



Penguatan Nilai Kejujuran Melalui Metode Role Playing dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak

Strengthening Honesty Values through Role Playing Method in Aqidah Akhlak Learning

Siget Biantoro¹, Rinda², Khoirul Jazilah³

¹Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto | Biantorosiget779@gmail.com

²Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto | rinda@lecturer.uluwiyah.ac.id

³Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto | khoirul@lecturer.uluwiyah.ac.id

Info artikel	Abstrak
<p>Diterima* (04-11-2025)</p> <p>Revisi I* (17-11-2025)</p> <p>Revisi II* (20-11-2025)</p> <p>Disetujui* (24-11-2025)</p>	<p>Pendidikan karakter menuntut adanya strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan nilai-nilai utama dalam diri peserta didik, salah satunya adalah kejujuran. Penelitian ini bertujuan untuk menguatkan nilai kejujuran melalui penerapan metode role playing dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di madrasah. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VIII pada salah satu Madrasah Tsanawiyah Negeri di Mojokerto tahun ajaran 2025. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan dukungan perhitungan persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap perilaku jujur siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut tercermin pada aspek keaktifan, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta konsistensi menunjukkan kejujuran dalam proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa metode role playing dