesis dengan judul “*Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember*” yang ditulis oleh Lailatus Syarifah menjelaskan bahwa terdapat beberapa tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan metode role playing, penelitian ini difokuskan pada kelas X di SMK Negeri 3 Jember, kemudian partisipasi siswa dalam menggunakan metode role playing juga beragam serta diadakannya program evaluasi pada pelaksanaan

²³ Zuniar Kamaluddin Maburi dan Ferry Aristya, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV melalui Penerapan Strategi Role Playing di SD Negeri Ploso 1 Pacitan*, *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 1 No. 2, 2017, hlm. 113–117.

metode role playing ini saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung.²⁴ Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada objek penelitian penerapan strategi role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak di Madrasah Aliyah. Sedangkan pada penelitian yang akan diteliti berfokus pada bagaimana implementasi strategi role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta.

8. Pada penelitian skripsi dengan judul “*Implementasi Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IX H MTS Darul Huda Mayak*” yang ditulis oleh Ridwan menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan metode role playing, terjadi perubahan pada aktivitas siswa, yaitu peserta didik menjadi lebih leluasa dalam pembelajaran serta ikut berdiskusi dengan teman kelompoknya. Dengan menggunakan strategi role playing di kedua siklus pada mata Pelajaran fikih mengalami peningkatan.²⁵ Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada penelitian yang menjadikan siswa kelas XI dan XII di Tingkat Madrasah Aliyah dan pada mata Pelajaran akidah akhlak sebagai subjek penelitian. Meskipun demikian, penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan variable pada topik tentang implementasi strategi role playing di

²⁴ Syarifah, L. “Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember”, *Tesis*, Jember:Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024, hal. 103-104.

²⁵ Ridwan. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IX H MTS Darul Huda Mayak", *Skripsi* ,Ponorogo:Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021, hal. 72-73.

Lembaga formal. Harapannya kedua penelitian ini akan melengkapi varian proses atau strategi dalam proses pembelajaran di madrasah.

9. Pada jurnal Penelitian dengan judul *“Metode Role Playing dan Pengaruhnya dalam Meningkatkan Akhlak Siswa SD Negeri Balecatur 2”* yang ditulis oleh Parwanti, Junanah, Andi Musthofa Husain menjelaskan bahwa penelitian ini memiliki implikasi yang lebih luas bagi Pendidikan, khususnya dalam konteks dimana perkembangan moral menjadi perhatian.²⁶ Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada jenjang Pendidikan yang akan diteliti. Penelitian yang akan dilakukan focus pada implementasi strategi role playing di kelas XI dan XII Madrasah Aliyah. Meskipun demikian, penelitian yang akan dilakukan memiliki kesamaan pada imlementasi strategi role playing di Lembaga Pendidikan formal. Harapnnya kedua penelitian ini akan melengkapi varian proses atau strategi pembelajaran.
10. Penelitian oleh Rahmawati dkk yang berjudul *“Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Akhlak Mulia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role playing Mata Pelajaran PAI SMAN 6 Karawang”* diterbitkan dalam jurnal Hidayah menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan agama islam terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak mulia, seperti kejujuran, Amanah, rendah hati, dan menepati janji. Penelitian ini dilakukan melalui

²⁶ Parwanti, J. A. “Metode Role Playing dan Pengaruhnya Dalam Meningkatkan Akhlak Siswa di SD Negeri Balecatur 2”. *Heutagogia*, 3, (2023): 87-88, <https://doi.org/10.14421/hjie.2023.31-06>

pendekatan penelitian Tindakan kelas (PTK) dalam dua siklus di SMAN 6 Karawang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak hanya pemahaman kognitif siswa yang meningkat, akan tetapi terjadi perubahan sikap positif siswa, menjadi lebih aktif, dan antusias dalam proses pembelajaran.²⁷ Adapun perbedaan dengan penelitian saya yang terletak pada pendekatan dan metode penelitian yang menggunakan penelitian Tindakan kelas (PTK), Sementara pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan tujuan penelitian yang berfokus pada peningkatan hasil belajar dan pemahaman nilai, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembentukan nilai-nilai akhlakul karimah pada siswa. Meskipun demikian, penelitian yang dilakukan memiliki kesamaan pada penerapan role playing dalam mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Harapannya kedua penelitian ini akan melengkapi varian proses atau strategi dalam proses pembelajaran.

B. Kerangka Teori

Tabel 2.1 Kerangka Teori Penelitian

Variabel	Konsep Teoretis	Tokoh/Teori Pendukung	Indikator atau Aspek yang Diteliti	Keterkaitan dalam Penelitian
Strategi Role Playing	Strategi pembelajaran yang	Djamarah (2010), Hadfield	1. Persiapan (pembentukan kelompok,	Strategi ini digunakan guru Akidah Akhlak di

²⁷ Suci Rahmawati, Tsazkiya Aqiila Salsabila, Widiarti Permana Sari, Septi Permatasari, Wildan Ahmad, & Siti Khulasoh. "Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Akhlak Mulia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role playing Mata Pelajaran PAI SMAN 6 Karawang". *Hidayah: Cendekia Pendidikan Islam Dan Hukum Syariah*, 2(2), (2025): 126–138. <https://doi.org/10.61132/hidayah.v2i2.933>

	melibatkan peserta didik dalam simulasi atau permainan peran untuk memahami nilai dan situasi tertentu secara langsung.	(2007), Afifi (2019)	penyusunan skenario, pembagian peran, persiapan tempat dan properti) 2. Pelaksanaan (pemain menjalankan peran sesuai skenario) 3. Evaluasi (refleksi dan penilaian terhadap nilai-nilai yang muncul)	MAN 1 Yogyakarta untuk mengaktifkan siswa dan menginternalisasi nilai-nilai akhlakul karimah melalui pengalaman langsung.
Akhlakul Karimah	Akhlak yang baik dan terpuji yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits serta tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari.	Al-Ghazali, Ibnu Miskawaih, Al-Qur'an QS. Al-Qalam: 4	1. Kejujuran 2. Tanggung jawab 3. Disiplin 4. Sopan santun 5. Empati dan kepedulian sosial	Akhlakul karimah menjadi tujuan utama yang ingin ditanamkan melalui penerapan strategi role playing dalam pembelajaran Akidah Akhlak.
Mata Pelajaran Akidah Akhlak	Mata pelajaran yang berfungsi	Kemenag RI (Kurikulum MA 2013	1. Pemahaman konsep iman dan akhlak 2. Pengamalan	Role playing digunakan untuk mengajarkan materi Akidah Akhlak

	membentuk keimanan dan perilaku sesuai nilai Islam serta membina karakter Islami siswa.	Revisi), Al-Ghazali	nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari 3. Pembiasaan perilaku baik	secara kontekstual dan aplikatif.
Teori Belajar Sosial	Pembelajaran terjadi melalui observasi, imitasi, dan modeling dari perilaku orang lain.	Albert Bandura (1977)	1. Observasi perilaku 2. Imitasi dan modeling 3. Penguatan sosial 4. Pembentukan perilaku baru	Strategi role playing mendukung teori ini karena siswa belajar akhlak dengan meniru peran positif dan mengekspresikannya dalam praktik nyata.

C. Landasan Teori

1. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran berasal dari kata “pembelajaran” dan “strategi”. Kata strategi berasal dari Bahasa Yunani kuno, yang memiliki arti sebagai seni penggunaan rencana untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam perkembangannya istilah strategi digunakan di berbagai bidang, salah satunya bidang Pendidikan. Sementara itu, pembelajaran adalah bentuk bentuk kata kerja dari belajar yang merujuk pada proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap maupun pengalaman, serta pengajaran.

Strategi pembelajaran pada hakikatnya merupakan tindakan nyata dari pendidik dalam melaksanakan proses pengajaran dengan pola tertentu yang dianggap lebih efektif dan efisien. Dengan kata lain, strategi ini merupakan cara yang mencerminkan langkah-langkah sistematis yang tersusun secara rapi dan logis sehingga mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁸

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran. Strategi pembelajaran mengandung penjelasan tentang metode dan Teknik yang digunakan selama proses pembelajaran. Strategi pembelajaran secara umum dapat diartikan sebagai suatu garis besar Haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai tujuan yang ditentukan.²⁹

2. Strategi Pembelajaran Role Playing

a. Pengertian Strategi Role Playing

Salah satu strategi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah strategi role playing. Dengan menggunakan strategi ini, siswa dapat menempatkan diri dalam berbagai situasi, mengembangkan berbagai perspektif, dan membuat argument yang berbasis fakta dan logika. Siswa

²⁸ Nadia Adiningrat, Meyniar Albina. "Pentingnya Perencanaan Strategi Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas". *Qouba:Jurnal Pendidikan*, (2024): 143-144.

²⁹ M. Faqih Seknum. "Strategi Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan* (2018): 180-181.

tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mengalami, memahami dan berbicara melalui bermain peran.³⁰

Strategi pembelajaran role playing adalah strategi yang melibatkan siswa dalam memainkan peran tertentu dalam situasi yang telah dirancang oleh guru. Menurut Djamarah tahun 2010, strategi ini membantu siswa memahami konsep dan nilai-nilai melalui pengalaman langsung. Dengan memainkan peran, siswa tidak hanya menghafal tetapi juga mempraktikkan sikap dan perilaku tertentu.³¹ Strategi Role playing dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, empati, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang diajarkan.

Termasuk pendapat Hamalik (2001) role play adalah salah satu pelajaran berbasis pengalaman. Karena melalui bermain peran ini, peserta didik mampu mengekspresikan perasaannya tanpa ada kata-kata yang membatasi Gerak.³² Bermain peran adalah sejenis permainan gerak dengan tujuan, aturan, dan elemen kesenangan, menurut Hadfield dalam silberman 2007. Murid dididik untuk bermain peran. Meskipun

³⁰ Afrilihadi Robi Achmad, dkk. "Strategi Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila". *Parameter*, 43, (2025) <https://doi.org/10.21009/parameter.371.04>

³¹ Hartati, T., Widiyanto, W., & Oktarina, N. (1). "Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi". *Economic Education Analysis Journal*, 1(1) (2012). Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/eeaj/article/view/539>

³² Hamalik, O. (2001). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

pembelajaran terjadi di dalam kelas pada saat itu, dalam situasi tertentu dilakukan di luar ruang kelas.³³

Terdapat tiga elemen utama dari strategi role playing seperti analisis, refleksi, dan argumentasi. Siswa didorong untuk dapat memahami latar belakang normative dan historis masalah, melihat dari berbagai sudut pandang dan mengaitkannya dengan realita saat ini. Analisis, refleksi, dan argumentasi adalah tiga elemen utama dari strategi role playing yang melibatkan siswa secara langsung. Siswa didorong untuk memahami latar belakang normatif dan historis masalah, melihat dari berbagai sudut pandang, dan menghubungkannya dengan realitas sosial saat ini. Pada tahap refleksi, siswa diajarkan untuk mengevaluasi asumsi dan keyakinan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah yang dihadapi. Pada tahap argumentasi, siswa diajarkan untuk menyusun dan menyampaikan pendapat mereka berdasarkan data dan pemikiran logis. Faktor-faktor seperti dominasi peran tertentu, perbedaan pemahaman siswa, dan keterbatasan waktu dan sumber daya kelas adalah beberapa hambatan dalam menerapkan pendekatan ini.³⁴

Dengan mempertimbangkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran strategi role playing bertujuan untuk

³³ Hartati, T., Widiyanto, W., & Oktarina, N. (1). "Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi". *Economic Education Analysis Journal*, 1(1) (2012). Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/eeaj/article/view/539>

³⁴ Afrilihadi Robi Achmad, dkk. "Strategi Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila". *Parameter*, 43, (2025) <https://doi.org/10.21009/parameter.371.04>

membantu siswa menemukan dan memecahkan masalah mereka dengan bantuan kelompok. Dengan bermain peran, siswa belajar tentang konsep peran dan menyadari bahwa ada peran yang berbeda antara mereka dan teman-teman mereka.

b. Tujuan Strategi Role Playing

Strategi role playing memiliki tujuan tertentu. Menurut Afifi, "strategi role playing bertujuan untuk melatih siswa terampil menghayati peran yang diperankan dan bekerja sama dengan toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga." Memainkan peran membantu siswa memahami konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda, dan mempertimbangkan perilaku orang lain.³⁵

Strategi ini dimaksudkan untuk melatih siswa agar mampu menyelesaikan masalah sosial psikologis serta melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman siswa karena akan lebih jelas dan dihayati oleh siswa. Strategi Ini juga bermanfaat sebagai cara bagi siswa untuk mengeksplorasi perasaan mereka, mendapatkan inspirasi, dan memahami apa yang memengaruhi pandangan, prinsip, dan persepsi mereka; meningkatkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah dan memperluas pengetahuan mereka.³⁶

³⁵ Nuryati, N., Muthmainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrohim, B., & Nadjih, D. "Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home". *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), (2021): 139–148. <https://doi.org/10.32678/assibyan.v6i2.9845>

³⁶ Nia Karnia, J. R. "Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari". *Jurnal*

Terdapat empat tujuan untuk penggunaan strategi bermain peran, yaitu: siswa dapat memahami dan menghargai perasaan orang lain; mereka dapat belajar membagi tanggung jawab; mereka dapat belajar mengambil keputusan secara spontan dalam situasi kelompok; dan mereka dapat mendorong kelas untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah.³⁷ Sebagai kesimpulan dari beberapa tujuan metode role playing di atas, dapat dikatakan bahwa metode ini bertujuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dan aktif dalam proses belajar. Mereka dilatih untuk menjadi lebih percaya diri dengan bermain peran dan mengungkapkan berbagai ekspresi.

c. Langkah-langkah penerapan role playing

Adapun Langkah-langkah penerapan strategi role playing sebagai berikut:

1. Persiapan

Tujuan dari persiapan untuk memastikan kegiatan berjalan aman, terarah dan bermakna.

a. Menentukan tujuan pembelajaran

Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran, 4, (2023): 121-122,
<https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>

³⁷ Nia Karnia, J. R. “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari”. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 4, (2023): 121-122,
<https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>

Menentukan tujuan spesifik yang ingin dicapai melalui penerapan role playing. Guru memberikan motivasi kepada siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan memberi arahan terkait tema.

b. Pembentukan kelompok

Membagi menjadi beberapa kelompok 4 sampai 6 siswa (bisa disesuaikan dengan kebutuhan). selain itu, perlu pertimbangan supaya kelompok memiliki dinamika belajar.

c. Penyusunan skenario atau alur cerita

Pada tahap ini, guru atau siswa menyusun skenario atau alur cerita yang relevan dengan materi pembelajaran. Pada tahap ini guru dan siswa menyusun scenario atau alur cerita yang sesuai dengan materi pembelajaran.

d. Pembagian peran

Setelah terbentuk kelompok, kemudian peserta didik membagi peran untuk setiap orang serta menggambarkan bagaimana karakter yang akan diperankan. Menentukan karakter setiap peran dan membagi peran setiap siswa.

e. Menyiapkan tempat dan properti

Persiapkan ruang yang akan dijadikan latar tempat ketika bermain peran dan sediakan ruang yang memadai dan nyaman untuk bergerak dan mengekspresikan diri.

2. Pelaksanaan role playing

Merupakan tahapan inti dalam strategi pembelajaran ini, Dimana peserta didik memainkan peran tertentu sesuai dengan skenario yang telah dipersiapkan untuk memecahkan suatu masalah atau menggambarkan situasi tertentu yang berkaitan dengan materi. Pada tahap ini siswa tidak hanya dituntut untuk memahami peran yang dimainkan, tetapi juga mengekspresikan nilai, sikap, serta keterampilan komunikasi yang terkandung dalam peran.

3. Evaluasi atau penilaian

Tahap akhir dari proses pembelajaran yang berguna untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran sudah tercapai, baik dari aspek kognitif, afektif atau psikomotorik. Pada tahap ini guru menilai pemahaman siswa terhadap materi, sikap dan nilai yang ditunjukkan serta kemampuan siswa bekerja sama dan mengekspresikan diri selama bermain peran. guru memberikan refleksi dan Kesimpulan pembelajaran.

4. Berbagi pengalaman dan kesimpulan:

Peserta didik diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran dan kemudian membuat kesimpulan. Misalnya, siswa akan berbagi tentang pengalaman tentang bagaimana ayahnya marah padanya. Guru kemudian berbicara tentang cara siswa mengatasi situasi

tersebut. Sikap yang tepat jika saya Ayah siswa tersebut. Siswa akan belajar tentang kehidupan dengan cara ini.³⁸

2. Akhlakul Karimah

a. Pengertian Akhlakul Karimah

Akhlak yang sejalan dengan Al-Qur'an dan Hadits juga disebut sebagai akhlak karimah. Jadi, akhlak karimah adalah tingkah laku baik yang merupakan tanda iman yang sempurna kepada Allah. Ini berasal dari sifat-sifat dan ditunjukkan dalam perbuatan yang sesuai dengan ajaran yang ditemukan dalam Al-Qur'an dan Hadits. Akidah dan syariah yang benar akan menghasilkan akhlak karimah. Jadi, akhlakul karimah adalah budi pekerti atau perilaku manusia yang mulia, terpuji, dan baik, yang berasal dari hati manusia dan terwujud dalam tingkah laku manusia biasa.³⁹

Menurut Ibnu Maskawaih akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang yang mendorong untuk melakukan perbuatan tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan.⁴⁰ Salah satu teori yang dikemukakan oleh Imam Al-Ghazali yakni Menurut Al-Ghazali,⁴¹

³⁸ Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik". *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), (2024): 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>

³⁹ Jasmin Idaningrum, "Pengaruh Platform Tik Tok Terhadap Akhlakul Karimah Siswa Di SMK Gondang Wonopringgo Kabupaten Pekalongan", *Skripsi*, Pekalongan: UIN K.H. Abdurrahman Wahid, 2024, hal. 21-22.

⁴⁰ Jamal, S. "Konsep Akhlak Menurut Ibn Maskawaih". *Tasfiyah*, 1, (2017): 56. <https://doi.org/10.21111/tasfiyah.v1i1.1843>

⁴¹ Zaenol Fajri, S. M. "Pendidikan Akhlak Perspektif Al-Ghazali Dalam Menanggulangi Less Moral Value". *Edureligia*, 4, (2020): 34-35. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v5i1.1964>

pendidikan akhlak harus disertakan dengan pendidikan fisik dan dimulai dari pendidikan nonformal (keluarga) agar anak-anak tidak kesulitan diarahkan ketika mereka sudah beranjak pada masa tamyiz dan baligh. Jadi, peserta Mereka harus diceritakan tentang orang-orang yang berbuat baik dan menunjukkan contoh.

Dengan melihat secara langsung setiap tindakan atau perbuatan baik, seorang anak dapat mengajarkan akhlak mulia kepadanya. di depan mata seorang anak, ini dimaksudkan karena seorang anak biasanya akan meniru apa yang dilakukan oleh orang-orang di sekitar mereka. Tujuan pendidikan akhlak dalam Islam adalah agar manusia selalu berada dalam kebenaran dan berada di jalan yang telah ditentukan oleh Allah SWT.⁴²

b. Akhlakul Karimah dalam Pendidikan Islam

Akhlakul karimah adalah perilaku terpuji yang mencerminkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Al-Ghazali (2008) menjelaskan bahwa akhlakul karimah meliputi kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, dan kasih sayang. Pendidikan akhlak merupakan bagian integral dari pembentukan karakter dalam Islam. Melalui pembelajaran Akidah Akhlak,

⁴² Winnuly, W., Munawaroh, M., & Hidayah, S. F. "Analisis Pembiasaan Nilai- Nilai Akhlakul Karimah Sebagai Upaya Pembangunan Karakter Pada Anak Usia Dini Di Daerah Terdepan, Terluar Dan Tertinggal (3T) Kabupaten Rote Ndao". *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), (2024): 1-16. <https://doi.org/10.52166/mjpiaud.v3i1.6468>

siswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.⁴³

Memberikan masyarakat pemahaman Islam yang jelas, mendalam, dan menyeluruh adalah tujuan utama pendidikan Islam. Interaksi manusia memengaruhi cara orang berpikir, bertindak, dan berperilaku. Akibatnya, ini menyebabkan pada moralitas. Mengembangkan akhlak ini membutuhkan amal membaca dan mempelajari Al-Qur'an, melakukan shalat malam, melakukan sunah shoum (puasa), dan tetap menjaga hubungan baik dengan keluarga dan orang lain. Semakin sering dia berlatih, kebbaikannya akan meningkat dan lebih mudah baginya untuk melakukannya.⁴⁴

c. Teori Belajar Sosial (Social Learning Theory)

Albert Bandura (1977), pencipta teori pembelajaran sosial, menyatakan bahwa pengamatan, peniruan, dan pemodelan adalah cara pembelajaran terjadi. Dipengaruhi oleh banyak hal, termasuk perhatian, motivasi, sikap, dan emosi. Seperti yang dikemukakan oleh Cherry (2022) bahwa bagaimana interaksi komponen kognitif dan lingkungan mempengaruhi bagaimana orang belajar. Mengamati bagaimana tindakan orang lain berdampak pada mereka adalah proses pembelajaran. Teori

⁴³ Zaenol Fajri, S. M. "Pendidikan Akhlak Perspektif Al-Ghazali Dalam Menanggulangi Less Moral Value". *Edureligia*, 4, (2020), <https://doi.org/10.33650/edureligia.v5i1.1964>

⁴⁴ Atikah Winata, A. F. "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Kehidupan Bermasyarakat". *Journal Islamic Education*, 1, (2023): 526.

Bandura melampaui teori perilaku, yang mengatakan bahwa pengkondisian adalah cara untuk mempelajari setiap perilaku, dan teori kognitif, yang mempertimbangkan efek psikologis seperti memori dan perhatian.⁴⁵

Teori Pembelajaran Sosial (SLT) mendukung banyak konsep dasar teori ini mungkin menjadi teori pembelajaran dan pengembangan yang paling penting. pendidikan tradisional. Karena mencakup hal-hal seperti perhatian, ingatan, dan motivasi, teori ini sering disebut sebagai jembatan antara teori belajar kognitif dan teori belajar behavioris, kata Muro dan Jeffrey (2008). Teori kognitif sosial (SCT) dan teori pembelajaran sosial (SLT) menggambarkan pembelajaran sebagai interaksi terus-menerus antara individu, lingkungan, dan perilaku mereka. Karena keterlibatan dalam konteks sosial melibatkan dua proses pembuatan makna, pembelajaran yang bermakna terjadi dalam konteks sosial.

Albert Bandura (1977) dalam teori belajar sosial menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui observasi, imitasi, dan pengalaman langsung. Strategi Role playing mendukung teori ini karena memungkinkan siswa mengamati perilaku baik, menirunya, dan mempraktikkannya dalam situasi tertentu. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak, yaitu membentuk perilaku sesuai dengan ajaran Islam.

⁴⁵ Suryaman, H. (2024). "Teori Belajar". Purbalingga: Eureka Media Aksara.

d. Kegunaan Strategi Role Playing dalam Pembelajaran Akidah Akhlak

Peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan berbagai strategi. Salah satu strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk berpartisipasi secara aktif adalah strategi role playing. Menurut Jill Hadfield (1986), permainan adalah jenis permainan gerak yang memiliki tujuan dan aturan. Dengan menggunakan strategi bermain peran, siswa dipaksa untuk menghadapi situasi tertentu di luar ruang kelas. Selain itu, strategi bermain peran biasanya dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana siswa merasa seperti mereka berada di luar ruang kelas dan memainkan peran orang lain.⁴⁶

Adapun kegunaan dari strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak yaitu pertama, meningkatkan pemahaman materi dengan memainkan peran, siswa dapat memahami konsep akidah akhlak secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung.⁴⁷ Yang kedua, meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Strategi ini memungkinkan peserta didik untuk melakukan praktik menempatkan diri mereka dalam situasi dan peran yang meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Bermain peran

⁴⁶ Istafa, N. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Materi Aqidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas XI MAN II Pati", *Sinopsis* Semarang:Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2010, hal:23-24.

⁴⁷ Istafa, N. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Materi Aqidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas XI MAN II Pati", *Sinopsis* Semarang:Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2010, hal:23-24.

dapat membantu mereka memahami mengapa mereka bertindak dan berpikir seperti orang lain.⁴⁸

Ketiga, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan sosial. Strategi role playing mendorong siswa untuk dapat berinteraksi dan bekerja sama, sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan empati peserta didik.⁴⁹ Yang keempat, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran akidah akhlak.⁵⁰ Dan yang kelima, yaitu strategi role playing dapat membentuk akhlakul karimah peserta didik. Strategi ini efektif digunakan dalam membentuk karakter dan akhlak mulia pada peserta didik. Sehingga dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran akidah akhlak.

Menurut Djamarah, ada beberapa manfaat dari strategi bermain peran dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu, pertama role playing dapat memberikan semacam praktik tersembunyi, di mana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari. Kedua, strategi role playing melibatkan banyak siswa, sehingga cocok untuk kelas yang besar; dan yang ketiga strategi role

⁴⁸ Najmudin, D. "Penerapan Model Role Playing dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak". *Tarbiyatu Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(01), (2019): 28-43. Retrieved from <https://ejournal.inkhas.ac.id/index.php/jtt/article/view/25>

⁴⁹ Parwanti, Junanah, & Andi Musthafa Husain. "Metode Role playing dan Pengaruhnya dalam Meningkatkan Akhlak Siswa SD Negeri Balecatur 2". *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, 3(1), (2023): 77-89. <https://doi.org/10.14421/hjie.2023.31-06>

⁵⁰ Rafidah. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap", *Skripsi*, Makassar:UIN Alauddin Makassar, 2016, hal. 18-22.

playing dapat memberikan kesenangan kepada siswa, karena pada dasarnya adalah permainan.⁵¹

⁵¹ Fauziana Ridwan, A., Marlia, S., & Priatna, A. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas V". *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), (2018): 186 - 211. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.72>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif. Berdasarkan uraian di atas dijelaskan, bahwa penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang meneliti suatu rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat menggambarkan keadaan atau kejadian apa adanya yang hasilnya lebih menekankan makna atau diuraikan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggali bagaimana penerapan strategi role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak dan dampaknya terhadap pembentukan akhlakul karimah pada peserta didik.

B. Tempat atau lokasi penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan. C. Simanjuntak No.60, Terban, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55223

C. Informan Penelitian

Sumber data merupakan subjek yang mendefinisikan dari mana data dapat diperoleh. Sumber data pada penelitian ini terbagi atas dua jenis:

1. Data primer dalam penelitian ini adalah 1 wakil Kepala Madrasah bidang kurikulum, 1 guru Akidah Akhlak, dan Siswa kelas XI berjumlah 5 orang dan siswa kelas XII berjumlah 7 orang di MAN 1 Yogyakarta
2. Peneliti menggunakan data sekunder berupa jurnal, karya ilmiah, artikel, buku, Al-qur'an, e-book, Modul ajar, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dikumpulkan oleh peneliti sebagai data penunjang disertai pendukung sumber pertama yang berkaitan dengan penelitian.

D. Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan yang digunakan oleh peneliti yaitu *purposive sampling*. Teknik ini dipilih karena peneliti memiliki pertimbangan tertentu dalam menentukan siapa saja yang dianggap paling mengetahui, memahami, dan terlibat langsung dalam penerapan strategi role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak di MAN 1 Yogyakarta. Pemilihan Teknik ini dilakukan karena penelitian kualitatif tidak menekankan pada jumlah informan, melainkan pada kedalaman informasi yang diperoleh. Informan dipilih berdasarkan kriteria dengan fokus penelitian, yaitu pihak yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran akidah akhlak menggunakan strategi role playing serta dapat memberikan informasi factual mengenai dampak dan penerapan strategi tersebut.

Adapun cara pengambilan sampelnya dilakukan dengan menentukan subjek penelitian yang memenuhi kriteria. Peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memperoleh izin dan rekomendasi terhadap informan yang sesuai. Adapun informan utama dalam penelitian ini meliputi 1

kepala madrasah atau bidang kurikulum, 1 guru akidah akhlak, 5 siswa kelas XI dan 7 siswa kelas XII. Jumlah ini dipilih karena telah dianggap mewakili populasi yang relevan serta memberikan data yang beragam namun mendalam. Pemilihan sampel tersebut didasarkan pada tujuan penelitian dan sejauh mana strategi tersebut berpengaruh terhadap penanaman akhlakul karimah siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan Teknik purposive sampling dalam mengambil data. Adapun Langkah-langkah dalam Teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Peneliti menggunakan observasi sebagai teknik pengambilan data dalam penelitian karena dengan observasi menghasilkan data mengamati secara langsung proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XI dan XII MAN 1 Yogyakarta. Melalui proses observasi, peneliti telah menggali data tentang penerapan strategi role playing, interaksi antara guru dan siswa, serta respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Peneliti menggunakan wawancara sebagai teknik pengambilan data dalam penelitian karena menghasilkan data informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penerapan strategi role playing. Selain itu, wawancara dengan beberapa siswa akan dilakukan untuk mendapatkan pengalaman mereka terkait pengalaman belajar dengan strategi tersebut.

3. Dokumentasi

Peneliti menggunakan studi dokumentasi sebagai teknik pengambilan data dalam penelitian karena dengan menggunakan dokumentasi menghasilkan sumber data yang didapatkan berupa foto-foto kegiatan di lokasi penelitian. Dokumentasi ini juga dapat dijadikan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Mengumpulkan dokumen terkait, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi ajar, dan catatan evaluasi hasil belajar siswa, untuk melengkapi data observasi dan wawancara.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan Teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh. Data yang diperoleh pada umumnya adalah data kualitatif (walaupun tidak menolak data kuantitatif), sehingga Teknik analisis data yang digunakan belum ada polanya yang jelas. Oleh karena itu sering mengalami kesulitan dalam melakukan analisis.⁵²

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisa data yang bersifat deskriptif-kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian. Aktivitas atau Teknik analisis data pada penelitian ini dengan mengumpulkan data di lapangan yang dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data yang disebut juga

⁵² Sugiyono, P. D. (2015). "METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)". Bandung: Alfabeta. Hlm 319

teknik analisis data model interaktif. Adapun penjelasan teknik analisis data kualitatif sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan penelitian dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Penyajian Data

Alur penting ketiga dari kegiatan analisis adalah penyajian data atau disebut display data. Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk uraian yang singkat dan jelas. Menyusun data dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis untuk memudahkan pemahaman mengenai penerapan strategi role playing.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir yaitu menarik kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang dibuat adalah peneliti mencoba dan berusaha mencari makna data yang tergali atau terkumpul kemudian membentuk pola, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering muncul dan sebagainya. Kesimpulan yang diperoleh dituangkan menjadi laporan penelitian yang tercakup dalam riwayat kasus (dokumen terkait), hasil wawancara, dan observasi. Menarik

kesimpulan dari data yang telah disajikan untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai implementasi strategi role playing dalam menanamkan akhlakul karimah.

G. Keabsahan Data

Keabsahan data menggunakan triangulasi data, triangulasi data ini digunakan untuk memperkuat informasi yang diperoleh dan mengurangi bias pada informasi yang diperoleh untuk hasil penelitian. Jenis triangulasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi Teknik. Triangulasi Teknik berfokus pada wawancara, observasi dan dokumentasi untuk memverifikasi informasi yang diperoleh. Triangulasi sumber juga menggabungkan informasi baik dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi sehingga menjadi hasil dari informan penelitian. Selain triangulasi sumber, penelitian ini juga menggunakan triangulasi Teknik untuk keabsahan data. Triangulasi Teknik akan memperkuat data dengan berbagai metode seperti hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Metode ini dapat membandingkan dan mengumpulkan hasil dari wawancara, observasi, dokumentasi, dan beberapa dokumen pendukung lainnya yang terkait dengan penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Madrasah

1. Visi

Visi MAN 1 Yogyakarta adalah “UngguL, Ilmiah, Amaliyah, Ibadah dan Bertanggungjawab (ULIL ALBAB)” Terwujudnya lulusan Madrasah yang unggul dibidang iman – taqwa (imtaq) dan iptek, berfikir ilmiah, mampu mengamalkan ajaran agama, tekun beribadah, bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan pelestarian lingkungan.⁵³

Visi yang dimiliki Madrasah Aliyah Negeri 1 Yogyakarta mencerminkan tujuan madrasah untuk mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara spiritual, sosial, dan moral. Dalam hal ini, strategi pembelajaran yang digunakan di madrasah harus mampu menjembatani antara pengetahuan (ilmu) dan pengamalan (amal). Penerapan strategi ini relevan dengan visi tersebut karena mampu mengintegrasikan pada aspek ilmiah, amaliyah, dan tanggung jawab secara langsung dalam pembelajaran akidah akhlak. Dengan adanya penerapan strategi role playing, tidak hanya materi secara teoritis saja yang diterima, tetapi juga mengajak siswa untuk menghidupkan nilai-nilai akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan itu, strategi role playing mampu mewujudkan lulusan yang sesuai dengan visi MAN 1 Yogyakarta yaitu lulusan yang unggul dalam Imtaq dan

⁵³ Dokumentasi papan visi misi di madrasah pada tanggal 1 Juni 2025

Iptek, dapat berpikir ilmiah, mengamalkan ajaran agama, tekun beribadah, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Misi

Adapun misi MAN 1 Yogyakarta sebagai berikut:

- a. Melaksanakan proses Pendidikan dan pembelajaran yang menumbuhkan peserta didik unggul sehingga terwujud madrasah ramah anak, madrasah yang moderat, riset, adiwiyata, berprestasi akademik dan non akademik
- b. Menumbuhkan daya pikir obyektif, kritis, dan rasional dalam mencari Solusi pada civitas madrasah
- c. Menumbuhkan kepekaan sosial, humanis dan berusaha mengamalkan ilmu yang telah dipelajari untuk memberikan manfaat pada masyarakat dan lingkungan
- d. Menumbuhkan ketaatan dan keistiqomahan dalam menjalankan ibadah baik ibadah maghdoh maupun ghoiru maghdah pada civitas madrasah
- e. Menumbuhkan perilaku mandiri dan bertanggungjawab atas semua perkataan dan perbuatan terhadap diri sendiri, keluarga, Masyarakat, agama, dan lingkungan hidup pada civitas madrasah.⁵⁴

Dalam penelitian skripsi ini terdapat keterkaitan dengan salah satu misi yang dimiliki madrasah tentang melaksanakan pembelajaran yang menumbuhkan siswa unggul dan menjadi madrasah yang ramah anak. Strategi ini tidak hanya memperkuat proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan

⁵⁴ Dokumentasi papan visi dan misi di madrasah pada tanggal 1 Juni 2025

keunggulan pada diri siswa baik itu dari sisi karakter, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan ramah anak.

Penerapan strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak tidak hanya mendukung pada pencapaian kompetensi dasar saja, tetapi juga mendukung pada pencapaian misi MAN 1 Yogyakarta dalam membentuk lulusan yang cerdas secara spiritual, intelektual, dan sosial. Penerapan role playing ini juga memfasilitasi Pendidikan karakter melalui pendekatan yang kontekstual, partisipatif, dan bermakna bagi kehidupan siswa baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan Masyarakat.

3. Tujuan Sekolah

Tujuan utama MAN 1 Yogyakarta adalah menghasilkan lulusan yang unggul dalam bidang iman-taqwa dan ilmu pengetahuan, serta memiliki kemampuan berfikir ilmiah, mengamalkan ajaran agama, tekun beribadah, bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan pelestarian lingkungan.⁵⁵

- a. Menjadi madrasah berkelas internasional, MAN 1 Yogyakarta berupaya mengintegrasikan Pendidikan islam, ilmu pengetahuan dan teknologi modern dalam skala global

⁵⁵ MAN 1 Yogyakarta, <https://www.man1yogyakarta.sch.id/> , diakses Pada Selasa 20 Mei 2025, 11.12 WIB.

- b. Meningkatkan iman dan taqwa siswa, melalui kegiatan intra dan ekstrakurikuler, sekolah ini berupaya meningkatkan nilai keagamaan pada siswa
- c. Menumbuhkan sikap moderat, memberikan fasilitas bagi siswa untuk mengembangkan sikap moderat dalam beragama dan berinteraksi dengan Masyarakat
- d. Melatih kemampuan berfikir kritis dan kreatif, pembelajaran di MAN 1 Yogyakarta dirancang untuk memotivasi siswa agar berprestasi, disiplin, dan memiliki etos kerja yang tinggi, serta kreatif, kritis, kompetitif, dan bertanggung jawab
- e. Mempersiapkan siswa untuk melanjutkan ke jenjang Pendidikan tinggi, MAN 1 Yogyakarta memiliki berbagai program, termasuk program unggulan berbeasiswa Kemenag RI, untuk mempersiapkan siswa melanjutkan studi ke perguruan tinggi negeri maupun swasta
- f. Menumbuhkan rasa cinta dan peduli terhadap lingkungan, MAN 1 Yogyakarta juga berupaya menciptakan lingkungan yang sadar dan peduli terhadap lingkungan.

Fokus utama madrasah dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dapat tercermin dalam perencanaan pembelajaran di MAN 1 Yogyakarta, yang dirancang agar siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan aktif terlibat dalam proses analisis, evaluasi, dan pengembangan ide-ide baru. Di samping itu, strategi pembelajaran role playing dapat membentuk sikap kerjasama, bertanggung jawab, peduli, dan

kerjasama. Penerapan strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak mendukung dalam mencapai tujuan di MAN 1 Yogyakarta. Strategi role playing ini tidak hanya sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai media dalam pembentukan karakter islami yang kontekstual, aktif, dan relevan dengan tantangan zaman sekarang, sekaligus mempersiapkan siswa sebagai insan yang unggul dalam IMTAQ dan IPTEK.

4. Sarana prasarana

Keberadaan dan kelengkapan serta penggunaan sarana prasarana yang optimal menjadi keharusan di dalam suatu instansi Pendidikan. MAN 1 Yogyakarta sebagai Lembaga Pendidikan menengah atas memberikan kesiapan sarana dan prasarana yang mencukupi agar KBM (kegiatan belajar mengajar) secara optimal dapat berlangsung. Fasilitas yang tersedia di madrasah, berikut tabel terkait fasilitas yang terdapat di MAN 1 Yogyakarta, dibawah ini:⁵⁶

Tabel 4.2 sarana dan prasarana MAN 1 Yogyakarta

No	Jenis Sarpras	Jumlah
1.	Ruang kelas	24
2.	Ruang meeting	1
3.	Ruang Aula	2
4.	Lapangan basket	1
5.	Lapangan bulu tangkis	1

⁵⁶ Observasi sarana dan prasarana di MAN 1 Yogyakarta, 25 Mei 2025

6.	Perpustakaan	2
7.	Ruang Multimedia	1
8.	Laboratorium komputer	3
9.	Unit Kesehatan Siswa (UKS)	2
10.	Masjid Al-Hakim	1
11.	Gazebo	2
12.	Smart Tv	5
13.	Lapangan Tenis Meja	1

Sarana prasarana yang disediakan oleh madrasah sudah lengkap sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja. Terutama pada penerapan strategi role playing pada mata pelajaran akidah akhlak. Dimana saja, tidak hanya di ruang kelas saja akan tetapi dapat menggunakan fasilitas lainnya seperti ruang perpustakaan, lapangan sepakbola, lapangan basket, selasar depan perpustakaan, gazebo, ruang aula. Dengan penggunaan fasilitas sarana prasarana yang ada di madrasah sehingga dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran dengan menggunakan role playing. Pembelajaran dengan menggunakan role playing di MAN 1 Yogyakarta tidak hanya dilakukan di dalam kelas, akan tetapi dapat dilakukan diluar kelas, seperti lapangan basket, perpustakaan, gazebo, dan lain-lain. Seluruh sarana prasarana tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran.

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan menjawab tiga pertanyaan penelitian terkait strategi role playing, dampak, dan faktor pendukung pada mata Pelajaran akidah akhlak.

1. Implementasi strategi role playing

Dalam implementasi strategi role playing ditemukan empat poin penting: tujuan, persiapan, penerapan, dan evaluasi.

a. Tujuan penerapan strategi role playing

Dalam proses pembelajaran tentu terdapat aspek-aspek penting yang harus diperhatikan. Salah satunya adalah tujuan dalam pembelajaran akidah akhlak dengan menerapkan strategi role playing. Adapun tujuan penerapan strategi role playing dalam pembelajaran menurut keterangan yang di jelaskan oleh guru akidah akhlak bu Yayuk Istirokhah, beliau berkata:

“Supaya anak lebih memiliki etika terhadap guru, orang tua, lawan jenis, dapat menerapkan langsung. Menghormati lawan jenis, lebih mengena. Kalo saya ke anak sebagai orangtua bagaimana to begitu”⁵⁷

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa tujuan guru akidah akhlak dalam penggunaan strategi role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak agar anak dapat memiliki etika terhadap guru, orang tua, dan lawan jenis. Sehingga siswa tersebut dapat menerapkannya secara

⁵⁷ Wawancara Bersama ibu Yayuk Istirokhah di kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 19 Maret 2025.

langsung. Senada dengan pendapat yang disampaikan oleh wakil kepala madrasah bagian kurikulum Bapak Taufik Zamhari beliau berkata:

“Menurut saya sejalan ya mba, karena visi misi kita kan ulil albab ya, untuk amaliyah, ibadah dan bertanggung jawab. Nah, dengan mereka belajar dengan bermain peran, itu mereka bisa bertanggung jawab apalagi akidah akhlak ya. Karena kan tentu berkaitan dengan akhlak mereka ya, akhlak mereka yang unggul, ilmiah, amaliyah, ya terutama banyak berbuat kebaikan dan yang keempat adalah bertanggung jawab”⁵⁸

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa tujuan dari penerapan strategi role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak sejalan dengan visi madrasah yaitu UngguL, ILmiah, Amaliyah, Ibadah dan Bertanggungjawab (ULIL ALBAB) Terwujudnya lulusan Madrasah yang unggul dibidang iman – taqwa (imtaq) dan iptek, berfikir ilmiah, mampu mengamalkan ajaran agama, tekun beribadah, bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan pelestarian lingkungan. Sebagaimana yang tercantum dalam papan visi dan misi MAN 1 Yogyakarta seperti gambar di bawah ini.⁵⁹

⁵⁸ Wawancara Bersama bapak Taufik Zamhari di Ruang Rapat MAN 1 Yogyakarta, tanggal 24 April 2025

⁵⁹ Dokumentasi papan visi dan misi di MAN 1 Yogyakarta pada tanggal 1 Juni 2025



Gambar 4.2
Papan visi dan misi MAN 1 Yogyakarta

Dari pernyataan terkait tujuan penerapan role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak dapat disimpulkan bahwa tujuan dari adanya penerapan strategi role playing agar siswa dapat menerapkan sikap yang mencerminkan akhlakul karimah, seperti memiliki sikap bertanggung jawab, peduli, memiliki etika yang baik terhadap orang tua, guru, maupun terhadap lawan jenis. Dengan diterapkannya role playing dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat mencerminkan perilaku yang terkandung dalam nilai-nilai akhlakul karimah.

b. Persiapan penerapan strategi role playing

Sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas, tentunya guru dan siswa mempersiapkan apa saja yang diperlukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Terutama pada saat pembelajaran dengan role playing, siswa mempersiapkan berbagai macam hal seperti penentuan tema, Menyusun skenario atau alur cerita, pembagian peran, persiapan kostum, property, dan

persiapan tempat atau Lokasi yang akan digunakan untuk bermain peran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru akidah akhlak Bu Yayuk

Istirokhah beliau berkata:

“Persiapan modul, masuk kelas pembiasaan, model bu yayuk dibagi berkelompok, misal materinya adab terhadap orangtua dibagi 3 kelompok kemudian anak menentukan temanya apa setelah berkelompok mendiskusikan apa yang didapat di kelompok itu. Ada 2 model praktek langsung atau di luar kelas kalo membawa properti tidak terganggu yang kedua praktek lewat video. Semua punya kelebihan kekurangan. Video anak lebih maksimal dari tempat, waktu. Kalo langsung praktek Cuma 1 tempat dengan mengandalkan properti. Video dapat diedit, ditentukan waktunya. Lebih maksimal, lebih tertata. Cara penilaian anak dilibatkan misal kel 2 menilai kel 1, harus menilai secara objektif, kesesuaian tema, kriteria penilaian”⁶⁰

Dari penjelasan bu yayuk tersebut dapat diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan role playing memiliki persiapan antara lain seperti merancang modul ajar dan pembagian kelompok. Akan tetapi pada hasil wawancara dengan guru akidah akhlak ditemukan hal baru bahwa dalam penerapan role playing itu terdapat dua model yaitu praktek secara langsung dan secara tidak langsung dengan menggunakan video. Sementara pada hasil wawancara dengan salah satu siswa Bernama Ilma kelas XII PK 2 mengungkapkan bahwa:

“Ada, cerita, skrip, pembagian kelompok, di tes untuk membagi peran, Latihan. Peran sesuai yang di bisa. Makna nya tersampaikan”⁶¹

⁶⁰ Wawancara Bersama ibu Yayuk Istirokhah di kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 19 Maret 2025

⁶¹ Wawancara Bersama Ilma di ruang kelas XII PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 19 Maret 2025

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan role playing tentu terdapat persiapan seperti mempersiapkan alur cerita, skrip atau narasi, pembagian kelompok, pembagian peran, dan Latihan drama. Berbeda halnya dengan yang diungkapkan oleh Aulia Dinda kelas XI PK 2 bahwa:

“Kalo sama bu yayuk biasanya spontan, soalnya bu yayuk nya udah dari dulu kayak gini terus. Bu yayuk lebih suka deket, lebih ke menyiapkan materi”⁶²

Menurut penjelasan aulia dinda, pada saat pembelajaran dengan bu yayuk biasanya tidak ada persiapan sebelum pelaksanaan role playing, akan tetapi guru secara spontan memberitahu kepada siswa bahwa di hari tersebut akan bermain peran dan sudah sejak dulu beliau menerapkannya. Dengan adanya persiapan sebelum pembelajaran akan membuat alur cerita yang akan ditampilkan menjadi lebih bagus dan menarik.

Dapat diketahui bahwa persiapan dalam pembelajaran menggunakan strategi role playing sangat berperan dalam menentukan efektivitas kegiatan belajar. Karena strategi ini menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif, guru dan siswa juga Menyusun skenario yang sesuai, menarik, dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Hal ini diperkuat melalui pengamatan secara langsung dengan menggunakan metode diskusi saat pembelajaran akidah akhlak.⁶³

Kegiatan diskusi tersebut dilaksanakan sebelum mempraktekkan peran secara langsung di depan kelas. Setelah guru membagi siswa menjadi

⁶² Wawancara Bersama Aulia Dinda di ruang kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 25 April 2025

⁶³ Observasi pembelajaran akidah akhlak di MAN 1 Yogyakarta, 7 Mei 2025

beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok tersebut berdiskusi terkait pembagian peran, penyusunan skenario, Menyusun alur cerita, menentukan Lokasi atau tempat yang akan digunakan, serta mendiskusikan apa saja properti yang akan digunakan Ketika bermain peran. Berikut dokumentasi Ketika kegiatan diskusi berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung di kelas XI PK 2 dilaksanakan kegiatan diskusi untuk menentukan tema, pembagian peran, dan Menyusun alur cerita yang akan ditampilkan di depan kelas.⁶⁴ Pada kegiatan diskusi tersebut seluruh siswa antusias dalam melaksanakan diskusi secara berkelompok. Selain persiapan yang dilakukan oleh siswa, guru juga mempersiapkan segala keperluan mulai dari penentuan tema, penyusunan skenario, pembagian peran, hingga penyediaan media pembelajaran yang relevan dengan materi.

Pada perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disebutkan bahwa strategi role playing diterapkan pada mata Pelajaran akidah akhlak di MAN 1 Yogyakarta. Pelaksanaan role playing sesuai dengan yang direncanakan pada perangkat ajar yang telah disusun. Dalam perangkat modul ajar yang disusun oleh guru, terdapat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang digunakan pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran. Langkah-langkah dalam pembelajaran sudah tertera dalam modul ajar yang telah disusun disesuaikan dengan tujuan

⁶⁴ Observasi pembelajaran akidah akhlak di MAN 1 Yogyakarta, 7 Mei 2025

pembelajaran yang akan dicapai. Sebagaimana dokumentasi pada kegiatan diskusi sebelum penerapan role playing pada gambar berikut.⁶⁵



Gambar 4.3
Kegiatan diskusi



Gambar 4.4
Kegiatan diskusi

c. Penerapan strategi role playing

Setelah persiapan yang dilakukan telah selesai, Langkah selanjutnya yaitu penerapan strategi role playing pada pembelajaran akidah akhlak. Penerapan role playing ini merupakan ajang bagi setiap siswa untuk dapat memerankan dan mengekspresikan sesuai peran yang dimainkan, serta melatih siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri. Dari hasil wawancara dengan guru dan beberapa siswa di madrasah terkait penerapan strategi role playing ini mendapatkan berbagai macam pendapat. Sesuai dengan apa yang disampaikan oleh bu Yayuk selaku guru akidah akhlak, beliau berkata:

“Ya, itu sih mba anak lebih fokus, dengan adanya strategi role playing anak itu bisa mempraktekkan langsung di rumah. Karena penerapan lebih fokus di anak, dengan adanya role playing anak bisa

⁶⁵ Dokumentasi kegiatan diskusi pembelajaran akidah akhlak, pada tanggal 23 April 2025

mempraktekkan langsung ke dalam kehidupan di rumah, Masyarakat, dan sekolah. Misalnya tentang adab terhadap guru bisa langsung diterakan di sekolah, adab terhadap orangtua langsung bisa diterapkan di rumah, adab terhadap lawan jenis bisa diterapkan di rumah atau di sekolah”⁶⁶

Dari pendapat tersebut beliau mengungkapkan bahwa dalam menerapkan strategi role playing ini, membiasakan siswa agar lebih fokus, kemudian dapat mempraktekkan langsung dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat diperkuat dengan adanya standar-standar pengembangan kurikulum yang terkait dengan proses pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan pernyataan yang diberikan oleh wakil kepala madrasah bagian kurikulum Bapak Taufik Zamhari:

“Ohh iyaa tentu kita menggunakan standar ya. Kurikulum kita kan disusun hampir tiap tahun mesti mengalami revisi, kemudian untuk standarnya tentunya kita mengikuti pedoman atau peraturan yang ada. Misalnya di kemendikbud atau di kemenag itu di KMA. Kemudian di KMA ini turun ada panduan teknis, termasuk di dalam untuk metode atau strategi pembelajaran ada beberapa yang disesuaikan dengan masing-masing mapel. Termasuk akidah akhlak, pkn, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, itu yang sejalan bisa menggunakan role playing. Kalo yang mapel sains lebih banyak kepada inquiri ataupun pbl dan sebagainya”⁶⁷

Dari pernyataan tersebut beliau mengungkapkan bahwa dalam proses pengembangan kurikulum itu terdapat standar-standar yang dapat dilakukan oleh madrasah yang Dimana standar tersebut mengikuti pedoman dan peraturan dari kemendikbud atau kemenag yang biasanya dapat dikenal

⁶⁶ Wawancara Bersama ibu Yayuk Istirokhah di ruang kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 19 Maret 2025

⁶⁷ Wawancara Bersama bapak Taufik Zamhari di ruang rapat MAN 1 Yogyakarta, tanggal 24 April 2025

dengan KMA. Dari standar-standar pengembangan kurikulum tersebut, beliau juga menegaskan bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran seorang guru dibebaskan untuk memilih metode atau strategi yang akan digunakan, seperti yang diungkapkan oleh Bapak Taufik Zamhari:

“Kalo di kurikulum diberi Batasan, akan tetapi dalam pengembangannya itu boleh bebas sesuai dengan kemampuan yang menurut beliau pas, tiap mapel memiliki tema tema yang khas gitu. Yang bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran. Misalnya oh kalo materi tentang adab dan akhlak pakai role playing, kemudian materi yang ini pake model tim atau grup diskusi begitu”⁶⁸

Pendapat tersebut sejalan dengan hasil wawancara dengan Bu Yayuk Istirokhah selaku guru akidah akhlak, beliau berkata:

“Kurikulum madrasah tidak menentukan metode dan strategi apa yang digunakan guru dalam mengajar. Guru diberi kebebasan untuk memilih metode yang akan digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Guru yang menentukan, anak dapat menerima materi, aktif, kreatif, tidak membosankan. Tidak ditentukan”⁶⁹

Dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran seorang guru diberi kebebasan untuk memilih metode atau strategi yang akan digunakan serta dapat disesuaikan dengan materi yang akan dibahas pada hari tersebut. Pemilihan metode atau strategi tersebut juga harus disesuaikan dengan mata Pelajaran masing sehingga dapat membuat suasana kelas yang aktif, kreatif, dan tidak membosankan.

⁶⁸ Wawancara Bersama bapak Taufik Zamhari di ruang rapat MAN 1 Yogyakarta, tanggal 24 April 2025

⁶⁹ Wawancara Bersama ibu Yayuk Istirokhah di ruang kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 19 Maret 2025

Hal ini dapat diperkuat melalui pengamatan secara langsung Ketika proses pembelajaran akidah akhlak berlangsung.⁷⁰ Selain melalui pengamatan secara langsung, sudah dilakukan dokumentasi terkait proses penerapan role playing pada pembelajaran akidah akhlak. Ketika pembelajaran dengan role playing siswa turut menunjukkan keaktifan pada saat pembelajaran, misalnya mulai aktif bertanya, berpendapat, dan juga nilai yang didapatkan memiliki peningkatan. Berikut dokumentasi penerapan role playing di ruang kelas.



Gambar 4.5
Penerapan role playing



Gambar 4.6
Penerapan role playing

Penerapan role playing dalam pembelajaran akidah akhlak, tidak hanya dilakukan secara langsung di ruang kelas, akan tetapi terdapat beberapa siswa atau kelompok yang melaksanakan pembelajaran dengan role playing melalui pengambilan video. Proses pengambilan video dengan role playing ini dapat dilakukan pada saat jam Pelajaran maupun di luar jam Pelajaran. Guru akidah akhlak juga memberikan batas waktu pengumpulan video pembelajaran.

⁷⁰ Observasi pelaksanaan role playing di kelas dan video pembelajaran, 23 April 2025

Berikut merupakan dokumentasi video pembelajaran dengan menggunakan role playing oleh siswa.

Guru akidah akhlak juga memberikan kebebasan kepada siswa untuk Menyusun cerita, menentukan alur cerita, memilih peran, dan menyiapkan property yang dibutuhkan pada saat pelaksanaan role playing. Hal ini juga dapat mendorong siswa untuk dapat aktif, kreatif, dan terlibat penuh dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam penilaian antar kelompok serta menjadi bagian dari proses pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan reflektif. Selain itu, dari sisi kurikulum, penerapan strategi role playing juga tidak bertentangan dengan standar pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh wakil kepala madrasah bagian kurikulum, Bapak Taufik Zamhari, bahwa guru diberi keleluasaan untuk memilih metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi, selama masih mengacu pada pedoman KMA dan prinsip kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran kontekstual dan berbasis pengalaman.⁷¹

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan role playing ini tidak hanya dilakukan di ruang kelas saja, akan tetapi dapat dilaksanakan di luar ruang kelas. Pelaksanaan role playing tidak hanya dilaksanakan langsung Ketika Pelajaran akidah akhlak saja, tetapi dapat dilakukan dengan cara membuat video drama yang dapat dijadikan

⁷¹ Wawancara Bersama bapak Taufik Zamhari di ruang rapat MAN 1 Yogyakarta, tanggal 24 April 2025

sebagai video pembelajaran. Menurut guru akidah akhlak dengan adanya drama atau bermain peran melalui video tersebut siswa dapat lebih kreatif, inovatif, serta menekspresikan peran dengan lebih baik karena persiapan yang dilakukan sebelumnya sudah terbilang baik.

d. Evaluasi strategi role playing

Setelah seluruh proses pembelajaran selesai dilaksanakan tentu akan dilakukan evaluasi sebagai bentuk tanggung jawab seorang guru kepada siswanya. Evaluasi atau tes ini dilakukan untuk memantau sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Selain guru kepada siswa, seorang kepala madrasah juga melakukan evaluasi, dan monitoring dalam proses pembelajaran. Sesuai apa yang diungkapkan oleh wakil kepala madrasah bagian kurikulum Bapak Taufik Zamhari, beliau berkata:

“Ada supervisi, Supervisi dilakukan oleh kepala madrasah, kepala madrasah bisa dengan 2 cara. Yang pertama, kepala madrasah bisa langsung dengan melihat, di dalam proses pembelajaran nya atau kepala madrasah melalui tahapan tahapan misalnya kepala madrasah melihat dahulu rencana pembelajaran atau modul ajarnya kemudian yang kedua, dari modul ajar itu dievaluasi ya, kepala madrasah melihat langsung proses pembelajarannya. Kedua, melalui supervisor, itu dengan mewakili kepala madrasah, jadi ga mungkin kepala madrasah yang menilai semuanya, jadi nanti ada supervisor yang. Ditunjuk dari guru-guru yang senior, terutama mereka punya sertifikat sebagai supervisor”⁷²

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran dilakukan kegiatan supervisi yang dilakukan oleh kepala

⁷² Wawancara Bersama bapak Taufik Zamhari di ruang rapat MAN 1 Yogyakarta, tanggal 24 April 2025

madrasah. Kegiatan supervisi tersebut dapat dilakukan melalui dua cara, yang pertama kepala madrasah dapat langsung melihat proses pembelajaran dan yang kedua kepala madrasah melalui berbagai tahapan, misalnya kepala madrasah melihat modul ajar atau melalui supervisor. Supervisor yang mewakili madrasah biasanya ditunjuk dari guru-guru yang senior terutama bagi guru yang memiliki sertifikat sebagai supervisor. Hal ini diperkuat dengan hasil dokumentasi pada modul ajar akidah akhlak yang menyantumkan soal refleksi atau semacam penilaian pada akhir pembelajaran dengan tujuan menguji seberapa jauh pemahaman siswa pada materi yang sudah dipelajari. Guru akidah akhlak juga melakukan evaluasi kepada siswa pada pertemuan terakhir pembelajaran.⁷³ Dokumentasi terlampir dibawah ini.

C. Scenario Role Playing (Contoh)
Judul: Menjaga Rukun dalam Pergaulan Remaja
Deskripsi: Sehelompok siswa sedang merencanakan acara ulang tahun seorang teman. Salah satu dari mereka mengusulkan acara yang bercampur antara laki-laki dan perempuan secara bebas. Siswa lain mencoba mengungkapkan agar kegiatan tetap sesuai dengan adat pergaulan Islam.
Peran:
- Facilitator Acara
- Teman yang mengesahkan acara bebas
- Teman yang menentah dengan cara baik
- Teman yang ragu dan akhirnya setuju mengikuti adat Islam
D. Tugas Kelompok
1. Diskusikan isi skenario dan bagi peran
2. Tulis dialog untuk setiap pemeran berdasarkan nilai-nilai Islam
3. Latih dan tampilkan role play secara bergiliran
E. Penilaian Antar Teman (Berkah Bilingual)
Nilai dari 1 (kurang) hingga 5 (sangat baik):
- Pemahaman terhadap peran dan nilai adat Islam
- Kemampuan bekerja sama dalam kelompok
- Kejelasan dialog dan ekspresi
- Ketepatan isi dengan adat pergaulan Islam
F. Refleksi Individu
1. Apa yang kamu pelajari dari kegiatan role playing ini?
2. Apa tanggapan verbalisme dalam menjaga adat pergaulan?
3. Apa komitmenmu untuk menjaga pergaulan sesuai ajaran Islam?



Tabel 4.7
Soal evaluasi

Gambar 4.8
Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru akidah akhlak diadakan setelah materi Pelajaran selesai. Setiap siswa mengerjakan soal

⁷³ Observasi evaluasi pembelajaran di kelas XI PK 2 di MAN 1 Yogyakarta, 7 Mei 2025

evaluasi yang diberikan oleh guru Ketika pembelajaran. Dari hasil evaluasi tersebut, guru dapat mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terkait materi yang sudah dipahami. Selain evaluasi terkait pemahaman siswa, evaluasi juga dilakukan pada saat kegiatan bermain peran berlangsung.

Berdasarkan pengamatan secara langsung, pelaksanaan evaluasi tidak hanya diadakan oleh guru akidah akhlak saja, tetapi setiap siswa dan setiap kelompok juga memiliki hak untuk menilai penampilan teman lainnya Ketika bermain peran di depan kelas. Proses penilaian antar teman dilakukan agar siswa memiliki tanggung jawab dan dapat menentukan mana penampilan yang dapat dinilai baik dan dinilai cukup. Siswa menunjukkan sikap antusias Ketika melaksanakan penilaian antar teman. Selain penilaian yang dilakukan oleh guru, divisi bagian kurikulum juga melakukan evaluasi terhadap kinerja guru dalam mengajar melalui program supervise yang dilakukan oleh pihak madrasah.

e. Kendala

Proses pembelajaran akidah akhlak tidak selalu berjalan dengan lancar, kadangkala terdapat kendala yang dihadapi baik itu dari guru maupun siswa. Kendala yang dialami oleh siswa maupun guru bermacam-macam. Berdasarkan wawancara dengan guru akidah akhlak Bu Yayuk Istirokhah, beliau berkata:

“Ya kadang Ketika anak sudah mau maju ada yang tidak masuk, ada juga yang aktif banget, yang engga Cuma diam, kita harus memotivasi anak harus semua anak memainkan peran. Missal diskusi pertama saya keliling, dengan bertanya ke anak, tidak lepas Ketika diskusi. Ada yang

tidak hadir, aktif sekali, ga aktif diem saja, merangsang, memotivasi anak”⁷⁴

Beliau menjelaskan terkait kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran Ketika sudah saatnya maju ke depan terdapat siswa yang tidak berangkat, terdapat juga siswa yang aktif, dan ada juga siswa yang diam. Disamping kendala yang dihadapi guru akidah akhlak selalu memberikan motivasi kepada siswa saat di kelas. Seperti yang diungkapkan oleh Arum Laelasari siswa kelas XII PK 2:

“Kesulitannya mungkin lebih ke Susah membuat alur cerita, tidak semua jago akting, ada beberapa pesan yang sulit tersampaikan, kalo dari kemarin kelompokku sih kemarin aktif. Kerjasama kelompok bagus, aktif”⁷⁵

Berdasarkan pernyataan tersebut diungkapkan terkait kendala yang dialami pada saat pembelajaran antara lain susah untuk Menyusun alur cerita karena tidak semua siswa pandai untuk berakting sehingga terdapat pesan yang sulit tersampaikan. Berdasarkan wawancara dengan Tafaka siswa kelas XI PK 2 berkata:

“Mood teman tidak stabil, Kerjasama bagus, jdi tidak stabil ga efektif karena sesuai kondisi mood, Kerjasama biasanya bagus, kalo udah bosan alurnya yang diambil itu aja”⁷⁶

Menurut penjelasan Tafaka kendala yang dihadapi Ketika pembelajaran akidah akhlak dengan role playing beragam seperti mood setiap orang tidak

⁷⁴ Wawancara Bersama ibu Yayuk Istirokhah di ruang kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 19 Maret 2025

⁷⁵ Wawancara Bersama Arum Laelasari di ruang kelas XII PK 2, tanggal 17 Maret 2025

⁷⁶ Wawancara Bersama Tafaka Arwa di ruang kelas XI PK 2, tanggal 25 April 2025

stabil, jika kejasama tidak bagus maka hasil yang akan ditampilkan juga tidak bagus, dan alur cerita yang monoton akan membuat audience menjadi bosan.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran tentu terdapat kendala yang dihadapi. Dari kendala itu siswa dan guru berusaha untuk menyelesaikan kendala yang ada sehingga akan tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kendala yang terdapat dalam penerapan strategi role playing pada pembelajaran akidah akhlak bukanlah hambatan mutlak, melainkan tantangan yang dapat diatasi dengan perencanaan yang baik, peningkatan kompetensi guru, dan dukungan dari lingkungan madrasah.

2. Dampak penerapan strategi role playing

Dampak yang ditunjukkan dalam penerapan strategi role playing ini lebih kepada keaktifan siswa dalam belajar. Dengan adanya penerapan strategi ini, siswa dapat memiliki keaktifan di dalam kelas pada saat pembelajaran. Hal ini disebabkan karena siswa tidak hanya pasif mendengarkan atau mencatat materi, melainkan juga aktif mengambil bagian dalam bermain peran.

Strategi role playing dapat mendorong siswa untuk dapat berbicara, bergerak, serta bekerja sama dengan kelompoknya. Sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, interaktif, dan kolaboratif. Berdasarkan pada hasil pengamatan secara langsung di kelas saat pembelajaran akidah akhlak tanggal... siswa mengalami perubahan perilaku

Ketika pembelajaran berlangsung, antara lain lebih aktif bertanya, suasana ruang kelas menjadi lebih hidup, dan interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih intens.

Dengan adanya penerapan strategi role playing dalam pembelajaran akan berdampak pada siswa baik itu pada dirinya sendiri maupun ke orang lain. Dampak yang dimaksud pada Siswa akan dapat mendalami peran yang dimainkan. Seperti yang diungkapkan oleh guru akidah akhlak Bu Yayuk Istirokhah:

“Ya, supaya anak itu memiliki akhlak yang baik, tanggung jawab, peduli, Kerjasama. Saya kira akan membawa dampak yang baik dan positif untuk tanggung jawab, peduli, dan Kerjasama itu saya rasa sih mba”⁷⁷

Beliau mengungkapkan bahwa harapan untuk setiap siswa agar memiliki akhlak yang baik, tanggung jawab, peduli, dan Kerjasama. Dengan adanya penerapan strategi role playing ini juga akan berdampak pada diri siswa agar memiliki akhlak yang baik. Sejalan dengan pernyataan oleh wakil madrasah bagian kurikulum Bapak Taufik Zamhari:

“Ya harapannya ini lebih bisa membekas kepada siswa, jadi bahwa mereka Ketika berperan itu mereka tidak hanya secara teoritis menerima teori, apalagi kalo yang Namanya pai itu identik dengan yang Namanya teori ya, tapi dengan bermain peran, mereka bisa menjiwai kemudian ini akan dirasakan Ketika dia berperan sebagai yang berkarakter negative, baik, akan bisa menjiwai kemudian akan merasakan dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari”⁷⁸

⁷⁷ Wawancara Bersama ibu Yayuk Istirokhah di ruang kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 19 Maret 2025

⁷⁸ Wawancara Bersama bapak Taufik Zamhari di ruang rapat MAN 1 Yoyakarta, tanggal 24 April 2025

Dari hasil wawancara tersebut Bapak Taufik Zamhari mengungkapkan dengan menerapkan strategi role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak diharapkan siswa dapat menerapkan akhlak yang baik di kehidupan sehari-hari. Selaras dengan yang diucapkan oleh Bu Yayuk guru akidah akhlak. Dapat diketahui bahwa strategi role playing ini memiliki dampak yang signifikan, baik itu bagi kehidupan pribadi siswanya dan juga kepada guru di madrasah. Terutama berdampak pada akhlak yang baik pada siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Yayuk dan Bapak Taufik dapat diketahui bahwa dalam penerapan strategi role playing memiliki dampak yang efektif dalam menanamkan akhlakul karimah pada siswa. Dengan adanya penerapan strategi tersebut diharapkan akan dapat berdampak yang baik kepada akhlak siswa serta dapat membentuk karakter Islami pada siswa.

Bu Yayuk Istirokhah, selaku guru akidah akhlak menjelaskan bahwa tujuan diterapkannya strategi role playing ini agar siswa dapat lebih memiliki etika terhadap guru, orang tua, dan lawan jenis, serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendapat ini juga diperkuat oleh wakil kepala madrasah bagian kurikulum, Bapak Taufik Zamhari, yang menekankan bahwa role playing membantu siswa dalam menjiwai peran, merasakan nilai akhlak secara emosional dan menerapkannya secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.⁷⁹

⁷⁹ Wawancara Bersama ibu Yayuk Istirokhah di ruang kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 19 Maret 2025

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung di kelas pada saat pembelajaran terlihat antusias pada siswa seperti aktif bertanya di kelas, menjawab pertanyaan dari guru, serta turut aktif dalam diskusi kelas.⁸⁰ Dengan menerapkan role playing dalam pembelajaran dapat membuat suasana kelas menjadi hidup dan keaktifan siswa di kelas menjadi meningkat. Dampak yang didapatkan yaitu dengan meningkatnya rasa percaya diri siswa, melatih sikap peduli siswa, dan memiliki sikap bertanggung jawab.

3. Faktor pendukung penerapan strategi role playing

a. Fasilitas Madrasah

Fasilitas madrasah memiliki peran yang penting dalam menunjang proses pembelajaran, dan pada hasil penelitian di MAN 1 Yogyakarta menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung kegiatan belajar dan mengajar. Seperti fasilitas ruang kelas yang nyaman, laboratorium IPA dan computer, perpustakaan, ruang multimedia, serta akses internet yang berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh guru akidah akhlak Bu Yayuk Istirokhah:

“Yang jelas sebagai guru AA diberi kesempatan untuk mengembangkan etika anak, akidah kuat akhlak juga kuat. Sebagai guru AA mengembangkan etika anak, akidah kuat akhlak yang baik”⁸¹

⁸⁰ Observasi pembelajaran akidah akhlak di kelas XI PK 2, 7 Mei 2025

⁸¹ Wawancara Bersama ibu Yayuk Istirokhah di ruang kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 19 Maret 2025

Dari hasil wawancara tersebut Bu Yayuk mengungkapkan bahwa sebagai guru akidah akhlak memiliki kesempatan untuk mengembangkan etika anak dan memperkuat akidah dan akhlak pada peserta didik. Hal ini diperkuat dengan pertanyaan mengenai faktor pendukung lingkungan kelas, Bu Yayuk mengungkapkan:

“Saya rasa sangat Mendukung ya mba, di perpustakaan mendukung, kita izin untuk menggunakan fasilitas disana kemudian nanti disiapkan semua alatnya dari pihak perpustakaan juga. Mendukung aja, terus kita sudah memesan ruang khusus untuk pembelajaran misal di perpustakaan”⁸²

Adapun faktor pendukung yang lain menurut beliau yakni fasilitas perpustakaan yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan selain faktor pendukung yang ada di ruang kelas, fasilitas perpustakaan juga dapat digunakan dalam keberlangsungan pembelajaran dengan role playing. Hal ini diperkuat dengan hasil pengamatan secara langsung pada saat di ruang perpustakaan.

Dalam rangka menunjang kelancaran dalam proses pembelajaran tentu terdapat faktor pendukung, salah satunya fasilitas yang ada di madrasah. Dari hasil wawancara dengan Siti Nur Afifah siswa kelas XII PK 2 mengungkapkan:

“Sangat mendukung kak, karena pembelajaran akidah akhlak di kelas agama Perempuan semua jadi kalo mau apapun bisa

⁸² Wawancara Bersama ibu Yayuk Istirokhah di ruang kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 19 Maret 2025

dieskpresikan. Missal aku ga paham, temen temen tu bisa langsung bantu aku jelasin gimananya, jadi kayak seru seru aja”⁸³

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa tersebut dapat diketahui bahwa salah satu fasilitas kelas sangat mendukung dalam proses pembelajaran dengan role playing. Dengan suasana kelas yang nyaman tersebut siswa dapat mengekspresikan dirinya saat bermain peran serta dapat mendalami peran yang dimainkan. Terdapat berbagai macam fasilitas yang disediakan madrasah untuk menunjang kelancaran proses pembelajaran antara lain ruang perpustakaan, ruang kelas, Proyektor dan LCD, Ruang multimedia, ruang Laboratorium komputer, ruang Laboratorium PAI, lapangan yang luas, dan ruang aula.⁸⁴

Berdasarkan pada hasil pengamatan langsung, selain fasilitas kelas yang mendukung dalam proses pembelajaran, madrasah juga menyediakan fasilitas lainnya yang mendukung pelaksanaan pembelajaran terutama dengan role playing, antara lain terdapat smart TV, LCD dan Proyektor yang dapat digunakan sebagai pendukung pelaksanaan pembelajaran akidah akhlak.

⁸³ Wawancara Bersama Siti Nur Afifah di ruang kelas XII PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 17 Maret 2025

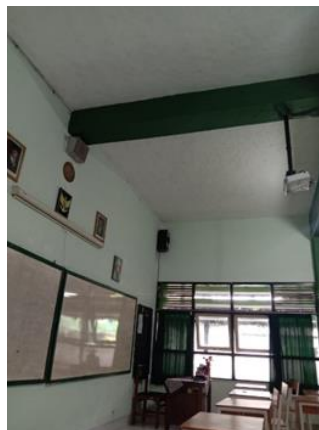
⁸⁴ Observasi fasilitas madrasah di MAN 1 Yogyakarta, 25 April 2025



Gambar 4.9
Fasilitas Smart Tv



Gambar 4.10
Ruang Kelas



Gambar 4.11
Lcd dan Proyektor

Seluruh fasilitas yang terdapat di MAN 1 Yogyakarta dapat dikatakan sudah lengkap, diantaranya terdapat ruang multimedia, perpustakaan, gazebo, dan perangkat teknologi yang menunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis peran. lingkungan madrasah juga mendukung dalam pelaksanaan belajar mengajar. Seperti lingkungan belajar yang nyaman dan efektif. Hasil yang didapatkan dalam penelitian menyebutkan bahwa suasana kelas yang mendukung, khususnya kelas agama yang tidak campur dengan lawan jenis, mendukung Ketika berekspresi dan partisipasi aktif siswa di kelas meningkat.

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar-mengajar karena berfungsi sebagai alat penghubung antara guru dan siswa dalam proses penyampaian serta pemahaman materi. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran di MAN 1 Yogyakarta telah terlaksana dengan baik, mencakup media tradisional maupun media berbasis teknologi. Media pembelajaran memiliki peran Berdasarkan hasil wawancara dengan guru akidah akhlak Bu Yayuk Istirokhah:

“Lcd, proyektor, contoh penerapan etika Biasanya saya ada lcd, ada contoh penerapan etika kepada rang tua, ada power point nya”⁸⁵

Dari penjelasan beliau menerangkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran antara lain ada Lcd, Proyektor, dan juga Power point. Akan tetapi, menyesuaikan dengan tema yang akan dibahas pada hari tersebut. Berdasarkan wawancara dengan Siti Nur Afifah siswa kelas XII PK 2:

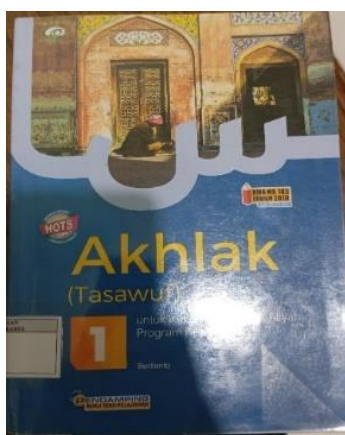
“Kan drama kan ya sesuai sama dramanya, kalo sekolah ya seragam sekolah, di jalan kita nih deket sama asrama pake baju yang lusuh, gitu kak. Sesuai sama cerita nya, tema sekolah, property bawa sendiri”⁸⁶

Menurut pemaparan dari salah satu siswa kelas XII PK 2 tersebut disebutkan bahwa media pembelajaran yang digunakan Ketika bermain

⁸⁵ Wawancara Bersama ibu Yayuk Istirokhah di ruang kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 19 Maret 2025

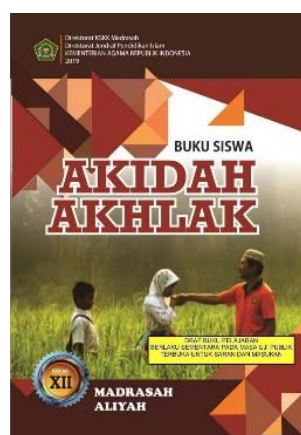
⁸⁶ Wawancara Bersama Siti nur afifah di ruang kelas XII PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 17 Maret 2025

peran disesuaikan dengan tema yang akan ditampilkan, kostum setiap peran, alur cerita, dan juga properti yang akan digunakan Ketika bermain peran. media pembelajaran yang digunakan dapat berupa buku ajar yang disediakan oleh madrasah. Dokumentasi terkait buku ajar terlampir dibawah ini.



Gambar 4.12

Buku paket akidah akhlak kelas XI



Gambar 4.13

Buku paket Akidah Akhlak kelas XII

Hal ini diperkuat dengan pengamatan secara langsung, Ketika pembelajaran akidah akhlak, terdapat beberapa media pembelajaran yang digunakan oleh guru antara lain buku paket akidah akhlak, modul ajar akidah akhlak, Power point dan properti yang mendukung untuk pelaksanaan role playing. Selain media pembelajaran berbasis teknologi, terdapat media berbasis tradisional yang digunakan Ketika pembelajaran seperti papan tulis, spidol, dan poster edukatif. Sebagaimana dokumentasi terlampir dibawah ini:⁸⁷

⁸⁷ Dokumentasi media pembelajaran di MAN 1 Yogyakarta, pada tanggal 1 Juni 2025



Gambar 4.14

Papan Tulis

Penggunaan media yang beragam juga menunjang berbagai macam gaya belajar siswa, baik dengan visual, auditori, maupun kinestetik. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu siswa Bernama Nazwa Afifah Zein kelas XII PK 2:

“Gaya belajar visual, melihat Gambaran secara langsung, ada plus minusnya, menyiapkan lebih lama lagi. minusnya menyiapkan semua lebih lama lagi”⁸⁸

Dari hasil wawancara tersebut mengungkapkan bahwa gaya belajar yang dimiliki siswa beragam dan salah satunya dengan gaya belajar visual. Gaya belajar visual merupakan tipe pembelajaran Dimana individu lebih cepat memahami dan mengingat informasi yang disampaikan melalui media visual seperti gambar, warna, peta, atau bentuk visual lainnya. Strategi bermain peran sejalan dengan gaya belajar visual karena

⁸⁸ Wawancara Bersama Nazwa afifah di ruang kelas XII PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 17 Maret 2025

menyampaikan informasi secara nyata melalui aksi, peragaan peran, dan situasi yang dapat dilihat serta diamati secara langsung.

Dengan temuan ini dapat memperkuat bahwa media pembelajaran di MAN 1 Yogyakarta telah dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pendukung dalam Upaya peningkatan mutu pembelajaran, pencapaian kompetensi siswa, serta realisasi visi madrasah dalam membentuk generasi yang melek teknologi, kreatif, dan inovatif.

C. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di MAN 1 Yogyakarta ini dibahas sesuai dengan hasil yang diperoleh melalui tiga metode yang digunakan, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Ketiga metode tersebut diterapkan di Lokasi penelitian untuk mendapatkan Gambaran yang mendalam mengenai kondisi yang ada. Penelitian ini akan menggali terkait penerapan strategi role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak, antara lain:

1. Implementasi strategi role playing

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta siswa di MAN 1 Yogyakarta, bahwa strategi role playing sudah diimplementasikan pada mata Pelajaran akidah akhlak di kelas XI dan XII. Strategi ini diterapkan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, menumbuhkan empati, serta melatih keterampilan sosial dan komunikasi. Proses implementasi strategi role playing meliputi beberapa tahap:

a. Tujuan penerapan strategi role playing

Penerapan strategi role playing di MAN 1 Yogyakarta memiliki beberapa tujuan utama yang sudah teridentifikasi dari proses pembelajaran dan wawancara dengan guru serta siswa. Adanya tujuan penerapan ini berkaitan dengan Upaya penanaman akhlakul karimah yang lebih efektif dan mendalam. Berdasarkan hasil penelitian di MAN 1 Yogyakarta didapatkan hasil bahwa dalam penerapan strategi role playing diawali dengan adanya tujuan pembelajaran. Tujuan dari penerapan strategi role playing sejalan dengan visi dan misi yang ada di madrasah, sehingga dapat mencetak generasi yang memiliki etika yang baik kepada guru, orangtua, dan lawan jenis. Selain itu, dengan adanya role playing ini bertujuan untuk melatih keterampilan komunikasi siswa, membentuk pribadi yang Islami, meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas, menumbuhkan rasa peduli, Kerjasama, serta bertanggung jawab pada diri siswa.

Tujuan dari penerapan role playing ini juga selaras dengan penelitian terdahulu yang mendukung efektivitas dalam menanamkan akhlakul karimah pada siswa.

1. Mampu melatih sikap komunikatif, serta tanggung jawab dalam kehidupan sosial. Tujuan penerapan ini didukung studi penelitian oleh Fitriyah dan Zakariyah.⁸⁹ Pada penelitian tersebut ditemukan bahwa penerapan role playing dalam pembelajaran dapat menumbuhkan sikap

⁸⁹ Fitriyah, Farihatil, Zakariyah Zakariyah, and Al Qudus Nofiandri Eko Sucipto Dwijo. 2024. "Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Menghadapi Tantangan Perilaku Sosial Peserta Didik Pada Abad 21 Di Madrasah". *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 10 (2):193-211. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v10i2.5343>

kooperatif, komunikatif, serta tanggung jawab yang dapat ditanamkan pada diri setiap siswa. Hal ini juga mendukung pada tujuan penerapan role playing yang dikemukakan oleh guru akidah akhlak mengenai sikap komunikatif serta rasa tanggung jawab pada setiap siswa.

2. Peningkatan partisipasi aktif dan efektivitas pembelajaran. Memiliki tujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa yang didukung studi penelitian oleh Fitria Arianti dan Putri Ayu Larasati. Kedua penelitian tersebut secara konsisten menemukan bahwa role playing secara signifikan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan efektivitas pembelajaran berbasis karakter. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan guru di MAN 1 Yogyakarta relevan dengan potensi role playing dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.
3. Peningkatan fokus belajar siswa. Bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman dan penghayatan nilai melalui praktik yang didukung oleh penelitian Afri Naldi dan Riri Oktavia, yang menyatakan bahwa penerapan role playing efektif dalam meningkatkan fokus peserta didik.⁹⁰ Peningkatan fokus ini efektif untuk penyerapan nilai. Selain itu, Kesy Aksara menunjukkan bahwa role playing dapat meningkatkan hasil belajar, yang dalam konteks akhlak berarti pemahaman yang

⁹⁰ Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik". *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), (2024): 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>

lebih mendalam tentang akhlakul karimah dan kemampuan untuk menerapkannya.⁹¹

Pandangan ini diperkuat oleh temuan Lenni Marlina yang menunjukkan bahwa strategi role playing mampu meningkatkan antusiasme belajar dan keterlibatan siswa karena mereka mengalami secara langsung situasi yang berkaitan dengan nilai-nilai moral.⁹² Tujuan madrasah sejalan dengan visi misi MAN 1 Yogyakarta yaitu Unggul, Ilmiah, Amaliyah, Ibadah dan Bertanggungjawab (ULIL ALBAB) untuk mewujudkan lulusan madrasah yang unggul di bidang iman taqwa (imtaq) dan iptek, berfikir ilmiah, mampu mengamalkan ajaran agama, tekun beribadah, bertanggung jawab, dan pelestarian lingkungan.

Adapun tujuan-tujuan dari penerapan strategi role playing di MAN 1 Yogyakarta memiliki keterkaitan dengan teori belajar sosial Albert Bandura (1977).⁹³ Teori ini menjelaskan bahwa individu belajar tidak hanya dari pengalaman langsung, tetapi juga melalui proses evaluasi, imitasi, dan pemodelan perilaku orang lain. Tujuan dari mempraktikkan

⁹¹ Kesy Aksara, L. "Penerapan Model Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1.2 SD Dharma Karya UT". *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah UMJ*, (2024): 488. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23566>

⁹² Marlina, L. "Implementasi Strategi Role Playing Pada Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Semangat Dan Minat Belajar Siswa". *Imamah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2) (2023). Retrieved from <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/imamah/article/view/293>

⁹³ Albert Bandura, *Social Learning Theory*, Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1977.

langsung mengenai akhlakul karimah sebagai upaya untuk merefleksikan konsep imitasi atau tiruan dan pemodelan dalam teori Bandura. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk memerankan perilaku yang sesuai dengan akhlakul karimah seperti bersikap jujur, sabar dan toleran. Siswa secara aktif dapat menirukan dan menginternalisasi dari tindakan tersebut. Proses simulasi ini menjadi semacam latihan yang dapat memperkuat koneksi antara pemahaman kognitif dan tindakan secara nyata.

b. Persiapan penerapan strategi role playing

Persiapan yang matang menjadi kunci utama pada keberhasilan penerapan strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak. Strategi ini melibatkan siswa dan guru untuk turut aktif dalam Menyusun scenario, membagi peran, menyiapkan properti, serta mengatur waktu dan tempat pelaksanaan role playing. Berdasarkan hasil penelitian di MAN 1 Yogyakarta, guru akidah akhlak telah melaksanakan persiapan sebelum menerapkan role playing, antara lain, pemilihan tema materi, pembagian kelompok, diskusi terkait skenario, menentukan lokasi atau tempat yang akan digunakan, pembagian peran sampai pada pelaksanaan secara langsung maupun dalam bentuk video. Guru akidah akhlak juga memberikan bimbingan kepada siswa agar dapat terlibat pada penilaian antar kelompok. Hal ini dapat memperlihatkan bahwa persiapan dalam

role playing tidak hanya bersifat teknis saja, akan tetapi juga mengandung nilai pedagogis dan reflektif yang mendalam.⁹⁴

Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Syarifah menyatakan bahwa ketepatan dalam perencanaan teknis, seperti alokasi waktu latihan, penggunaan properti, serta keterlibatan siswa dalam menentukan alur cerita sehingga dapat meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran berbasis role playing.⁹⁵ Penulis memberikan saran kepada guru agar melakukan simulasi kecil terlebih dahulu sebelum pelaksanaan di kelas sebagai bentuk Latihan dan penguatan kesiapan kepada siswa.

Selanjutnya, Hadfield dalam Silberman (2007) menyatakan bahwa dalam penerapan strategi role playing, seorang guru perlu menata panggung pembelajaran agar dapat menciptakan ruang belajar yang aman dan nyaman bagi siswa agar dapat mengeksresikan peran yang dimainkan. Persiapan ini juga meliputi pemilihan pengamat melalui observasi untuk memberikan nilai pada penampilan teman sebayanya, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi sarana yang reflektif dan evaluatif yang memiliki makna.⁹⁶ Tujuan dari penerapan role playing ini dapat memfasilitasi pemahaman kontekstual dan penghayatan nilai. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan tentang nilai, tetapi juga mengamati secara

⁹⁴ Wawancara Bersama ibu Yayuk Istirokhah di ruang kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 29 Maret 2025

⁹⁵ Syarifah, L. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember", *Tesis*, Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024, hal. 103-104.

⁹⁶ Hadfield dalam Mel Silberman, *101 Ways to Make Training Active*, (San Francisco: Jossey-Bass, 2007).

langsung bagaimana nilai tersebut diwujudkan dalam interaksi yang dimainkan.

c. Penerapan strategi role playing

Strategi role playing merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pengalaman secara langsung peserta didik dalam memahami nilai-nilai moral dan sosial melalui bermain peran. Penerapan strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak di MAN 1 Yogyakarta menunjukkan efektivitasnya dalam menanamkan akhlakul karimah pada siswa kelas XI dan XII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep-konsep akhlak, tetapi juga memfasilitasi siswa untuk menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan strategi role playing pada mata pelajaran akidah akhlak dapat menjadikan siswa lebih fokus dan mampu mempraktikkan langsung nilai-nilai akhlak di rumah, masyarakat, dan sekolah. Misalnya adab terhadap guru dapat langsung diterapkan di sekolah, adab terhadap orangtua di rumah, dan adab terhadap lawan jenis di lingkungan sosial masing-masing siswa.⁹⁷ Hal ini sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan salah satu siswa di MAN 1 Yogyakarta, bahwa strategi ini menarik karena siswa jadi lebih tau praktik akhlak dalam kehidupan sehari-hari secara langsung, dapat dijadikan sebagai sebuah terobosan baru dalam proses

⁹⁷ Yayuk Istirokhah di ruang kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 29 Maret 2025

pembelajaran.⁹⁸ Keterlibatan aktif siswa dalam menirukan situasi yang nyata membuat materi Pelajaran mudah dikuasai dan diingat, serta dapat membina keterampilan berpikir kritis, empati, komunikasi, dan kolaborasi dengan tim atau kelompok.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang mengkaji mengenai efektivitas strategi role playing dalam pembelajaran. Penelitian oleh Afri Naldi menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan role playing dapat meningkatkan fokus peserta didik.⁹⁹ Hal ini selaras dengan temuan di MAN 1 Yogyakarta, dimana Ibu Yayuk Istirokhah mengemukakan bahwa siswa menjadi lebih fokus dengan adanya penerapan strategi ini. Selain itu, penelitian oleh Seli Marlia mengungkapkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan sikap toleransi keragaman suku bangsa dan budaya.¹⁰⁰ Meskipun fokus penelitian ini adalah akhlakul karimah secara umum, peningkatan interaksi sosial dan pemahaman konteks melalui role playing secara inheren akan berkontribusi pada proses pengembangan sikap toleransi dan empati pada siswa, yang merupakan bagian integral dari akhlakul karimah.

⁹⁸ Arum laelasari di ruang kelas XII PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 17 Maret 2025

⁹⁹ Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik". *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), (2024): 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>

¹⁰⁰ Fauziana Ridwan, A., Marlia, S., & Priatna, A. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas V". *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), (2018): 186 - 211. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.72>

Penerapan role playing ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik, yang menyatakan bahwa siswa dapat membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Dalam penerapan role playing, siswa tidak hanya menyerap materi secara pasif, tetapi ikut merancang dan memainkan peran yang memungkinkan mereka dalam memahami nilai secara mendalam dan praktis. Menurut Silberman (2007), strategi ini efektif karena mampu menyentuh ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan.¹⁰¹

Dalam penerapan role playing, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, akan tetapi juga memerankan dan mengalami situasi atau keadaan yang relevan dengan kehidupan nyata, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam dan kontekstual. Selain itu, teori belajar sosial Albert Bandura juga mendukung terkait efektivitas role playing, Dimana pembelajaran terjadi melalui proses observasi, tiruan atau imitasi, dan pemodelan perilaku. Ketika siswa memerankan atau mengamati teman-teman mereka memerankan adegan tertentu, mereka belajar tentang norma-norma perilaku dan konsekuensi atau akibat dalam konteks yang aman dan terkontrol.

Terdapat persamaan pada penelitian terdahulu terkait keberhasilan penerapan strategi role playing seperti pada penelitian yang ditulis oleh

¹⁰¹ Mel Silberman, *Active Training: 101 Strategies to Teach Any Subject*, (San Francisco: Jossey-Bass, 2007).

Syarifah¹⁰² (2024) dalam penelitiannya di SMK Negeri 3 Jember menyatakan bahwa strategi role playing efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran. Penulis mencatat bahwa siswa yang terlibat dalam bermain peran menunjukkan adanya pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai keagamaan dan sosial. Dalam penelitian yang ditulis oleh Cahyani, Wulandari dan Munawir menjelaskan bahwa penerapan metode role playing ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa serta dapat membentuk akhlakul karimah pada diri siswa.¹⁰³

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan strategi role playing di MAN 1 Yogyakarta dilakukan secara sistematis dan fleksibel, tergantung pada konteks materi dan karakteristik setiap siswa. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil, lalu masing-masing kelompok memerankan skenario tertentu yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlakul karimah. Pelaksanaan proses belajar mengajar dengan role playing ini dilakukan secara langsung di kelas, di luar kelas seperti ruang perpustakaan, gazebo, dan lapangan, maupun melalui media digital seperti video pembelajaran. Selain bermain peran secara langsung di kelas, guru memberikan opsi

¹⁰² Syarifah, L. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember", *Tesis*, Jember:Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024, hal. 103-104.

¹⁰³ Cahyani, E. I., Wulandari, P., & Munawir, M. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak" *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 15(2), (2023): 239-250. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2330>

pilihan kepada siswa untuk dapat membuat video pembelajaran melalui drama dengan menentukan tema terkait akidah akhlak.

Pelaksanaan role playing di MAN 1 Yogyakarta tidak hanya dibatasi pada ruang kelas saja. Siswa dapat memanfaatkan berbagai fasilitas seperti ruang perpustakaan, gazebo, ruang aula, dan lapangan sebagai Lokasi yang dapat dijadikan sarana untuk bermain peran. hal ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan mendekatkan siswa pada realitas sosial yang relevan dengan materi akidah akhlak.¹⁰⁴

Dengan demikian, penerapan strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak di MAN 1 Yogyakarta dapat disimpulkan bahwa penerapan role playing dapat memberikan ruang ekspresi dan pengalaman langsung bagi siswa untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari, menghidupkan suasana pembelajaran melalui aktivitas yang kreatif, kolaboratif, dan menyenangkan, dan dapat menyesuaikan pembelajaran dengan konteks sosial siswa, baik dari aspek psikologis, budaya, maupun lingkungan fisik madrasah.

d. Evaluasi penerapan Strategi role playing

Evaluasi merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran, khususnya pada penerapan strategi role playing yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Di MAN 1

¹⁰⁴ Observasi fasilitas madrasah di MAN 1 Yogyakarta, 1 Juni 2025

Yogyakarta, evaluasi pelaksanaan strategi ini dilakukan secara menyeluruh, baik itu oleh guru maupun melalui penilaian antarsiswa (peer assessment) yang mencakup keterlibatan, ekspresi, kerja sama, serta pemahaman terhadap nilai-nilai moral yang diperankan. Proses pelaksanaan evaluasi ini tidak hanya berdasarkan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses keterlibatan siswa selama tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga refleksi atau evaluasi pembelajaran.

Terdapat beberapa aspek yang dinilai Oleh guru di MAN 1 Yogyakarta, mencakup:¹⁰⁵

- a. Kejelasan dalam menyampaikan pesan atau moral dalam peran
- b. Sikap Kerjasama antar kelompok
- c. Kemampuan berkomunikasi dan ekspresi siswa
- d. Kreativitas dalam Menyusun dan memerankan skenario
- e. Mencerminkan nilai-nilai akhlak dalam peran dan interaksi kelompok

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Ridwan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran berbasis role playing, evaluasi tidak hanya mengandalkan hasil akhir pada tes tertulis, tetapi harus mempertimbangkan keaktifan siswa, cara mereka menyampaikan pesan, serta perubahan sikap yang terjadi selama proses berlangsung.¹⁰⁶ sementara itu, dalam penelitian Syarifah, evaluasi dilakukan melalui

¹⁰⁵ Yayuk Istirokhah di ruang kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 29 Maret 2025

¹⁰⁶ Ridwan. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IX H MTS Darul Huda Mayak", *Skripsi* ,Ponorogo:Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021, hal. 72-73.

rubrik penilaian yang mencakup keterampilan presentasi, pemahaman terhadap tema keagamaan, dan sikap selama kerja kelompok.¹⁰⁷

Dalam praktiknya, evaluasi pembelajaran role playing di MAN 1 Yogyakarta juga mencakup refleksi dari siswa secara langsung maupun tidak langsung. Misalnya siswa diminta untuk menyampaikan pengalaman mereka setelah bermain peran, serta menjelaskan nilai-nilai yang mereka pelajari. Guru juga dapat mencatat perubahan sikap siswa setelah proses pembelajaran, seperti adanya peningkatan rasa tanggung jawab, keberanian untuk tampil, dan empati terhadap sesama.

Proses evaluasi ini dapat menunjukkan adanya keterkaitan yang kuat dengan teori belajar sosial (*Social Learning Theory*) dari Albert Bandura, yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengamatan, peniruan, dan pemodelan. Dalam strategi role playing, siswa mampu mengamati peran yang dimainkan, menirukan Tindakan atau respons sosial, dan mengevaluasi dampaknya terhadap diri sendiri maupun kelompok.

Melalui penerapan strategi role playing, siswa tidak hanya belajar mengenai teori yang disampaikan, tetapi juga dari interaksi dengan teman sebaya. Penelitian oleh Fitriyah dan Zakariyah menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis pengalaman, memperkuat dimensi afektif

¹⁰⁷ Syarifah, L. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember", *Tesis*, Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024, hal. 103-104.

siswa karena mereka belajar secara emosional dan sosial melalui peran yang dimainkan. Evaluasi hasil belajar tidak hanya dilakukan secara formal, tetapi juga melalui pengamatan terhadap perubahan sikap dalam jangka waktu tertentu.¹⁰⁸

Dengan demikian, evaluasi penerapan strategi role playing di MAN 1 Yogyakarta mencerminkan prinsip pembelajaran holistik dan partisipatif, Dimana siswa tidak hanya dinilai atas hasil, tetapi juga proses dan perubahan perilaku yang terjadi. Refleksi ini penting sebagai bagian dari proses internalisasi nilai dan menunjukkan efektivitas role playing dalam membangun kesadaran moral dan sosial siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menghafal nilai akhlak, tetapi benar-benar mengalami dan memahami bagaimana nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan.

e. Kendala penerapan strategi role playing

Strategi role playing merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa baik secara emosional, sosial, maupun kognitif. Namun dalam pelaksanaannya terdapat sejumlah kendala yang dihadapi baik dari guru maupun siswa di MAN 1 Yogyakarta. Kendala yang dihadapi baik dari sisi internal peserta didik, kesiapan guru, maupun faktor teknis seperti waktu dan fasilitas.

¹⁰⁸ Fitriyah, Farihatil, Zakariyah Zakariyah, and Al Qudus Nofiandri Eko Sucipto Dwijo. 2024. "Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Menghadapi Tantangan Perilaku Sosial Peserta Didik Pada Abad 21 Di Madrasah". *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 10 (2):193-211. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v10i2.5343>

1) Kendala dari sisi peserta didik

Beberapa siswa masih merasa malu, tidak percaya diri, dan gugup Ketika harus tampil di depan kelas atau memerankan suatu tokoh. Hal ini terjadi karena perbedaan karakter dan kemampuan komunikasi antar siswa. Ada pula siswa yang kesulitan memahami peran atau scenario yang dibuat, terutama jika tidak terbiasa dengan metode pembelajaran aktif. Kendala ini sesuai dengan temuan oleh Ridwan dalam penelitiannya tentang role playing pada Pelajaran fikih, yang menyatakan bahwa tidak semua siswa memiliki keberanian dan kesiapan mental untuk tampil, sehingga diperlukan pembiasaan dan pendekatan oleh guru.¹⁰⁹

Menurut Bandura (1977), perilaku individu terbentuk melalui proses observasi dan modelling, namun efektivitasnya sangat bergantung pada faktor kognitif. Jika siswa merasa tidak percaya diri atau tidak mendapatkan dukungan sosial yang memadai, maka proses modelling tidak berjalan dengan optimal.¹¹⁰

2) Kendala dari sisi guru

Seorang guru memerlukan kreativitas, kesiapan waktu, dan keterampilan khusus dalam Menyusun scenario yang menarik dan

¹⁰⁹ Ridwan. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IX H MTS Darul Huda Mayak", *Skripsi* ,Ponorogo:Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021, hal. 72-73.

¹¹⁰ Albert Bandura, *Social Learning Theory*, (Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1977), hlm. 22–28.

sesuai dengan konteks materi akidah akhlak. Di sisi lain, guru juga harus memastikan bahwa setiap siswa memahami peran yang dimainkan dan pesan moral yang ingin disampaikan. Penelitian ini didukung oleh penelitian Rahmawati dan Idris menunjukkan bahwa keberhasilan strategi role playing sangat bergantung pada kesiapan guru dalam Menyusun skenario, membagi peran, dan memperhatikan kondisi psikologis siswa. Tanpa perencanaan yang matang, kegiatan role playing dapat kehilangan arah dan tujuan.¹¹¹

3) Kendala teknis dan fasilitas

Faktor teknis seperti keterbatasan waktu dalam jam pelajaran dan fasilitas (seperti ruang praktik atau alat peraga) juga menjadi tantangan tersendiri. Beberapa siswa menyatakan bahwa waktu durasi latihan terasa sempit, terutama ketika pembelajaran harus dipadatkan karena agenda madrasah lainnya.¹¹² Selain itu, penggunaan fasilitas seperti LCD, ruang aula, atau lapangan kadang tidak selalu tersedia karena digunakan oleh kelas lain atau terbatasnya ruang. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan dalam penelitian Syarifah yang menyebutkan bahwa strategi role playing membutuhkan ruang yang cukup, fleksibilitas

¹¹¹ Rahmawati & Idris, "Strategi Role Playing dan Pendekatan Psikologis dalam Pembelajaran Akhlak", Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, Vol. 9, No. 2 (2021).

¹¹² Arum laelasari di ruang kelas XII PK 2, tanggal 17 Maret 2025

waktu, dan sarana pendukung untuk menciptakan pembelajaran yang nyaman dan efektif.¹¹³

2. Dampak penerapan strategi role playing

Dampak penerapan strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak di MAN 1 Yogyakarta menunjukkan dampak yang signifikan dalam menanamkan nilai-nilai akhlakul karimah pada siswa kelas XI dan XII. Dampak ini dapat terlihat dari adanya peningkatan partisipasi aktif siswa, pemahaman moral yang lebih mendalam, memiliki etika yang baik, serta sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan. Dengan adanya strategi ini dalam kegiatan belajar mengajar memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual, memungkinkan siswa untuk memerankan berbagai situasi kehidupan nyata yang mencerminkan nilai-nilai ajaran Islam.

Penerapan ini juga sejalan dengan teori Pendidikan akhlak Al-Ghazali, yang menekankan pentingnya keteladanan dan pembiasaan dalam membentuk akhlak. Dengan adanya role playing, siswa mengalami langsung simulasi situasi etis, misalnya bagaimana bersikap jujur, Amanah, atau menghormati orang tua dan guru, sehingga terjadi proses pembiasaan sikap terpuji dalam konteks nyata.

¹¹³ Syarifah, L. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember", *Tesis*, Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024, hal. 103-104.

Penelitian yang ditulis oleh Rachmaniah juga menunjukkan bahwa role playing secara efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral karena siswa mengalami langsung situasi yang mensimulasikan realitas kehidupan.¹¹⁴ Demikian pula pada penelitian yang ditulis oleh Syarifah dalam penelitiannya di SMKN 3 Jember menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, ekspresif, dan menunjukkan perubahan sikap setelah mengikuti pembelajaran dengan metode role playing.¹¹⁵ Penelitian terdahulu yang mendukung temuan ini, dalam penelitian yang ditulis oleh Parwanti, Junanah, dan Husain, dijelaskan bahwa metode role laying meningkatkan moral siswa SD dan membantu implementasi nilai-nilai keagamaan.¹¹⁶ Hal yang serupa diungkapkan oleh Aspiyanti Pratama H yang menegaskan bahwa pendekatan aktif seperti role playing dapat memperkuat pembentukan karakter Islami di madrasah Aliyah.¹¹⁷

Adapun dampak terhadap pembelajaran akidah akhlak, seperti strategi role playing ini layak untuk dijadikan strategi utama atau alternatif dalam pembelajaran akidah akhlak, terutama dalam menanamkan akhlakul karimah

¹¹⁴ Cahyani, E. I., Wulandari, P., & Munawir, M. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak" *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 15(2), (2023): 239-250. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2330>

¹¹⁵ Syarifah, L. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember", *Tesis*, Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024, hal. 103-104.

¹¹⁶ Parwanti, Junanah, & Andi Musthafa Husain. "Metode Role playing dan Pengaruhnya dalam Meningkatkan Akhlak Siswa SD Negeri Balecat 2". *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, 3(1), (2023): 77–89. <https://doi.org/10.14421/hjie.2023.31-06>

¹¹⁷ Pratama H, A., Madi, & Ridwan, M. "Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Pembentukan Karakter pada Siswa di Madrasah Aliyah Negeri". *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), (2024): 137–147. Retrieved from <https://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/taksonomi/article/view/5691>

kepada siswa, madrasah juga perlu mendorong inovasi pembelajaran berbasis pengalaman, karena siswa membutuhkan pendekatan yang aktif di Tengah tantangan globalisasi saat ini.

Dampak positif dari adanya penerapan strategi role playing dalam penanaman akhlakul karimah di MAN 1 Yogyakarta dijelaskan melalui teori belajar sosial Albert Bandura. Pada teori ini menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya terjadi melalui penyampaian secara langsung, tetapi juga melalui proses observasi, imitasi, dan pemodelan perilaku orang lain. Dalam konteks pelaksanaan role playing, siswa mengalami proses belajar sosial ini secara langsung.

Secara teoritis, teori belajar sosial oleh Albert Bandura menegaskan bahwa siswa belajar melalui proses observasi, imitasi atau tiruan, dan pemodelan. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif akan tetapi juga dapat mengamati, memerankan, dan mengevaluasi Tindakan mereka sendiri dan orang lain dalam situasi sosial atau situasi yang nyata. Melalui proses ini, nilai-nilai seperti sikap tanggung jawab, kejujuran, dan empati dapat ditanamkan lebih kuat pada siswa.¹¹⁸

Berdasarkan hasil observasi secara langsung dan wawancara, dapat diketahui bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan role playing menunjukkan perubahan sikap yang positif, seperti lebih peduli terhadap teman, mampu bekerja sama, dan lebih bertanggung jawab dalam kegiatan

¹¹⁸ Albert Bandura, *Social Learning Theory*, Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1977.

kelompok. Bahkan, siswa dapat mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah memahami pesan moral yang disampaikan dan merasakan lebih antusias serta memiliki rasa percaya diri dalam kegiatan pembelajaran.¹¹⁹ Dengan menerapkan role playing dalam pembelajaran akidah akhlak memberikan dampak yang positif secara menyeluruh, antara lain dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, dapat membentuk sikap akhlakul karimah lebih bermakna, dan menjadikan siswa agar lebih reflektif terhadap nilai moral dan sosial.

3. Faktor pendukung implementasi

Terdapat fasilitas pendukung dalam implementasi role playing, antara lain:

a. Fasilitas madrasah

Salah satu aspek yang penting dalam keberhasilan penerapan strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak di MAN 1 Yogyakarta merupakan ketersediaan dan fasilitas pembelajaran yang mendukung proses bermain peran. Fasilitas madrasah yang memadai, seperti ruang kelas yang nyaman, alat peraga pembelajaran, serta dukungan lingkungan yang kondusif bagi pelaksanaan strategi pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan hasil penelitian di MAN 1 Yogyakarta, ditemukan bahwa madrasah memiliki fasilitas yang memadai untuk menunjang strategi pembelajaran yang aktif seperti role playing.¹²⁰ Ruang kelas yang cukup

¹¹⁹ Observasi pembelajaran akidah akhlak di kelas XI PK 2, 7 Mei 2025

fleksibel untuk diatur sesuai kebutuhan skenario, proyektor dan speaker tersedia untuk mendukung pemutaran video atau ilustrasi, serta adanya area terbuka atau aula kecil dan sebuah gazebo untuk pertunjukan simulatif.¹²¹ Namun, dalam praktiknya tidak semua kelas memanfaatkan fasilitas tersebut secara maksimal karena keterbatasan waktu, koordinasi antara guru.

Fasilitas madrasah memiliki peran yang penting dalam menunjang proses pembelajaran, khususnya dalam penerapan strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak. Berdasarkan hasil penelitian di MAN 1 Yogyakarta dapat diketahui bahwa madrasah ini telah menyediakan sarana dan prasarana yang sangat memadai, mulai dari ruang kelas, perpustakaan, aula, ruang multimedia, LCD dan proyektor, hingga gazebo dan ruang terbuka lainnya.¹²² Dengan adanya kelengkapan fasilitas ini menjadi faktor pendukung penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, termasuk pada mata Pelajaran akidah akhlak.

Menurut teori contextual teaching and learning, lingkungan belajar yang mendukung sangat menentukan efektivitas strategi pembelajaran yang berpusat pada pengalaman siswa itu sendiri. Strategi role playing ini memerlukan ruang yang fleksibel, alat peraga, properti, dan teknologi penunjang yang memungkinkan siswa dapat mengekspresikan diri secara optimal. Hal ini sesuai dengan pandangan Silberman (2007), bahwa role

¹²¹ Observasi fasilitas madrasah di MAN 1 Yogyakarta, 1 Juni 2025

¹²² Observasi fasilitas madrasah di MAN 1 Yogyakarta, 1 Juni 2025

playing menuntut panggung belajar yang memungkinkan dalam mengeksplorasi peran secara bebas dan menyenangkan.¹²³

Temuan ini didukung oleh penelitian Fitriyanti dan Zakariyah yang menekankan pentingnya lingkungan belajar yang kondusif, fleksibel, dan nyaman sebagai salah satu prasyarat keberhasilan strategi pembelajaran berbasis pengalaman seperti role playing.¹²⁴ Dalam konteks tersebut, fasilitas madrasah tidak hanya dilihat dari sisi fisik, tetapi juga sebagai bagian dari system pendukung pembentukan karakter siswa melalui pengalaman langsung dalam proses belajar. Sedangkan pada penelitian yang ditulis oleh Nur Hamid (2024) dalam konteks pembelajaran berbasis pengalaman di madrasah Aliyah juga menunjukkan bahwa sarana pendukung seperti aula, proyektor, dan ruang terbuka memberikan kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan penginternalisasian nilai religious dan karakter melalui pendekatan aktif dan reflektif.¹²⁵

¹²³ Kementerian Agama Provinsi Bangka Belitung, [https://babel.kemenag.go.id/id/opini/599/MODEL-PEMBELAJARAN-CONTEXTUAL-THEACING-LEARNING-CTL#:~:text=Model%20pembelajaran%20kontektual%20\(contekstual%20theaching,sehingga%20mereka%20berpengetahuan%2C%20berketrampilan%20yang](https://babel.kemenag.go.id/id/opini/599/MODEL-PEMBELAJARAN-CONTEXTUAL-THEACING-LEARNING-CTL#:~:text=Model%20pembelajaran%20kontektual%20(contekstual%20theaching,sehingga%20mereka%20berpengetahuan%2C%20berketrampilan%20yang) , diakses pada 13 Agustus, 22.04 WIB

¹²⁴ Fitriyah, Farihatil, Zakariyah Zakariyah, and Al Qudus Nofiandri Eko Sucipto Dwijo. 2024. "Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Menghadapi Tantangan Perilaku Sosial Peserta Didik Pada Abad 21 Di Madrasah". *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 10 (2):193-211. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v10i2.5343>

¹²⁵ Nur Hamid, "Implementasi Experiential Learning dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MA Matholi'ul Falah," *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 19, No. 1 (2024). <http://dx.doi.org/10.30659/budai.3.1.46-55>

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam mendukung keberhasilan penerapan strategi role playing untuk menanamkan akhlakul karimah pada siswa kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru akidah akhlak secara optimal dapat menerapkan berbagai jenis media pembelajaran, baik yang berbasis teknologi maupun tradisional, guna untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif dan interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh Titik Susiatik dapat digaris bawahi bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlakul karimah.¹²⁶

Dalam konteks ini, penggunaan proyektor, power point, dan video youtube, serta properti yang disiapkan oleh siswa, dapat menjadikan pembelajaran role playing menjadi lebih menarik dan kontekstual, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep akhlak secara lebih mendalam. Selain itu, temuan ini juga didukung oleh penelitian Afri Naldi yang menyatakan bahwa model pembelajaran role playing dapat meningkatkan fokus pada peserta didik. Seperti media visual dan audio seperti video youtube, serta media kinestik melalui aktivitas memperagakan peran, secara signifikan berkontribusi pada peningkatan

¹²⁶ Titik Susiatik, S. T. "Penanaman Nilai-Nilai Akhlakul Karimah". *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET, Indonesia*, (2021): 21-22.

focus pada siswa karena pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton.¹²⁷

Berdasarkan hasil penelitian di MAN 1 Yogyakarta, media pembelajaran yang biasa digunakan dalam mata Pelajaran akidah akhlak sudah mencakup beberapa jenis, seperti media pembelajaran tradisional misalnya papan tulis dan buku paket, hingga media pembelajaran yang modern misalnya LCD, proyektor, powerpoint, dan video pembelajaran.¹²⁸ Selain itu, dalam proses pelaksanaan role playing, siswa juga dapat memanfaatkan property yang sesuai dengan tema skenario yang dimainkan, seperti kostum atau perlengkapan sederhana yang disiapkan sendiri oleh masing-masing siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Marlina menunjukkan bahwa strategi role playing yang disukung oleh media pembelajaran visual dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa, khususnya pada mata Pelajaran akidah akhlak.¹²⁹ Penelitian tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dapat memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi

¹²⁷ Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik". *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), (2024): 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>

¹²⁸ Yayuk Istirokhah di ruang kelas XI PK 2 MAN 1 Yogyakarta, tanggal 29 Maret 2025 dan dokumentasi pada tanggal 1 Juni 2025

¹²⁹ Marlina, L. "Implementasi Strategi Role Playing Pada Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Semangat Dan Minat Belajar Siswa". *Imamah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), (2023) Retrieved from <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/imamah/article/view/293>

aktif, dan membuat materi Pelajaran lebih mudah untuk dipahami dan diingat.

Secara teoritis, pemanfaatan media pembelajaran yang beragam dalam penerapan strategi role playing ini sangat relevan dengan teori belajar sosial oleh Albert Bandura juga menekankan akan pentingnya kegiatan observasi dan imitasi dalam pembelajaran. Melalui media pembelajaran berupa video atau simulasi secara visual, siswa dapat mengamati contoh perilaku positif yang kemudian mereka tirukan dalam aktivitas role playing. Hal ini mendukung proses penanaman nilai akhlak secara lebih mendalam, karena siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, akan tetapi juga dapat mempraktikannya secara afektif dan psikomotorik.¹³⁰

Media pembelajaran yang tersedia seperti LCD proyektor, video pembelajaran, powerpoint, serta alat peraga yang sangat mendukung proses pembelajaran dengan role playing secara visual dan interaktif. Media pembelajaran ini memudahkan pemahaman siswa terhadap materi, memperkaya ekspresi Ketika bermain peran, dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan gaya belajar siswa yang beragam.

Penerapan strategi role playing sejalan dengan teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Dalam teori ini, pembelajaran terjadi melalui observasi, imitasi, dan permodelan. Bandura menekankan

¹³⁰ Albert Bandura, *Social Learning Theory*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1977.

pentingnya pengalaman langsung dan pengaruh sosial dalam proses pembelajaran. Dengan menerapkan role playing dalam kegiatan belajar mengajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengamati nilai-nilai baik yang diperankan oleh teman sebaya atau guru, menirukan Tindakan positif melalui peran yang mereka mainkan, dan mendalami suatu perilaku sebagai bagian dari kepribadian.

Siswa tidak hanya belajar dari teori atau hafalan, tetapi juga dari interaksi sosial yang bersifat nyata dan kontekstual. Strategi ini juga dapat menumbuhkan rasa empati kepada diri siswa karena siswa harus memahami sudut pandang orang lain di dalam perannya. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing dapat memudahkan siswa dalam memainkan peran yang sesuai dengan karakter serta dapat mendukung keberlangsungan proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di madrasah dapat memudahkan guru dan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dapat mengubah suasana kelas menjadi lebih nyaman, efektif dan hidup dari sebelumnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah disampaikan di Bab IV, maka penulis menyimpulkan bahwa implementasi strategi role playing dalam menanamkan akhlakul karimah pada mata Pelajaran akidah akhlak di MAN 1 Yogyakarta dilaksanakan melalui beberapa tahapan diantaranya pembentukan kelompok, penyusunan skenario, pembagian peran, persiapan properti, pelaksanaan role playing dan evaluasi adalah semua bagian dari proses pelaksanaan. dengan metode yang digunakan adalah diskusi, ceramah, tanya jawab. Guru melakukan praktik langsung di kelas dan melalui video pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa tayangan video pembelajaran. Strategi ini memungkinkan siswa untuk menyampaikan prinsip-prinsip akhlakul karimah melalui situasi kehidupan sehari-hari.

Dampak penerapan strategi role playing Menanamkan nilai-nilai akhlakul karimah, seperti adab kepada orang tua, guru, dan orang lain, dibantu dengan strategi role playing. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif tetapi juga mengalami dan menginternalisasi nilai-nilai melalui aktivitas bermain peran. Di antara dampaknya adalah peningkatan kepercayaan diri, kemampuan untuk bekerja sama, kemampuan untuk berkomunikasi, dan sikap yang berubah menjadi lebih sopan, peduli, dan bertanggung jawab.

Faktor-faktor yang mendukung keberhasilan penerapan pendekatan ini termasuk Keahlian guru dalam merencanakan dan membimbing pembelajaran, dengan bantuan fasilitas madrasah seperti ruang multimedia, perpustakaan, aula, dan lapangan, kegiatan bermain peran dapat dilakukan dengan baik, semangat siswa untuk belajar yang aktif dan menyenangkan, dan berdasarkan kurikulum yang berlaku, guru memiliki kebebasan untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Namun, terdapat beberapa hambatan dihadapi, antara lain sebagian siswa tidak percaya diri atau malu untuk tampil, waktu yang terbatas untuk dilakukan karena aktivitas role playing memerlukan waktu yang lebih lama, dalam merancang skenario dan menyesuaikan materi, guru harus kreatif, dan Tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan moral dari peran yang mereka mainkan secara maksimal.

B. Saran

1. Bagi Guru Akidah Akhlak

Sangat disarankan untuk terus mengembangkan berbagai cara yang lebih kreatif dan kontekstual untuk bermain peran yang sesuai dengan dinamika kehidupan siswa. Sebagian siswa tidak memiliki rasa percaya diri dan malu untuk tampil, karena malu guru diharapkan dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa untuk tampil.

2. Bagi siswa

Dengan adanya penerapan role playing, diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan siswa menjadi lebih aktif, kreatif,

dan terbuka selama proses pembelajaran, sehingga nilai-nilai yang disampaikan melalui bermain peran dapat benar-benar diinternalisasi.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih baik, baik dari segi fasilitas, media pembelajaran, maupun waktu yang fleksibel, agar strategi role playing dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam pendidikan Akidah Akhlak dan mata pelajaran yang lain.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam mengkaji penerapan strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak. Sehingga diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat mengkaji terkait efektivitas, evaluasi hasil belajar, maupun pengaruhnya terhadap karakter peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilihadi Robi Achmad, dkk. "Strategi Role Playing untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila". *Parameter*, 43, (2025) <https://doi.org/10.21009/parameter.371.04>
- Afri Naldi, Reval Oktaviandry, & Gusmaneli Gusmaneli. "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik". *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), (2024): 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Alaniyah, Z. (2024). "Solusi Kendala Pendidikan Akidah di Sekolah untuk Masyarakat Berakhlak". Malang: Kumparan. Retrieved Januari 11, 2025, from <https://kumparan.com/zahrotul-05/solusi-kendala-pendidikan-akidah-di-sekolah-untuk-masyarakat-berakhlak-23jtRbj5pRw>, diakses pada 11 januari 2025, 20.04 WIB.
- Albert Bandura, *Social Learning Theory*, (Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1977)
- Annisa Suaib, Muzakkir, M. Rusdi T. "Pendidikan Akhlak Remaja di Era Society 5.0 dalam Perspektif Islam". *Pandu: Jurnal Pendidikan Anak dan Pendidikan Umum*, (2023): 12-14. <https://doi.org/10.59966/pandu.v1i4.819>
- Ata Firmansyah. "Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Peningkatan Akhlak Anak". Jakarta: *Journal Of Islamic Education*, (2020): 140, <https://doi.org/10.51275/alim.v2i1.174>
- Atikah Winata, A. F. Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Journal Islamic Education*, 1, (2023): hal. 26.
- Clara Shantika Ahya, R. H. "Analisis Materi Akidah Akhlak di Madrasah". *AMI Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2, 92-93. (2024), <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami/article/view/4103>
- Cahyani, Elvita Indah, Putri Wulandari, and Munawir Munawir. 2023. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak". *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan* 15 (2), 239-50. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2330>

- Darmiah. Model Role Playing Sebagai Strategi Pembelajaran Inklusif. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2,(2024): 46, <http://dx.doi.org/10.22373/jim.v2i1.562>
- Debi Febianto, S. N. "Analisis Model Pembelajaran Rolle Playing dan Implikasi dalam Pembelajaran pada Sekolah Dasar". *Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang*, no 2, (2024): 128-129, <https://doi.org/10.69693/ijim.v2i1.177>
- Djamaluddin Ancok, Fuat Nashori Suroso, "Psikologi Islami" (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2005), 76.
- Fauziana Ridwan, A., Marlia, S., & Priatna, A. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas V". *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2), (2018): 186 - 211. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.72>
- Fitriyah, Farihatil, Zakariyah Zakariyah, and Al Qudus Nofiandri Eko Sucipto Dwijo. 2024. "Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Menghadapi Tantangan Perilaku Sosial Peserta Didik Pada Abad 21 Di Madrasah". *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam* 10 (2):193-211. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v10i2.5343>
- Hadfield dalam Mel Silberman, *101 Ways to Make Training Active*, (San Francisco: Jossey-Bass, 2007).
- Hakim, M. S. "Keutamaan Berhias Dengan Akhlak Mulia". (2018). Yogyakarta: Muslim.or.id., from <https://muslim.or.id/40677-keutamaan-berhias-dengan-akhlak-mulia.html> diakses pada 11 Januari 2025, 19.30 WIB
- Hartati, T., Widiyanto, W., & Oktarina, N. (1). "Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi". *Economic Education Analysis Journal*, 1(1) (2012). Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/eeaj/article/view/539>
- Hamalik, O. (2001). Proses belajar mengajar. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Husaini. "Pendidikan Akhlak Dalam Islam". (*Idarah Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*), 2, (2018): 51 <https://doi.org/10.47766/idarrah.v2i2.70>
- Iffa, F. "Tantangan Guru Akidah Akhlak Dalam Pembinaan Akhlak Siswa Melalui Pembelajaran Daring di MAN 1 Lamongan", *Tesis*, Lamongan: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021.hal. 7-8.

- Idhar. "Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Menanamkan Karakter Pada Peserta Didik di MTS 1 Woja". *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3, (2022): 28, <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.108>
- Ismawati Alidha Nurhasanah, A. S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluq Hidup Dengan LINGKUNGANNYA. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1, (2016), <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>
- Istafa, N. "Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Materi Aqidah Akhlak Pada Peserta Didik Kelas XI MAN II Pati", *Sinopsis* Semarang: Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2010, hal:23-24.
- Jamal, S. "Konsep Akhlak Menurut Ibn Maskawaih". *Tasfiah*, 1, (2017): 56. <https://doi.org/10.21111/tasfiah.v1i1.1843>
- Jasmin Idaningrum, "Pengaruh Platform Tik Tok Terhadap Akhlakul Karimah Siswa Di SMK Gondang Wonopringgo Kabupaten Pekalongan", *Skripsi*, Pekalongan: UIN K.H. Abdurrahman Wahid, 2024, hal. 21-22.
- Kesy Aksara, L. "Penerapan Model Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1.2 SD Dharma Karya UT". *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah UMJ*, (2024): 488. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23566>
- Kementerian Agama Provinsi Bangka Belitung, [https://babel.kemenag.go.id/id/opini/599/MODEL-PEMBELAJARAN-CONTEXTUAL-THEACING-LEARNING-CTL#:~:text=Model%20pembelajaran%20kontekstual%20\(contekstual%20theaching,sehingga%20mereka%20berpengetahuan%2C%20berketrampilan%20yang](https://babel.kemenag.go.id/id/opini/599/MODEL-PEMBELAJARAN-CONTEXTUAL-THEACING-LEARNING-CTL#:~:text=Model%20pembelajaran%20kontekstual%20(contekstual%20theaching,sehingga%20mereka%20berpengetahuan%2C%20berketrampilan%20yang) , diakses pada 13 Agustus, 22.04 WIB
- Khaidir, Kosilah, Agus Kistian, Nur Dafi, Miswar Saputra, Nur Kholik. "Pendidikan Akhlak Anak Usia Dini". *Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*, (2021):2 <https://books.google.co.id/books?id=Oe85EAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Lenaini, I. "Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling". *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6, (2021): 35-38. <https://doi.org/10.31764/historis.v6i1.4075>
- Marlina, L. Implementasi Strategi Role Playing Pada Pelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Semangat Dan Minat Belajar Siswa. *Imamah: Jurnal*

- Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2). (2023) Retrieved from <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/imamah/article/view/293>
- M. Faqih Seknum. "Strategi Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan* (2018): 180-181.
- Munir, A. "Metode Guru Akidah Akhlak Dalam Penanaman Nilai-Nilai Akhlakul Karimah Pada Siswa Kelas XI Agama di MAN Pangkep". *Skripsi*, ParePare: Institut Agama Islam Negeri ParePare, 2022 hal. 75
- Nadia Adiningrat, Meyniar Albina. "Pentingnya Perencanaan Strategi Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas". *Qouba: Jurnal Pendidikan*, (2024): 143-144.
- Nahdlatul Latifah, I. P. "Implementasi Metode Role Playing Untuk Mewujudkan Merdeka Belajar". *Publishing*, 1, (2024): 2-3., <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.94>
- Najmudin, D. "Penerapan Model Role Playing dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak". *Tarbiyatu Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(01), (2019): 28-43. Retrieved from <https://ejournal.inkhas.ac.id/index.php/jtt/article/view/25>
- Nirmalasari, D. (2023). "Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Penanaman Materi Akhlak Terpuji Kepada Diri Sendiri di Kelas IX MTs Darul Hasanah Semarang Tahun Ajaran 2022/2023". Semarang: *Universitas Islam Sultan Agung*. (2023): 77-79, <https://id.scribd.com/document/728325885/Jurnal-Devi-Nirmalasari-31501900032>
- Nia Karnia, J. R. "Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari". *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 4, (2023): 121-122. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Nindya Citra Restita. "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Tari Kreatif Terhadap Kecerdasan Majemuk AnakK Usia DiniI (Penelitian Deskriptif Kualitatif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak- Kanak Kecamatan Purwakarta, Kabupaten Purwakarta Tahun Ajaran 2019-2020)". S1 thesis, *Universitas Pendidikan Indonesia*. (2020) <http://repository.upi.edu/id/eprint/52502>
- Nur Hamid, "Implementasi Experiential Learning dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di MA Matholi'ul Falah," *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 19, No. 1 (2024). <http://dx.doi.org/10.30659/budai.3.1.46-55>
- Nurul Lailiyah, Riyadhhotul Badi'ah, "problematika pembentukan karakter Islami peserta didik di MTS. Islamiyah bulurejo damarwulan kepung kediri," *TA'LIM: jurnal studi pendidikan Islam*, vol.2 no.1, (2019), 2.

- Nuryati, N., Muthmainnah, M., Lubis, H. Z., Talango, S. R., Ibrohim, B., & Nadjih, D. "Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home". *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), (2021): 139–148. <https://doi.org/10.32678/assibyan.v6i2.9845>
- Parwanti, Junanah, & Andi Musthafa Husain. "Metode Role playing dan Pengaruhnya dalam Meningkatkan Akhlak Siswa SD Negeri Balecatur 2". *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, 3(1), (2023): 77–89. <https://doi.org/10.14421/hjie.2023.31-06>
- Pratama H, A., Madi, & Ridwan, M. "Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Pembentukan Karakter pada Siswa di Madrasah Aliyah Negeri". *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), (2024): 137–147. Retrieved from <https://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/taksonomi/article/view/5691>
- Rachmaniah, A. Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Akhlak pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), (2022): 123-135.
- Rafidah. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap", *Skripsi*, Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2016, hal. 18-22.
- Rahmawati & Idris, "Strategi Role Playing dan Pendekatan Psikologis dalam Pembelajaran Akhlak", *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, Vol. 9, No. 2 (2021).
- Ramadani, G., & Ependi, R. Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Pembentukan Kepribadian Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*. (2023), <https://repository.pancabudi.ac.id/website/detail/24991/penelitian/strategi-guru-akidah-akhlak-dalam-pembentukan-kepribadian-siswa-di-madrasah-aliyah-swasta-miftahussalam-medan>
- Ridwan. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IX H MTs Darul Huda Mayak", *Skripsi*, Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021, hal. 72-73.
- Suci Rahmawati, Tsazkiya Aqila Salsabila, Widiarti Permana Sari, Septi Permatasari, Wildan Ahmad, & Siti Khulasoh. "Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Akhlak Mulia Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role playing Mata Pelajaran PAI SMAN 6 Karawang". *Hidayah: Cendekia Pendidikan Islam Dan Hukum Syariah*, 2(2), (2025): 126–138. <https://doi.org/10.61132/hidayah.v2i2.933>

- Sugiyono, P. D. (2015). "METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)". Bandung: Alfabeta
- Suryaman, H. (2024). "Teori Belajar". Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Syarifah, L. "Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember", *Tesis*, Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024, hal. 103-104.
- Titik Susiatik, S. T. Penanaman Nilai-Nilai Akhlakul Karimah. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas IVET, Indonesia*, (2021): 21-22.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, 2003, 3
- Winnuly, W., Munawaroh, M., & Hidayah, S. F. "Analisis Pembiasaan Nilai- Nilai Akhlakul Karimah Sebagai Upaya Pembangunan Karakter Pada Anak Usia Dini Di Daerah Terdepan, Terluar Dan Tertinggal (3T) Kabupaten Rote Ndao". *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), (2024): 1-16. <https://doi.org/10.52166/mjpiaud.v3i1.6468>
- Zaenol Fajri, S. M. Pendidikan Akhlak Perspektif Al-Ghazali Dalam Menanggulangi Less Moral Value. *Edureligia*, 4, (2020). <https://doi.org/10.33650/edureligia.v5i1.1964>
- Zuniar Kamaluddin Mabruuri dan Ferry Aristya, *Peningkatan Keterampilan Berbicara Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV melalui Penerapan Strategi Role Playing di SD Negeri Ploso 1 Pacitan*, *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 1 No. 2, 2017, hlm. 113–117.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian

i. Pedoman wawancara

Nama :

Tempat :

Tanggal/waktu:

No	Fokus Penelitian	Basis Teori	Pertanyaan Penelitian	Informan		
				Kepala sekolah/Kurikulum	Guru akidah akhlak	Siswa
1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		1. Bagaimana pendapat ibu/Siswa mengenai strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak? 2. Apa saja persiapan yang dilakukan sebelum menerapkan strategi role playing?		✓ ✓	✓

			3. Apakah strategi ini dapat membantu dalam memahami konsep akhlakul karimah? Bagaimana caranya?		✓	✓
			4. Bagaimana implementasi strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta?		✓	
			5. Apakah dari sisi pengembangan kurikulum itu tersedia standar-standar proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru? Jika tersedia standarnya seperti apa?	✓	✓ ✓	
			6. Apa tujuan ibu menerapkan			

			strategi role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak?			
			7. Apakah strategi role playing sesuai dengan kurikulum Akidah Akhlak yang diterapkan di MAN 1 Yogyakarta?		✓	
			8. Dari sisi kurikulum apakah ada pilihan-pilihan strategi/model pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru-guru atau guru dibebaskan untuk memilih strategi/model pembelajaran sendiri?	✓	✓	
			9. Dalam proses implementasi pembelajaran apakah ada mekanisme	✓		

			monitoring dan evaluasi? 10. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam menerapkan strategi role playing? 11. Apakah strategi ini akan terus diterapkan dalam mata Pelajaran akidah akhlak?	✓		
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Apa dampak dari implementasi strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta? 2. Apakah strategi ini sejalan dengan visi dan misi madrasah dalam membentuk	✓	✓ ✓ ✓ ✓	✓

			karakter Islami pada siswa? 3. Bagaimana dampak strategi ini terhadap pemahaman siswa tentang materi akidah akhlak? 4. Apa saja kendala yang dihadapi dalam penerapan strategi role playing? 5. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan strategi role playing? 6. Apakah strategi ini efektif dalam menanamkan akhlakul karimah pada siswa? Mengapa? 7. Apa saja kesulitan yang dialami saat		✓ ✓	✓ ✓
--	--	--	--	--	-------------------	-------------------

			berpartisipasi aktif dalam penerapan strategi role playing?			
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Apa saja faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing di kelas XI dan XII pada mata Pelajaran akidah akhlak di MAN 1 Yogyakarta? 2. Apa harapan madrasah terhadap penggunaan strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak ke depannya? 3. Apakah pasca proses pembelajaran itu ada semacam refleksi dan		✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓

			rumusan tindak lanjut untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya? 4. Apakah lingkungan kelas mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 5. Apa saja media pembelajaran yang digunakan Ketika Pelajaran berlangsung? 6. Bagaimana cara mengatasi kendala dalam penerapan strategi ini? 7. Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran	✓		
--	--	--	---	---	--	--

			dengan menggunakan strategi role playing? 8. Apakah strategi ini lebih menarik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain?			
--	--	--	---	--	--	--

ii. Transkrip Wawancara

Nama : Taufik Zamhari (Wakil Kepala Madrasah bidang Kurikulum)

Tempat : Ruang Wakil Kepala Sekolah

Tanggal/waktu : Kamis, 24 April 2025 (12.30 – 12.50 WIB)

No	Fokus Penelitian	Basis Teori	Pertanyaan Penelitian	Informan
				Kepala sekolah/Kurikulum
1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		1. Apakah dari sisi pengembangan kurikulum itu tersedia standar-standar proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru? Jika tersedia standarnya seperti apa? 2. Dari sisi kurikulum	Tentu kit menggunakan standar ya, kurikulum kita kan disusun hampir tiap thun mesti mengalami revisi, kemudian untuk standarnya tentunya kita mengikuti pedoman ataupun peraturan yang ada misalnya di kemendikbud atau di kemenag di kma dan di km aini turun ada panduan panduan teknis, termasuk di dalam untuk metode atau strategi pembelajaran ada beberapa ang disesuaikan dengan masing-masing maple. Termasuk akidah akhlak, pkn, Bahasa Indonesia, Bahasa inggris, itu yang sejalan bisa menggunakan role playing. Klo yang sains lebih banyak kepada inquiry ataupun pbl dan sebagainya. Kalo di kurikulum diberi Batasan, akan tetapi dalam pengembangannya itu boleh bebas sesuai denga kemampuan

			apakah ada pilihan-pilihan strategi/model pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru-guru atau guru dibebaskan untuk memilih strategi/model pembelajaran sendiri?	yang menurut beliau pas, tiap maple memiliki tema tema yang khas gitu, yang bisa disesuaikan misalnya oh yang ini pake role playing, yang ini pake model tim grup diskusi.
			3. Di dalam proses implementasi pembelajaran apakah ada mekanisme monitoring dan evaluasi?	Ada supervisi. Supervise dilakukan oleh kepala madrasah, kepala madrasah bisa dengan 2 cara. Yang pertama, kepala madrasah bisa langsung dengan melihat, di dalam proses pembelajaan nya atau kepala madrasah melalui tahapantahapan misalnya kepala adrasah melihat dahulu rencana pembelajaran atau modul ajarnya kemudian yang kedua, dari modul ajar itu dievaluasi ya, kepala madrasah melihat langsung proses

				pembelajarannya. Kedua, melalui supervisor, itu dengan mewakili kepala madrasah, jadi ga mungkin kepala madrasah yang menilai semuanya, jadi nanti ada supervisor yang. Ditunjuk dari guru-guru yang senior, terutama mereka punya sertifikat sebagai supervisor.
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Apakah strategi ini sejalan dengan visi dan misi madrasah dalam membentuk karakter Islami pada siswa?	Menurut saya sejalan ya, karena visi misi kita ulil albab ya, untuk amaliyah, ibadah dan bertanggung jawab. Nah dengan mereka belajar dengan bermain peran, itu mereka bisa bertanggung jawab apalagi akidah akhlak ya, karena kan tentu berkaitan dengan akhlak mereka ya, akhlak mereka yang unggul, ilmiah, amaliyah ya terutama banyak berbuat kebaikan dan yang keempat adalah bertanggung jawab.
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		2. Apa harapan madrasah terhadap penggunaan strategi role playing dalam pembelajar an akidah akhlak ke depannya?	Harapannya ini lebih bisa membekas kepada siswa, jdi bahwa mereka Ketika berperan itu mereka tidak hanya secara teoritis menerima teori, apalagi kalo yang Namanya pai itu identic dengan yang Namanya teori ya, tapi dengan bermain peran, mereka bisa menjiwai kemudian ini akan dirasakan Ketika dia berperan sebagai yang berkarakter negative, baik, akan bisa menjiwai kemudian akan merasakan dan

			menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. 3. Apakah pasca proses pembelajaran itu ada semacam refleksi dan rumusan tindak lanjut untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya ?	Ya, kita selalu meminta kepada bapak ibu guru untuk melakukan refleksi ya, refleksi tentu ada refleksi individu, kemudian ada refleksi dari siswa. Nah refleksi yang dari siswa itu sebenarnya mereview tadi ya, apa atau bagaimana perasaan ananda Ketika berperan sebagai apa gitu, kemudian apa yang akan Ananda lakukan setelah ini. Kemudian refleksi juga dari madrasah, artinya bermain peran, stratei pembelajaran yang dilakukan oleh bapak ibu guru kan ada masa study yang artinya, kadangkala kan kita menggunakan feed model untuk memberikan proses pembelajaran yang baik kepada teman-teman guru yang lain. Sehingga nanti kan dari hasil supervise itu juga didalamnya ada refleksi Bersama, dirangkai menjadi refleksi madrasah, jadi refleksi itu saat ini sangat dibutuhkan. Terutama refleksi dari siswa, refleksi individu, kemudian refleksi supervisor kemudian nanti ditarik ke sebagai refleksi madrasah. Nah dari situ biasanya muncul tindak lanjut, biasanya kan dalam penyusunan kurikulum itu kan muncul usulan-usulan termasuk dalam tindak lanjut itu muncul
--	--	--	--	--

				usulan terutama tentang strategi pembelajaran. Biasanya, bapak ibu kan akan mengarah, pak besok berarti kita lanjutkan di kelas dengan workshop. Klo workshop kan biasanya lebih kemudian kita mengundang tenaga ahli yang lebih paham tentang metode atau strategi pembelajaran. Kemudian nanti bisa diarahkan di masa studi tadi, ada guru model dicobakan lagi, gitu untuk tindak lanjutnya.
--	--	--	--	--

Nama : Yayuk Istirokhah (Guru Akidah Akhlak)

Tempat : Ruang kelas XI PK 2

Tanggal/waktu: Rabu, 19 Maret 2025 (08.30 WIB)

No	Fokus Penelitian	Basis Teori	Pertanyaan Penelitian	Informan
				Guru akidah akhlak
1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		1. Apakah ibu sudah menerapkan strategi role playing pada mata pelajaran akidah akhlak? 2. Bagaimana pendapat ibu/Siswa mengenai strategi role	Sudah diterapkan dalam pembelajaran Akidah akhlak. Lebih fokus anak, dengan adanya anak bisa mempraktekkan langsung, di rumah Penerapan lebih focus di anak, dengan adanya role playing

			playing dalam pembelajaran akidah akhlak? 3. Apa saja persiapan yang dilakukan sebelum menerapkan strategi role playing?	anak bisa mempraktekkan langsung kehidupan di rumah, Masyarakat, sekolah missal adab terhadap guru bisa langsung diterapkan di sekolah, terhadap orangtua langsung bisa diterapkan di rumah, adab terhadap lawan jenis bisa diterapkan di rumah atau di sekolah. adab terhadap guru, orang tua Persiapan modul, masuk kelas pembiasaan, model bu yayuk dibagi perkelompok, missal materinya adab terhadap orangtua dibagi 3 kelompok kemudian anak menentukan temanya apa setelah berkelompok mendiskusikan apa yang didapat di kelompok itu. Ada 2 model praktek langsung atau di luar kelas kalo membawa property tidak terganggu yang kedua praktek lewat video. Semua punya kelebihan kekurangan. Video anak lebih maksimal dari tempat, waktu. Kalo langsung praktek Cuma 1 tempat dengan mengandalkan property. Video dapat diedit, ditentukan
--	--	--	--	---

			waktunya. Lebih maksimal, lebih tertata. Cara penilaian anak dilibatkan misal kel 2 menilai kel 1, harus menilai secara objektif, sesuai tema, kriteria penilaian. Modul ajar, masuk di kelas pembiasaan, pembagian kelompok, menentukan temanya, diskusi kelompok 2 model langsung praktek, misal di luar kelas membawa property kedua mengumpulkan video, lebih leluasa, Langsung di satu tempat, perpustakaan, video, waktu ditentukan, lebih tertata, cara menilai antar siswa. Kalo saya selama bu yayuk selama 30 tahun ngajar efektif ya role playing, dengan adanya strategi ini. Ada yang peran sebagai orangtua, anak mereka bisa mengapresiasi karakter yang sesuai, mendalami peran. Semoga bisa diterapkan di dunia nyata tapi sudah memerankan secara maksimal. Efektif, anak lebih lebih semangat, antusias terhadap pembelajaran akidah akhlak.
		4. Apakah strategi ini dapat membantu dalam memahami konsep akhlakul karimah? Bagaimana caranya?	

			5. Apa tujuan ibu menerapkan strategi role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak? 6. Apakah strategi role playing sesuai dengan kurikulum Akidah Akhlak yang diterapkan di MAN 1 Yogyakarta?	Anak lebih memiliki etika terhadap guru, orang tua, lawan jenis, dapat menerapkan langsung. Menghormati lawan jenis, lebih mengena. Kalo saya ke anak sebagai orangtua bagaimana to begitu. Kurikulum madrasah tidak menentukan metode dan strategi apa yang digunakan guru dalam mengajar. Guru diberi kebebasan untuk memilih metode yang akan digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Guru yang menentukan, anak dapat menerima materi, aktif, kreatif, tidak membosankan. Tidak ditentukan. Metode terserah dari guru, arahan dari kurikulum, menerima materi, anak aktif, anak kreatif, tidak membosankan. Terserah dari esensi materi, menyesuaikan materi yang ada. Melibatkan siswa aktif, tidak membosankan, tertarik dengan materi.
--	--	--	--	---

			7. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam menerapkan strategi role playing? 8. Apakah strategi ini akan terus diterapkan dalam mata Pelajaran akidah akhlak?	Ya kadang Ketika anak sudah mau maju ada yang tidak masuk, ada juga yang aktif banget, yang engga Cuma diam, kita harus memotivasi anak harus semua anak memainkan peran. Missal diskusi pertama saya keliling, dengan bertanya kea nak, tidaklepas Ketika diskusi. Ada yang tidak hadir, aktif sekali, ga aktif diem saja, merangsang, memotivasi anak, Diterapkan terus, lebih paham karakter etika Akan diterapkan di akidah akhlak, lebih memahami etika anak kepada guru, orangtua, lawan jenis.
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Apa dampak dari implementasi strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII di MAN 1 Yogyakarta? 2. Bagaimana dampak strategi ini terhadap	Memiliki akhlak yang baik, tanggung jawab, peduli, Kerjasama Saya kira membawa dampak yang baik, positif, untuk tanggungjawab, peduli,

			pemahaman siswa tentang materi akidah akhlak? 3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan strategi role playing? 4. Apa saja kesulitan yang dialami saat berpartisipasi aktif dalam penerapan strategi role playing?	Kerjasama, itu saya rasa. Ohh peranku ini harus Kerjasama, peduli menunggu teman yang belum paham. Mayoritas siswa senang, paling seru adab terhadap lawan jenis, missal adab berkhawat, jadi gayeng gitu. Siswa jauh lebih paham terhadap materi akidah akhlak yang menggunakan strategi role playing. Ada yang tidak hadir, aktif sekali, ga aktif diem saja, merangsang, memotivasi anak, Senang, terutama pada materi tentang adab terhadap lawan jenis paling seru, Efektif karena siswa langsung memerankan suatu sikap tertentu serta mendalami suatu peran tertentu.
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah		1. Apa saja faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing di kelas XI dan XII pada mata	Yang jelas sebagai guru AA diberi kesempatan untuk mengembangkan etika anak, akidah kuat akhlak juga kuat. Sebagai guru AA mengembangkan etika anak, akidah kuat akhlak yang baik

	akhlak kelas XI dan XII		Pelajaran akidah akhlak di MAN 1 Yogyakarta? 2. Apa harapan ibu kedepannya terhadap penggunaan strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak ke depannya? 3. Apakah lingkungan kelas mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 4. Apa saja media pembelajaran yang digunakan Ketika Pelajaran berlangsung? 5. Bagaimana cara mengatasi kendala dalam	Tidak hanya diterapkan di mapel Akidah Akhlak, di Pelajaran pkn, fiqih, Pelajaran yang bisa menggunakan strategi itu bisa digunakan. Dapat diterapkan di pelajaran lain, selain AA juga bisa diterapkan Mendukung, di perpustakaan. Mendukung aja, terus kita sudah memesan ruang khusus untuk pembelajaran missal di perpustakaan. Lcd, proyektor, contoh penerapan etika. Biasanya saya ada lcd, ada contoh penerapan etika kepada rang tua, ada power point nya Penyelesaiannya, Ketika anak diskusi ibu selalu berkeliling,
--	-------------------------	--	---	---

			penerapan strategi ini?	mendampingi, ada kesulitan apa, ditanya Ketika diskusi guru selalu keliling, bertanya kepada siswa kendala apa saja yang dihadapi.
--	--	--	-------------------------	---

Nama : Arum Laelasari (Siswa)

Tempat : Ruang Kelas XII PK 2

Tanggal/waktu: Senin, 17 Maret 2025 (11.00 WIB)

No	Fokus Penelitian	Basis Teori	Pertanyaan Penelitian	Informan
				Siswa
1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		1. Bagaimana pendapat ibu/Siswa mengenai strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak? 2. Apakah strategi ini dapat membantu dalam memahami konsep akhlakul karimah? Bagaimana caranya?	Seperti Drama, mendalami suatu peran, Bisa, karena mencoba merasakan sesuatu yang terjadi, temanya tentang apa terus kita kayak karna di perankan secara nyata jadi kita untuk memahaminya jadi lebih mudah.

2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Bagaimana respon siswa/perasaan siswa terhadap penerapan strategi role playing? 2. Apa saja kesulitan yang dialami saat berpartisipasi aktif dalam penerapan strategi role playing? 3. Apakah ada persiapan sebelumnya	Seru, seneng, belajarnya ga monoton, lebih aktif, ekspresif, banyak bertanya, banyak ekspresinya. Kesulitannya mungkin lebih ke Susah membuat alur cerita, tidak semua jago akting, ada beberapa pesan yang sulit tersampaikan, kalo dari kemarin kelompokku sih kemarin aktif. Kerjasama kelompok bagus, aktif, Ada persiapan main drama, besok kapan kapan main drama.
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Apa saja faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing di kelas XI dan XII pada mata Pelajaran akidah akhlak di MAN 1 Yogyakarta?	Mendukung sekali, karena kita semua cewe jadi ga malu sama sama cewe. Kostum, kayak pendukung kayak property pendukung, backsound

			2. Apakah lingkungan kelas mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 3. Apa saja media pembelajaran yang digunakan Ketika Pelajaran berlangsung? 4. Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 5. Apakah strategi ini lebih menarik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain?	Sebenarnya Tergantung dengan tema tertentu, kalo materi sudah dijelaskan strategi ini dapat membantu kalo belum susah untuk memerankannya. materi sudah dijelaskan, mudah untuk main peran.
--	--	--	---	--

Nama : Siti nur afifah (Siswa)

Tempat : Ruang kelas XII PK 2

Tanggal/waktu: Senin, 17 Maret 2025 (11.10 WIB)

No	Fokus Penelitian	Basis Teori	Pertanyaan Penelitian	Informan
				Siswa
1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		1. Apa saja strategi yang digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak? 2. Bagaimana pendapat ibu/Siswa mengenai strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak?	Ceramah, diskusi, soal tes Dulu sempet mau, hanya diskusi, dikuatin di masing, dikuatkan materi sebelumnya (individu), sebenarnya itu mau bikin tapi karna waktunya ga ada jadi kita Cuma diskusi aja belum ditampilin pas kelas 11 tapi kalo kelas 12 ini karna lebih sibuk. Missal khlak terpuji kayak maksiat kita tu dikuatin di masing-masing. Jadi sampai akhir materi nya hanya itu aja, dikasih soalnya juga dikasih dalil, cara mengendalikan, masing-masing. Materi ga

			3. Apakah strategi ini dapat membantu dalam memahami konsep akhlakul karimah? Bagaimana caranya?	dirangkum tapi da satu langsung gitu. Iya Efektif, karena itu dikelompokin kan jadinya tu kitab isa melihat ohh akhlak terpuji tu seperti ini jadi dilihat ada pembayangan. Ada ilustrasi gitu yaa
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Bagaimana respon siswa/perasaan siswa terhadap penerapan strategi role playing? 2. Apa saja kesulitan yang dialami saat berpartisipasi aktif dalam penerapan strategi role playing?	Jadi itu Kan berkelompok ya kak jadi Seru seru aja sih tapi susah membuat alur cerita, kita kan buat skrip dramanya jadi susah. Aman aman aja, kalo itu alhamdulillah satu kelas 1 asrama jadi kalo pindah kelompok udah saing kenal udah bareng 3 tahun. karena udah kenal satu sama lain
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata		1. Apakah lingkungan kelas mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan	Sangat sangat mendukung, karena pembelajaran akidah akhlak di kelas agama Perempuan semua jadi akalo mau apapun bisa diekspresikan. Missal aku ga paham, temen-temen tub isa langsung bantu aku

	Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		strategi role playing?	jelasin giamanya, jadi kayak seru seru aja.
			2. Apa saja media pembelajaran yang digunakan Ketika Pelajaran berlangsung?	Kan drama kan ya sesuai sama dramanya, kalo sekolah ya seragam sekolah, di jalan kita nih deket sama asrama pake baju yang lusuh, gitu kak. Sesuai sama cerita nya, tema sekolah, property bawa sendiri
			3. Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing?	Efektif, karena akidah akhlak agama biasaya kan monoton, kalo itu kan memperagakan, jadi lebih cepat memahami. Jadi kan ohh ini langsung lebih paham. dengan memperagakan, memahami, lebih paham daripada metode yang Cuma monoton dengerin aja. Ceramah, diskusi efektif juga
			4. Apakah strategi ini lebih menarik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain?	

Nama : Nazwa Afifah Zein (Siswa)

Tempat : Ruang kelas XII PK 2

Tanggal/waktu: Senin, 17 Maret 2025 (11.20 WIB)

No	Fokus Penelitian	Basis Teori	Pertanyaan Penelitian	Informan
				Siswa
1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		1. Apa saja strategi yang digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak? 2. Bagaimana pendapat ibu/Siswa mengenai strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak? 3. Apakah strategi ini dapat membantu dalam memahami konsep akhlakul	Kurang tau nama metode, Biasanya bu yayuk tu semisal kita b buka bab 1 terus baca materi terus bu yayuk jelasin bahasanya sendiri nah nanti kalo udah kta ngerjain soal dari Pelajaran yang udah dibahas. Selain ceramah, pernah pake metode lain. Waktu itu pernah tapi ga sampai tuntas karna waktu mepet. Pernah dilakukan tapi ga sampai tuntas, bermain peran 11 12 sama drama Efektif, melihat secara langsung peran tertentu, daripada baca buku, karena melihat langsung

			karimah? Bagaimana caranya?	daripada kita baca buku nyari tahu pengertian sikap ini itu, membikin kita lebih tau tentang sika ini dengan strategi role playing
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Bagaimana respon siswa/perasaan siswa terhadap penerapan strategi role playing? 2. Apakah strategi ini efektif dalam menanamkan akhlakul karimah pada siswa? Mengapa? 3. Apa saja kesulitan yang dialami saat berpartisipasi aktif dalam penerapan strategi role playing?	Lebih paham materi, sifat- sifat. Sebenarnya aku pake role playing saat mts, kalo disini kayaknya belum. Efektif Kayak kalo kesulitan role playing ga mungkin dilaksnain sendiri, aa orang moodan, Cuma krja sendiri. Mendalami dulu karakternya gimana terus ditampilin, membagi waktu susah, latihannya juga susah. Ada, anggota kelompok kurang partisipasi, tidak sesuai realita. Kalo beliau Cuma

				rencana aja tetapi tidak terlaksana.
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Apakah lingkungan kelas mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 2. Apa saja media pembelajaran yang digunakan Ketika Pelajaran berlangsung? 3. Apakah strategi ini lebih menarik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain?	Mendukung, karena memang kelas Pk ini orangnya kompak, tinggal di asrama tidak terbebani, efektif buat kelas 12 PK 2. orang nya kompak, satu asrama, saling kenal Kalo Di mts sesuai surat dan tema. Waktu itu Pelajaran quran hadits semisal orang miskin pake akaian orang jelek gitu, orang kaaya. Gaya belajar visual, melihat Gambaran secara langsung, ada plus minusnya, menyiapkan lebih lama lagi. minusnya menyiapkan semua lebih lama lagi,

Nama : Aghnia (Siswa)

Tempat : Ruang kelas XII PK 2

Tanggal/waktu: Rabu, 19 Maret 2025 (10.00)

No	Fokus Penelitian	Basis Teori	Pertanyaan Penelitian	Informan
				Siswa
1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		1. Apa saja strategi yang digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak? 2. Bagaimana pendapat ibu/Siswa mengenai strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak? 3. Apakah strategi ini dapat membantu dalam memahami konsep akhlakul	Menjelaskan, meringkas, diresentasikan Biasanya lebih sering menerangkan, disuruh meringkas, catat poin, sruh maju kedepan secara individu Waktu itu sempet tapi ga jadi melaksanakan, tapi lupa ada acara apa. Udah bikin kelompok sesuai tema tapi ga jadi. Kita memainkan suatu peran yang ditulis seseorang, memainkan peran sebagai apa. Sempet baru rencana, meminkan suatu peran, baca skrip Efektif, gaya belajar orang berbeda. Kinesttetik

			karimah? Bagaimana caranya? 4. Apakah sebelumnya ada persiapan?	Efektif tapi kadang ada orang yang suka belajar secara langsung atau dijelasin, kinestetik, suka dua duanya Udah ada persiapan
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Bagaimana respon siswa/perasaan siswa terhadap penerapan strategi role playing? 2. Apa saja kesulitan yang dialami saat berpartisipasi aktif dalam penerapan strategi role playing?	Perasannya senang terus kalo sama bu yayuk efektif sih pembelajarannya, kita yag aktif dalam pembelajaran. Senang, efektif, siswa disuruh lebih aktif baca, Susah buat narasi cerita, peran Mungkin, kalo misalnya kesulitan, sebenarnya nyari cerita ga gampang, tema, perannya gimana, amanahnya bisa kesamaan atau tidak
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran		1. Apakah lingkungan kelas mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan	Sangat mendukung, temannya udah kenal, Kerjasama bagus. Tugas lain juga sering bikin drama giru, Kerjasama bagus.

	role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		menggunakan strategi role playing? 2. Apa saja media pembelajaran yang digunakan Ketika Pelajaran berlangsung? 3. Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 4. Apakah strategi ini lebih menarik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain?	Propertinya sih paling di kostum nya ya, property tambahan tergantung perannya apa Property, kostum sebagai peran, propoerti Senang sih kak, seru gitu Menarik, karena ada contoh langsung, dibuku beda dengan nyata Menarik sih, karena conth langsung. Kadang yang dibuku sama yang dijelasin itu berbeda. Bisa melihat langsung
--	--	--	--	---

Nama : Sofia (Siswa)

Tempat : Ruang kelas XII PK 2

Tanggal/waktu: Rabu, 19 Maret 2025

No	Fokus Penelitian	Basis Teori	Pertanyaan Penelitian	Informan
				Siswa
1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		1. Apa saja strategi yang digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak? 2. Bagaimana pendapat ibu/Siswa mengenai strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak? 3. Apakah strategi ini dapat membantu dalam memahami konsep akhlakul karimah? Bagaimana caranya?	Jelasin, dsikusi, nilai tambahan Ngajak diskusi kalo ini tu gimana, yang jelasin kedepan maju, siapa yang mau maju dapat nilai tambahan. Dulu kelas 11, materi akhlak. Main drama, peran, biar contohnya langsung, tapi ya gajdi. Main drama, dikasih perannya apa, kita harus ngasih contoh sesuai dengan peran. Buat memahami bagus, kalo ceraah susah dipahami bahasanya. Langsung tau materinya. Kalo nyiapin skrip gampang, tapi kalo drama harus beneran dan ribet. Temen nya a bisa Kerjasama dengan baik.

			4. Apakah sebelumnya ada persiapan?	Skrip sama perannya itu. Ada persiapan seminggu sebelum
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Bagaimana respon siswa/perasaan siswa terhadap penerapan strategi role playing? 2. Apa saja kesulitan yang dialami saat berpartisipasi aktif dalam penerapan strategi role playing?	Karena itu ribet aku ga suka. Ga ribet kalo semua orang mau Kerjasama. Kalo mau aktif ayo bikin semangat. Kurang suka karna anggota kelompok kurang Kerjasama. Anggota kelompok, kurang tanggung jawab Cuma di ngumpulin anggota kelompok, ada yang males, tugas itu, lebih ke males sih
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Apakah lingkungan kelas mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 2. Apa saja media pembelajaran	Orang nya males, kurang mendukung. Fleksibel apalagi satu kelas. Tergantung mood di kelas.

			yang digunakan Ketika Pelajaran berlangsung?	Buku Pelajaran, ppt, presentasi Buku, disuruh bikin ppt terus presentasi, ada tambahan dari bu yayuk, dikoreksi bu yayuk, kadang yang presentasi yang ditanya.
			3. Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing?	
			4. Apakah strategi ini lebih menarik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain?	Games, yang berpengetahuan Kalo yang menarik dulu pernah main games waktu maple Bahasa Inggris.

Nama : Nazila (Siswa)

Tempat : Ruang kelas XII PK 2

Tanggal/waktu: Rabu, 19 Maret 2025

No	Fokus Penelitian	Basis Teori	Pertanyaan Penelitian	Informan
				Siswa
1	Implementasi strategi pembelajaran		1. Apa saja strategi yang digunakan dalam	Jelasin poin poin, baca materi, ngerjain soal

	role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		pembelajaran akidah akhlak? 2. Bagaimana pendapat ibu/Siswa mengenai strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak? 3. Apakah strategi ini dapat membantu dalam memahami konsep akhlakul karimah? Bagaimana caranya? 4. Apakah sebelumnya ada persiapan?	Suruh baca materi, langsung suruh ngerjain soal, atau disuruh maju. Tapi kadang kita rangkum, terus maju satu satu. Baru mau, belum terlaksana, dipraktekkan, udah Latihan tapi ga jadi. Dari materi itu dipraktekkan lebih paham dengan materi. Efektif, lebih suka praktek, kelihatan banget. Teori tidak terpikirkan Efektif sih, lebih suka praktek ya, kalo teori ga pernah terpikir kalo ada perbuatan itu. Ada, kelompok, menyiapkan tema apa, skrip, konsep, pembagian peran
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah		1. Bagaimana respon siswa/perasaan siswa terhadap penerapan strategi role playing? 2. Apa saja kesulitan yang dialami saat	Kalo waktunya enak senang, kalo sibuk Jalani aja. Tapi kalo udah sekesai lega, mau yang simple Anggota kelompoknya ada yang bisa, ada yang ga

	akhlak kelas XI dan XII		berpartisipasi aktif dalam penerapan strategi role playing?	bisa, kurang aktif, sibuk, kurang oprak oprak, sibuk sama tugasnya. Kerjasama nya kurang.
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Apakah lingkungan kelas mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 2. Apa saja media pembelajaran yang digunakan Ketika Pelajaran berlangsung? 3. Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 4. Apakah strategi ini lebih menarik dibandingkan dengan strategi	Lumayan mendukung Sound system, tempat yang luas, property sesuai tema, backsound, led lcd Menarik, Cuma kadang penyampaian kurang dari sisi guru, Kerjasama. Guru kurang kreatif, tapi efektif,

			pembelajaran yang lain?	bisa Kerjasama lagi, banyak manfaatnya.
--	--	--	-------------------------	---

Nama : Ilma (Siswa)

Tempat : Ruang kelas XII PK 2

Tanggal/waktu: Rabu, 19 Maret 2025

No	Fokus Penelitian	Basis Teori	Pertanyaan Penelitian	Informan
				Siswa
1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		1. Apa saja strategi yang digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak? 2. Bagaimana pendapat ibu/Siswa mengenai strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak? 3. Apakah strategi ini dapat membantu dalam memahami konsep akhlakul karimah? Bagaimana caranya?	Baca, liat buku di rangkum, menjelaskan kedepan, mnggil siapa yang maju kedepan. Dapat nilai tambahan. Belum pernah, memerankan tokoh, berdialog, tentang tokoh tertentu. Dalam pai memerankan tokoh, berdialog, mencontohkan tokoh tersebut, suri tauladan nabi, sufi sufi bidang keilmuan. Paham, berdialog, menunjukkan secara nyata, melihat secara langsung, cerita aslinya seperti apa, lebih masuk ke otak.

			4. Apakah sebelumnya ada persiapan?	Ada, cerita, skrip, pembagian kelompok, di tes untuk membagi peran, Latihan. Peran sesuai yang di bisa. Makna nya tersampaikan
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Bagaimana respon siswa/perasaan siswa terhadap penerapan strategi role playing? 2. Apa saja kesulitan yang dialami saat berpartisipasi aktif dalam penerapan strategi role playing?	Lebih suka role playing, karena ga Cuma baca, suka pada hal yang diliat langsung. Lebihpaham, masuk ke otak dan diingat. Bisa tergambarkan di kejadian tertentu. Karena kelas 12 materi dikebut,
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah		1. Apakah lingkungan kelas mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing?	Sangat mendukung, masih lingkungan kecil, dapat mengamati, memahami, tau pribadi satu sama lain. Rata rata kelas itu juga ga banyak

1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		1. Apa saja strategi yang digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak? 2. Bagaimana pendapat ibu/Siswa mengenai strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak? 3. Apakah strategi ini dapat membantu	Menjelaskan, meringkas Kalo metode bu yayuk itu, aku kurang tau nama metodenya tapi bu yayuk itu sering kayak beliau nerangin, kita suruh ringkes, tapi peran bu yayuk disini bukan sebagai guru tapi sebagai ibu yang nasehatin anaknya. Kalo kuis atau soal itu di pembelajaran ketiga kalo pertama kedua Ketika itu mesti ada soal, pertama dipake buat ringkes, terus ngejelasin, ketiga baru Latihan soal. Bermain sebuah peran, sekedar peran. Kalo setau aku, role playing itu memainkan peran nah kalo penerapan di akidah akhlak, role playing itu mungkin yang paling deket itu temen ke temen atau ibu ke anak. pernah bermain peran tapi ga secara berdialog gitu. Cuma peranin aja. Efektif, interaktif,
---	---	--	---	---

			dalam memahami konsep akhlakul karimah? Bagaimana caranya? 4. Apakah sebelumnya ada persiapan?	Kalo menurut aku, lebih efektif kayak gini sih, soalnya ya walaupun nasehatin itu bikin orang boring, betek tapi kalo di proses pembelajaran apalagi di sekolah it uterus kayak bareng-bareng itu jadi interaktif gitu. Cuma kalo sama bu yayuk itu sama kayak selalu bilang, gapapa ya nduk karnabu yayuk selalu bilang ibu dengan nak. Karena ibu punya anak cowok bukan Perempuan jadi kayak ibu. Bu yayuk juga selalu ngasih nasehat yang sesuai dengan real life. Spontan, nyiapin materi Kalo sama bu yayuk bias any spontan, soalnya bu yayuk nya udah dari dulu kayak gini terus. Bu yayuk lebih suka deket, lebih ke menyiapkan materi.
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing		1. Bagaimana respon siswa/perasaan siswa terhadap penerapan strategi role playing?	Lebih suka peran langsung Jujur kalo buat aku tu, enak soalnya ak tipe orang yang suka bermain peran, ketimbang kalo kita secara

	dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		2. Apa saja kesulitan yang dialami saat berpartisipasi aktif dalam penerapan strategi role playing?	formal. Kalo tekstual terlalu Panjang dan bertele tele. Kalo itu kan langsung praktik. Malu bertanya, dengan guru Mungkin lebih ke malu bertanya, jadi habis jelasin terus ada yang nanya kalo sama guru.
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Apakah lingkungan kelas mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 2. Apa saja media pembelajaran yang digunakan Ketika Pelajaran berlangsung? 3. Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan	Enak, lebih distraksi ke handphone Enak, secara pribadi enak Cuma lebih kedistraksi ke handphone aja, Cuma lebih efektif sih. Kalo sama bu yayuk ga pake tv kalo yang lain iya Buku paket, meringkas Kalo kata bu yayuk, kita belajar akidah akhlak meringkas isinya ringkasan aja sbagai formalitas, lebih banyak ke penerapannya.

			strategi role playing? 4. Apakah strategi ini lebih menarik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain?	Cukup efektif, klo pasif, Sebenarnya cukup efektif, Cuma kalo role plying nya pasif itu kurang Cuma kl ops role playing itu bener-bener ada yang Namanya kayak ice breaking tau pantun, lebih efektif sih. Tergantung situasi.
--	--	--	---	--

Nama : Aisha icha (Siswa)

Tempat : Ruang kelas XI PK 2

Tanggal/waktu: Jumat, 25 April 2025 (08.00 WIB)

No	Fokus Penelitian	Basis Teori	Pertanyaan Penelitian	Informan
				Siswa
1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		1. Apa saja strategi yang digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak? 2. Bagaimana pendapat ibu/Siswa mengenai strategi	Tiap siswa nulis beda materi, Kalo bu yayuk itu biasanya lebih ke ini, misalny ada 1 bab terus tiap siswa disuruh nulis misalnya bagian a,b,c kalo udah dirangkum, di presentasikan ecara individu tanpa melihat. Belum, drama

			role playing dalam pembelajaran akidah akhlak? 3. Apakah strategi ini dapat membantu dalam memahami konsep akhlakul karimah? Bagaimana caranya? 4. Apakah sebelumnya ada persiapan? 5. Apakah strategi ini efektif dalam membentuk akhlakul karimah?	Kayaknya kalo sama bu yayuk belum pernah, tapis ama mba ppl pernah. Kayak drama sih. Kisah teladan, role play kurang efektif, Menurut aku lebih efektif lebih kayak diceritain, kisah daripada kayak role playing. Efektif untuk materi tertentu aja.
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Bagaimana respon siswa/perasaan siswa terhadap penerapan strategi role playing? 2. Apakah strategi ini efektif dalam menanamkan akhlakul karimah	Diskusi Kalo aku seneng jadi kayak diskusi dengan kelompok.

			pada siswa? Mengapa? 3. Apa saja kesulitan yang dialami saat berpartisipasi aktif dalam penerapan strategi role playing?	Tidak sulit, diskusi dipantau guru, krjasaama Nggk sulit Cuma kadang klo diskusi dipantau guru jadi nyantai giru nampakin seadanya. Kerjaasama tergantung orang aktif dan tidak.
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Apakah lingkungan kelas mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 2. Apa saja media pembelajaran yang digunakan Ketika Pelajaran berlangsung? 3. Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran dengan	Lumayan enak, Klo kelsnya sih lumayan enak buat role playing terus juga muridnya ga terlalu banyak. Buku tulis, buku paket Buku tulis sama buku paket aja sih, kadang bu yayuk ga terlalu yang nulis-nulis banget gitu sih, jelasin tanpa tulisan. Semangat senang, sesuai mood

			menggunakan strategi role playing? 4. Apakah strategi ini lebih menarik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain?	Sebenarnya kadang tu kalo lagi semangat senang kalo engga, tergantung jadwal jam Pelajaran pagi atau siang. Menyesuaikan mood.
--	--	--	--	---

Nama : Asti Nabilla Kaufizahra (Siswa)

Tempat : Ruang Kelas XI PK 2

Tanggal/waktu: Jumat, 25 April 2025 (08.00 WIB)

No	Fokus Penelitian	Basis Teori	Pertanyaan Penelitian	Informan
				Siswa
1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		1. Apa saja strategi yang digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak? 2. Bagaimana pendapat ibu/Siswa mengenai strategi role playing dalam	Per anak dibagi materi Dari dulu bu yayuk tu sering kan kalo banyak sub bab nya, bu yayuk membagi peranak 1 topik, pembagian materi tiap anak. kadang sesuai absen kadang acak. Belajar sesuai materi yang dibagi. Kurang paham juga, dari dulu metode seperti itu, merangkum sub bab yang didapat, terus

			pembelajaran akidah akhlak? 3. Apakah strategi ini dapat membantu dalam memahami konsep akhlakul karimah? Bagaimana caranya? 4. Apakah sebelumnya ada persiapan?	nambah penjelsan, tidak dipresentasikan hanya dibaca di tempat. Karna ak ga terlalu tau banget, bu yayuk bagi matei sudah termasuk ke role playing. Focus pada 1 sub bab dan pada saat ujian hanya ditanya salah satu tidak semuanya. Efektif, focus ke 1 ga harus paham banyak. Kalo menurutku efektif sih, kita focus ke 1 tidak yang menerima banyak jadi ga focus 1 fokus saja. Belum pernah pakai, Bu yayuk belum pernah menggunakan, mapel lain ada persiapan Aktu Bahasa Indonesia dengan materi drama.
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata		1. Bagaimana respon siswa/perasaan siswa terhadap penerapan strategi role playing?	Nulis,

	Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		2. Apakah strategi ini efektif dalam menanamkan akhlakul karimah pada siswa? Mengapa? 3. Apa saja kesulitan yang dialami saat berpartisipasi aktif dalam penerapan strategi role playing?	Kalo kesulitan mungkin karna 1 sub baba ja udah banyak, ada yang mirip pengertian bingung membedakannya gimana, tapi capek nulisnya.
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Apakah lingkungan kelas mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 2. Apa saja media pembelajaran yang digunakan Ketika Pelajaran berlangsung? 3. Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti	Mendukung, agak sempit Mendukung tapi minusnya agak sempit beda dari kelas yg di depan. Buku, fokus buku. Kalo bu yayuk maih paper book, lebih ke buku setiap anak harus punya buku untuk mencatat. Ppt perna tapi jarang. Bagus, karena ada kelebihan,

			pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 4. Apakah strategi ini lebih menarik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain?	Kalo dari ang aku baca sekilas, apalagi buat ngasah soft skill ang ga pernah fitunukkin, bisa menjadi wadah untuk menemukan jati diri.
--	--	--	--	---

Nama : Haifa Lu'lu'ah Zahro (Siswa)

Tempat : Ruang kelas XI PK 2

Tanggal/waktu: Jumat, 25 April 2025 (08.00 WIB)

No	Fokus Penelitian	Basis Teori	Pertanyaan Penelitian	Informan
				Siswa
1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		1. Apa saja strategi yang digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak? 2. Bagaimana pendapat ibu/Siswa mengenai strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak?	Buku paket, buat ppt Biasanya Cuma pake buku paket di perpustakaan, buat ppt terus presentasi secara kelompok, Belum pernah, bermain drama peran Kayak bermain drama, kayak bermain peran sesuai materi yang dipelajari.

			3. Apakah strategi ini dapat membantu dalam memahami konsep akhlakul karimah? Bagaimana caranya? 4. Apakah sebelumnya ada persiapan? 5. Apakah strategi ini efektif dalam membentuk akhlakul karimah?	Kurang, penjelasan lebih mudah, Menurut ku sendiri kurang, karena kalo menjelaskan lebih mudeng juga dengan jelas, terus ngambil contoh kehidupan sehari-hari lebih jelas.
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Bagaimana respon siswa/perasaan siswa terhadap penerapan strategi role playing? 2. Apakah strategi ini efektif dalam menanamkan akhlakul karimah pada siswa? Mengapa? 3. Apa saja kesulitan yang dialami saat berpartisipasi aktif dalam penerapan	Belum ada Belum ada, masih aman saat pembelajaran

			strategi role playing?	
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Apa saja faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing di kelas XI dan XII pada mata Pelajaran akidah akhlak di MAN 1 Yogyakarta? 2. Apakah lingkungan kelas mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 3. Apa saja media pembelajaran yang digunakan Ketika Pelajaran berlangsung? 4. Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti	Lumayan mendukung, area kelas sempit Sebenarnya lumayan mendukung tapi karen area sempit kurang leluasa. Buku, ppt Kalo media Cuma buku sama ppt, video belum pernah. Kurang, video pembelajaran menarik,

			pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 5. Apakah strategi ini lebih menarik dibandingkan dengan strategi pembelajaran yang lain	Kurang sih, menurutku yang lebih menarik menayangkan video jadi buat kitab isa lebih paham.
--	--	--	---	--

Nama : Tafaka Arwa Zahidah

Tempat : Ruang kelas XI PK 2

Tanggal/waktu: Jumat 25 April 2025 (08.00 WIB)

No	Fokus Penelitian	Basis Teori	Pertanyaan Penelitian	Informan
				Siswa
1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII		1. Apa saja strategi yang digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak?	Literasi, baca materi, merangkum, menjelaskan Prtama pake literasi, baca materi terus menerangkan denga napa ang sudah dibagi oleh bu yayuk selnjutnya dijelskan di depan scara individu. Biasanya dibuka sesi tanya jawab.

			2. Bagaimana pendapat ibu/Siswa mengenai strategi role playing dalam pembelajaran akidah akhlak? 3. Apakah strategi ini dapat membantu dalam memahami konsep akhlakul karimah? Bagaimana caranya? 4. Apakah sebelumnya ada persiapan?	Belum pernah, main drama sesuai dengan topik, Belum pernah, sederhananya kita main drama sesuai dengan topik yang kita pelajari di hari itu. Mudah, karena sesuai Gambaran nyata, Menurutku mudah karena oh taktiknya dari materinya dengan praktiknya seperti ini. Cari topik, buat kelompok, pembagian peran, Amanah, Yang pertama cari topik materi, pembagian kelompok, peran, dikasih amanat
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Bagaimana respon siswa/perasaan siswa terhadap penerapan strategi role playing? 2. Apa saja kesulitan yang dialami saat	Seru, ga bosan, kombinasi, Kombinasi kadang kalo semisal agi jenuh diskusi jadi ga hidup Mood teman tidak stabil, Kerjasama bagus, jadi tidak stabilga efektif karena

			berpartisipasi aktif dalam penerapan strategi role playing?	sesuai kondisi mood, Kerjasama biasanya bagus, kalo udah bosen alurnya yang diambil itu aja.
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII		1. Apakah lingkungan kelas mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 2. Apa saja media pembelajaran yang digunakan Ketika Pelajaran berlangsung? 3. Bagaimana perasaan anda setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing? 4. Apakah strategi ini lebih menarik dibandingkan	Mendukung, susah mood nya susah ditebak Sebenarnya mendukung Cuma klo yang susah ya jadi ga mood, sesuai dengan ja Pelajaran juga. Buku paket, ppt dan contoh nyata dari video di youtube. Menarik, karena jadi tau praktiknya di dunia sehari-hari jadi trobosan baru.

			dengan strategi pembelajaran yang lain?	untuk strategi yang lain belum terpikirkan.
--	--	--	---	---

3. Data hasil observasi

No	Fokus Penelitian	Pernyataan	Objek	Deskripsi observasi	Interpretasi
			Proses Pembelajaran		
1	Implementasi strategi pembelajaran role playing dalam mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan XII	1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas 2. Guru memberikan arahan atau bimbingan kepada siswa dalam	✓	Guru memberikan penjelasan terkait tujuan pembelajaran pada hari itu agar siswa dapat memahami dengan mudah materi apa yang akan dipelajari di hari tersebut. guru juga memberikan bimbingan dan arahan terkait skenario dan peran yang	Kejelasan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran menunjukkan perencanaan yang baik dan membantu siswa dalam memahami arah dan harapan dari proses belajar. Pemberian arahan atau bimbingan oleh guru akidah akhlak dapat membantu

		memahami skenario yang akan dimainkan.		akan dimainkan nantinya.	siswa dalam memahami peran dan alur dalam skenario role playing. Hal ini penting dilakukan agar siswa dapat memerankan perannya dengan baik, sesuai dengan tujuan pembelajaran.
		3. Strategi pembelajaran role playing masih diterapkan pada mata Pelajaran akidah akhlak	✓	Guru akidah akhlak masih menerapkan strategi role playing pada pembelajaran akidah akhlak. Sebelum pelaksanaan role playing, Dan terus akan diterapkan pada mata Pelajaran akidah akhlak, karena	Penerapan strategi role playing masih diterapkan dalam pembelajaran akidah akhlak. Hal ini menunjukkan bahwa strategi ini dianggap efektif dalam menyampaikan nilai-nilai akhlakul karimah.

			✓ ✓	dianggap efektif dalam membantu siswa memahami materi yang terkait.	Melalui kegiatan peran, siswa mudah memahami materi akidah akhlak secara kontekstual dan menyenangkan
2	Analisis dampak dari penerapan strategi pembelajaran role playing dalam mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII	1. Siswa menunjukkan pemahaman terhadap nilai-nilai akhlakul karimah setelah menerapkan strategi role playing dalam pembelajaran 2. Terdapat perubahan	✓	Dari hasil observasi, siswa mudah untuk memahami mengenai akhlakul karimah dengan strategi role playing. Dan siswa juga diharapkan dapat menerapkannya di lingkungan sekolah, rumah maupun Masyarakat. Dengan menerapkan	Pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlakul karimah setelah role playing menunjukkan bahwa strategi ini efektif dalam membantu siswa menghayati dan menerapkan materi di kehidupan nyata. Perubahan sikap yang

		sikap pada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan strategi role playing 3. Siswa dapat merefleksikan dari pengalaman belajar dengan menggunakan strategi role playing	✓	strategi role playing, siswa mudah untuk memahami terkait materi yang diajarkan dan melekat pada diri siswa. Melalui bermain peran, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengalami secara langsung situasi yang nyata.	ditunjukkan oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan role playing mencerminkan keberhasilan pendekatan ini dalam menanamkan nilai-nilai akhlakul karimah. Dengan adanya penerapan role playing dalam pembelajaran akidah akhlak ini mendorong terjadinya refleksi diri dan internalisasi nilai, sehingga memunculkan perubahan positif dalam
--	--	--	---	--	--

					sikap dan perilaku siswa.
3	Identifikasi faktor-faktor pendukung dari penerapan strategi pembelajaran role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak kelas XI dan XII	1. Siswa turut aktif Ketika bermain peran 2. Siswa memahami i peran dan skenario	✓ ✓	Hal ini dapat ditunjukkan pada saat siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan role playing. Dengan sikap antusias tersebut siswa dapat bertanya banyak hal dalam pembelajaran, mendalami peran yang dimainkan serta dapat mengekspresikan peran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya ekspresi dari	Keaktifan siswa dalam memainkan peran yang telah dibagi menunjukkan keterlibatan secara penuh dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat mencerminkan minat, pemahaman, dan kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan role playing. Partisipasi aktif ini mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pemahaman siswa terhadap peran dan

		yang dimainkan		siswa dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.	skenario yang diperankan menunjukkan bahwa mereka mampu mengikuti alur pembelajaran dengan baik.
		3. Siswa menunjukkan sikap antusias dalam melaksanakan pembelajaran	✓	Dari hasil pengamatan ditemui bahwa siswa menunjukkan sikap yang antusias dalam pelaksanaan proses pembelajaran.	Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran menunjukkan bahwa strategi yang digunakan seperti role playing berhasil menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan .
		4. Adanya Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran		Dari hasil pengamatan melalui observasi juga, guru akidah akhlak	Dengan adanya Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

		an (RPP) pada mata Pelajaran akidah akhlak	✓	merancang alat penunjang pembelajaran berupa RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran). Dengan adanya RPP itu dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan siswa mengikuti alur pembelajaran dengan baik dan tertib.	(RPP) pada mata Pelajaran akidah akhlak menunjukkan bahwa pembelajaran direncanakan secara sistematis dan terstruktur. dengan RPP ini guru dapat Menyusun materi, metode, strategi, dan evaluasi pembelajaran secara lebih mendalam.
		5.Adanya modul ajar sebagai penunjang pembelajar an akidah akhlak	✓	Selain RPP yang disusun, guru akidah akhlak juga Menyusun modul ajar, yang Dimana modul ajar ini menjadi alat yang penting	Dengan adanya modul ajar sebagai penunjang pembelajaran akidah akhlak menunjukkan bahwa proses belajar mengajar

				dalam pelaksanaan pembelajaran.	didukung oleh bahan ajar yang terstruktur dan mudah diakses oleh siswa. Modul ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara sistematis Serta pembelajaran yang efektif.
--	--	--	--	---------------------------------	--

D. Modul ajar



INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	Yayuk Istirokiah, S. Ag.
Nama Sekolah	MAN 1 Yogyakarta
Tahun Pelajaran	2024-2025
Kelas/Semester	XI/ Genap
Materi Pelajaran	Akidah Akhlak
Submateri	Akhlak Pergaulan Dalam Islam
Alokasi Waktu	2 x 2 JP (Pertemuan 1 dan 2)

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA (PPP) DAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN (PRA)

Profil pelajar pancasila

1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia

Siswa menunjukkan sikap berbantu-bantu dalam kebaikan dengan menjalankan perintah agama, membantu sesama, dan selalu mencari kesempatan untuk berbuat amal kebajikan. Sikap ini menunjukkan iman dan takwa yang kuat kepada Allah SWT.

2. Berkebhinekaan Global

Siswa mampu bekerja sama dengan teman-temannya tanpa memandang perbedaan latar belakang agama, suku, bangsa, budaya. Sikap kebhinekaan ini sangat berpengaruh di penting dalam dunia yang semakin global.

3. Bergotong Royong

Dalam mencapai tujuan bersama, siswa belajar untuk saling membantu dan bekerja sama dengan semangat gotong royong. Mereka memahami bahwa hasil yang maksimal bisa dicapai dengan kerja keras yang dilakukan bersama-sama.

4. Mandiri

Siswa yang mandiri mampu menghadapi tantangan dan perubahan dengan sikap optimis dan tidak bergantung pada orang lain. Mereka dituntut dalam merespon situasi baru dengan mencari solusi sendiri dan percaya pada kemampuan mereka.

5. Kreatif

Sikap kreatif dan inovatif sangat penting dalam menghadapi berbagai tantangan hidup. Siswa yang kreatif mampu menemukan cara baru untuk menyelesaikan masalah dan berkreasi dalam menciptakan solusi yang bermanfaat bagi masyarakat.

6. Berwaku Kritis

Siswa yang berwaku kritis dapat menganalisis dampak dari tindakan mereka, terutama dalam penerapan sikap terpuji seperti bekerja keras, optimis, kreatif, dan kolaboratif. Mereka mampu mengaitasi apa yang sudah dicapai dan apa yang perlu diperbaiki untuk ke depannya.

Profil Pelajar Rahmatan L.I.'Alamin

- Memberi Manfaat Bagi Sesama:** Sikap berwaku dalam kebaikan dan bekerja keras-kolaboratif mendorong siswa untuk selalu berusaha memberi kebaikan, sehingga mereka menjadi individu yang bermanfaat bagi keluarga, sekolah, masyarakat, bahkan dunia selanjutnya. Mereka memahami bahwa manusia diciptakan untuk memberikan rahmat bagi sesama dan.
- Menghargai Perbedaan:** Kolaborasi dalam tim dan kerja keras mengajarkan siswa untuk menghormati perbedaan, mengatasi konflik dengan damai, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam keragaman, mereka tetap menghormati rahmat dan perbedaan tanpa memandang latar belakang suku, agama, atau budaya.
- Optimisme dan Keberlanjutan:** Pelajar yang optimis dan optimis percaya pada keberlanjutan hidup dan perubahan. Mereka memandang masa depan dengan optimisme, berusaha menjaga lingkungan, serta memastikan bahwa rahmat yang mereka terima akan terus memberi manfaat bagi generasi berikutnya.

3

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menjelaskan pengertian akhlak terpuji dan akhlak tercela terdapat dalam islam
- Mengidentifikasi contoh perilaku akhlak terpuji dan tercela dalam kehidupan remaja sehari-hari.
- Mengaitasi dampak positif dan negatif dari perilaku pergaulan remaja.
- Menyajikan perilaku akhlak terpuji melalui kegiatan bermusik atau seni.
- Menunjukkan sikap reflektif terhadap perilaku pribadi dalam pergaulan.

B. Materi Pembelajaran

- Pengertian Akhlak Terpuji dan Tercela**
 - Akhlak terpuji: jujur, amanah, toleran, mengadun, sopan santun, dll.
 - Akhlak tercela: berbohong, iri hati, menyakit, bullying, dll.
- Contoh Akhlak dalam Pergaulan Remaja**
 - Akhlak baik: membantu teman, saling menghargai, menjaga lingkungan.
 - Akhlak buruk: mengaitasi teman, berkata kasar, tawarosan.
- Dampak Akhlak dalam Pergaulan**
 - Positif: disukai teman, terpuji lingkungan yang sehat.
 - Negatif: pergaulan bebas, rusaknya hubungan sosial.

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Materi : Akhlak pergaulan dalam islam

Pertemuan 1

Kegiatan Pendahuluan	Alokasi waktu
- Guru membuka pelajaran dengan mengaitkan salam. - Melakukan penanaman benak sebelum belajar, memeriksa kehadiran siswa, mengecek kerapuhan pakaian siswa dan kebersihan kelas. - Menanyakan kabar kepada siswa. - Melakukan kegiatan ice breaking. - Memberikan motivasi, apresiasi mengenai materi yang akan disampaikan. - Menyampaikan tujuan pembelajaran.	

3

Pertemuan 2

Kegiatan Pendahuluan	Alokasi waktu
- Guru membuka pelajaran dengan mengaitkan salam. - Melakukan penanaman benak sebelum belajar, memeriksa kehadiran siswa, mengecek kerapuhan pakaian siswa dan kebersihan kelas. - Menanyakan kabar kepada siswa. - Melakukan kegiatan ice breaking. - Memberikan motivasi, apresiasi mengenai materi yang akan disampaikan. - Menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 menit
Kegiatan inti	
- Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. - Setiap kelompok mendapat skenario pergaulan (baik dan buruk). - Siswa menyimpulkan dan menyimpulkan drama singkat (5-7 menit). - Setelah penyimpulan, kelompok lain memberikan tanggapan dan refleksi.	60 menit
Kegiatan penutup	
- Guru bertanya kepada peserta didik mengenai pemahaman materi yang disampaikan hari ini. - Guru memberikan kuis sedikit terkait materi yang disampaikan. - Guru menunjuk perwakilan peserta didik untuk menyimpulkan materi hari ini. - Guru memberikan kesimpulan materi hari ini. - Guru mengaitkan siswa untuk melakukan refleksi terkait pembelajaran hari ini. - Guru menutup pembelajaran dengan mengaitkan salam.	10 menit

3

- Kreativitas untuk Kemendakwaan:** Kreativitas dan inovasi adalah bagian penting dari pelajar Rahmatan L.I.'Alamin. Siswa menggunakan ide-ide kreatif untuk menciptakan solusi yang dapat membantu memecahkan masalah sosial, teknologi, dan lingkungan dengan cara yang baik, bermanfaat, dan sesuai dengan ajaran islam.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Peserta didik mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai akhlak terpuji serta menjadi akhlak tercela dalam pergaulan, baik secara individu maupun kelompok, sebagai wujud implementasi iman dalam kehidupan sehari-hari.

D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

Tahap	Tujuan Pembelajaran
1	Peserta didik memahami pengertian dan contoh akhlak terpuji dan tercela pergaulan dalam islam.
2	Peserta didik dapat membedakan dampak perilaku baik dan buruk pergaulan dalam islam.
3	Peserta didik mampu mengaitkan perilaku akhlak terpuji dalam bentuk bermusik atau seni.
4	Peserta didik melakukan refleksi terhadap pergaulan pribadinya.

E. SARANA DAN PRASARANA

Media : LCD proyektor, komputer/laptop, jaringan internet, dan lain-lain.

Sumber Belajar : 1. KPTD, Buku Teks, laman E-learning, E-book, dan lain-lain.

F. Model Pembelajaran

Pembelajaran dengan tetap mengaitkan model *Student Center Learning (SCL)*, *Group Discussion*, *Role Playing*.

4

- Melakukan kegiatan ice breaking. - Memberikan motivasi, apresiasi mengenai materi yang akan disampaikan. - Menyampaikan tujuan pembelajaran. - Penerapan kegiatan siswa. - Guru mengaitkan monitoring sebagai pemantik materi.	10 menit
Kegiatan inti	
- Guru menyampaikan materi tentang akhlak terpuji dan tercela. - Dikusi kelompok: siswa mengaitkan kuno-kuno pergaulan remaja (kuno-kuno atau khalil). - Setiap kelompok menyimpulkan hasil analisis.	60 menit
Kegiatan penutup	
- Guru bertanya kepada peserta didik mengenai pemahaman materi yang disampaikan hari ini. - Guru memberikan kuis sedikit terkait materi yang disampaikan. - Guru menunjuk perwakilan peserta didik untuk menyimpulkan materi hari ini. - Guru memberikan kesimpulan materi hari ini. - Guru mengaitkan siswa untuk melakukan refleksi terkait pembelajaran hari ini. - Guru menutup pembelajaran dengan mengaitkan salam.	10 menit

6

D. ASESMEN/UNTILAN

1. Penilaian

Pengaitkan

- Tes tertulis (jawaban pendek).
- Hasil dikusi kelompok.

Keterampilan

- Penerapan role playing (pengaitkan materi, skenario, kelompok).

Sikap

- Refleksi pribadi.
- Observasi sikap selama proses pembelajaran.

2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, bertujuan untuk menilai kemajuan belajar, penguasaan dan refleksi terdapat.

- Teknik Asesmen : Observasi, Tes Tertulis.
- Bentuk Instrumen : Pedoman/lembar observasi.

Asesmen Sumatif

a. Asesmen Pengaitkan

- Teknik Asesmen:
- Tes : Tertulis.
 - Nilai Tes : Observasi.

Bentuk Instrumen:

- Asesmen dikusi tertulis : Daftar pertanyaan.
- Asesmen tertulis : Jawaban singkat.

b. Asesmen Keterampilan

2

- Teknik Asesmen : Kinerja
- Bentuk Instrumen : Lembar Kinerja

E. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memotivasi peserta didik dalam memahami dan menguasai materi agar nilainya lewat dikuti dan permian.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

F. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru

- Apakah di dalam kegiatan pembelajaran siswa sudah dapat diarahkan dan siap untuk mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apakah dalam memberikan penjelasan teknis atau instruksi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa?
- Bagaimana respon siswa terhadap sarana dan prasarana (media pembelajaran) serta alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah dalam memahami materi pada bab ini?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap materi atau bahan ajar yang disampaikan sesuai dengan yang diharapkan?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap pengelolan kelas dalam pembelajaran?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap latihan dan penilaian yang telah dilakukan?

9

- Apakah dalam kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan alokasi waktu yang disediakan?
- Apakah dalam berjalanya proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan?
- Apakah 100% siswa telah mencapai penguasaan sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
- Apakah uraian dan penguatan materi yang telah dipelajari dapat dipahami oleh siswa.

Refleksi Peserta Didik

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
1	Pada bagian mana dari materi bab ini yang dirasa kurang dipahami?	
2	Apakah akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajar pada materi ini?	
3	Kepada siapa kamu meminta bantuan untuk lebih memahami materi ini?	
4	Berapa nilai yang akan kamu berikan terhadap usaha yang kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu? (jika nilai yang diberikan dalam pemberian bintang 1 - bintang 5)	

10

LAMPIRAN - LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Pelajar : Akmal Adhik
Kelas : XI MA
Materi : Arah Pergulan dalam Islam (Strategi Role Playing)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan arah pergulan dalam Islam berdasarkan dalil yang relevan.
2. Mengidentifikasi sikap dan perilaku yang sesuai dengan arah pergulan Islam.
3. Memerankan skenario yang menggambarkan arah pergulan sesuai ajaran Islam.
4. Mengevaluasi sikap dan perilaku melalui umpan balik dari teman sejawat.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Baca dan pahami skenario yang telah disiapkan guru.
2. Diskusikan peran dan alur cerita dengan anggota kelompokmu.
3. Lakukan latihan sebelum pemeranan.
4. Pemerankan pemeran di depan kelas sesuai arah pergulan dalam Islam.
5. Lakukan refleksi dan evaluasi setelah pemeran selesai.

C. Kegiatan 1: Pemahaman Konsep

Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas.

1. Apa yang dimaksud dengan arah pergulan dalam Islam?

2. Mengapa penting menjaga arah dalam pergulan?

11

3. Sebutkan 3 dalil (Al-Qur'an atau Hadis) yang berkaitan dengan arah pergulan!

D. Kegiatan 2: Studi Kasus

Bacalah kasus berikut ini dan berikan tanggapanmu.

Kasus:

Fikri adalah siswa yang mudah akrab dengan siapa saja, termasuk lawan jenis. Ia sering bercanda secara berlebihan dan mengunggah foto-foto bersama teman lawan jenis di media sosial.

Pertanyaan:

1. Apakah tindakan Fikri sesuai dengan arah pergulan dalam Islam? Jelaskan alasannya.
2. Apa yang sebaiknya dilakukan Fikri agar tetap menjaga arah pergulan sesuai syaria?

Jawaban:

1. _____

2. _____

E. Kegiatan 3: Refleksi Diri

Jawablah pertanyaan refleksi berikut:

1. Bagaimana perasaanmu selama ini di lingkungan sekolah atau masyarakat?
2. Adakah hal yang perlu kamu perbaiki? Sebutkan dan jelaskan.
3. Apa komitmenmu ke depan agar lebih menjaga arah pergulan menurut Islam?

1. _____

2. _____

3. _____

12

C. Scenario Role Playing (Contoh)

Judul: Menjaga Batasan dalam Pergaulan Remaja

Deskripsi: Sekeompok siswa sedang merencanakan acara ulang tahun seorang teman. Salah satu dari mereka menawarkan acara yang bertema antara laki-laki dan perempuan secara bebas. Siswa lain mencoba mengingatkan agar kegiatan tetap sesuai dengan arah pergulan Islam.

Peran:

- Facilitator Acara

- Teman yang mengusulkan acara bebas

- Teman yang menentang dengan cara baik

- Teman yang ragu dan akhirnya setuju mengikuti arah Islam

D. Tugas Kelompok

1. Diskusikan isi skenario dan bagi peran.
2. Tulis dialog untuk setiap pemeran berdasarkan nilai nilai Islam.

3. Latih dan tampilkan role play secara bergiliran.

E. Penilaian Antar Teman (Rubrik Ringkas)

Nilai dari 1 (kurang) hingga 5 (sangat baik).

- Penampilan terhadap peran dan nilai nilai Islam
- Kemampuan bekerja sama dalam kelompok
- Kejelasan dialog dan ekspresi
- Ketepatan isi dengan arah pergulan Islam

F. Refleksi Individu

1. Apa yang kamu pelajari dari kegiatan role playing ini?

2. Apa tantangan terbesar dalam menjaga arah pergulan?

3. Apa komitmenmu untuk menjaga pergulan sesuai ajaran Islam?

13

G. Penilaian

Aspek	Skor Maks	Keterangan
Pemahaman Materi	20	Kegiatan 1 dan 2
Karya Sama Kelompok	20	Kegiatan 2 dan 3
Keterampilan Bermain Peran	30	Kegiatan 3
Refleksi Diri	30	Kegiatan 4
Total	100	

Yogyakarta, 6 Januari 2025

[Signature]

Yayak Intisikah, S. Ag.

NIP. 196809142007012025

14

E. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Pertemuan 2

Kegiatan Pendahuluan	Alokasi waktu
1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Melakukan pembiasaan berdoa sebelum belajar, memeriksa kehadiran siswa, mengecek kerapian pakaian siswa dan kebersihan kelas 3. Menyanyikan kabar kepada siswa 4. Melakukan kegiatan ice breaking 5. Memberikan motivasi, apersepsi mengenai materi yang akan disampaikan 6. Menyampaikan tujuan pembelajaran	10 menit
Kegiatan inti	
1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. 2. Setiap kelompok mendapat skenario permainan (baik dan buruk). 3. Siswa menyiapkan dan menampilkkan drama singkat (5-7 menit). 4. Setelah penampikan, kelompok lain memberikan tanggapan dan refleksi.	60 menit
Kegiatan penutup	
1. Guru bertanya kepada peserta didik mengenai pemahaman materi yang disampaikan hari ini 2. Guru memberikan kuis sedikit terkait materi yang disampaikan 3. Guru menunjuk perwakilan peserta didik untuk menyimpulkan materi hari ini 4. Guru memberikan kesimpulan materi hari ini 5. Guru mengagaskan siswa untuk menuliskan refleksi terkait pembelajaran hari ini 6. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	10 menit

7

F. Link Google Drive

Berikut link video pembelajaran dengan menggunakan strategi role playing pada mata Pelajaran akidah akhlak:

<https://drive.google.com/file/d/19WcKip7a3r216zXxV1fGpnmvhPxmzs3X/view?usp=sharing>

G. SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA YOGYAKARTA
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 YOGYAKARTA
Jalan C. Simanjuntak Nomor 60, Yogyakarta
Telepon (0274) 513327, (0274) 555159, Faximile (0274) 513327
Website : www.man1yogya.sch.id Email: info@man1yogya.sch.id
NPSN : 20403375, NSM : 131134710001

SURAT KETERANGAN
Nomor: 1097/Ma.12.05.1/PP.00.6/05/2025

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. Wiranto Prasetyahadi, M.Pd
NIP : 19661210 199503 1 001
Pangkat, Gol. Ruang : Pembina TK I, IV/b
Jabatan : Kepala MAN 1 Yogyakarta

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Nadia Rachmawati Nur Hidayah
NIM : 21422042
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Ilmu Agama Islam
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Indonesia

telah menyelesaikan penelitian di MAN 1 Yogyakarta berjudul "PENERAPAN STRATEGI ROLE PLAYING DALAM MENANAMKAN AKHLAKUL KARIMAH PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS XI dan XII DI MAN 1 YOGYAKARTA yang dilaksanakan dari tanggal : 10 Maret 2025 Sampai tanggal : 7 Mei 2025

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 Mei 2025

Kepala,



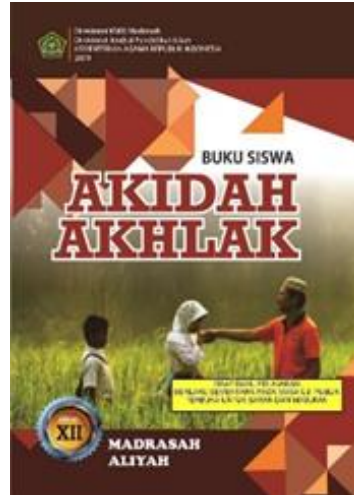
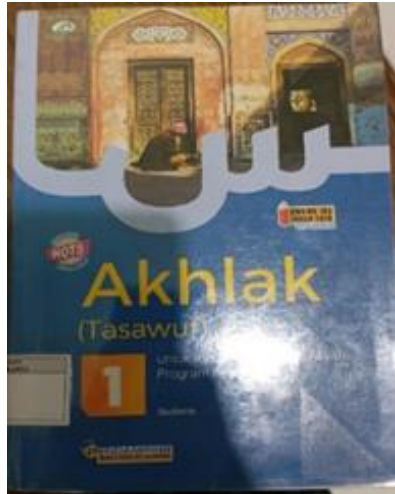
Wiranto Prasetyahadi



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
Token : BuL9zwQ4

Lampiran 2. Dokumentasi

a. Buku Paket Akidah Akhlak



b. Penerapan Role Playing



Pelaksanaan evaluasi pembelajaran



Pelaksanaan role playing

c. Dokumentasi kegiatan Wawancara



Wawancara Bersama bapak Taufik Zamhari



Wawancara Bersama Ibu Yayuk



Wawancara dengan siswa XI PK



Wawancara dengan siswa XII PK

d. Fasilitas Madrasah



Gazebo



Halaman Madrasah



Pojok Baca Madrasah



Lapangan Tennis



Tampak dalam Masjid Al-Hakim



Papan Visi dan Misi



Lapangan basket



Tampak luar Masjid Al-Hakim



Ruang kelas



Smart TV



Perpustakaan



Pelayanan Terpadu Satu Pintu



LCD dan Proyektor



Papan tulis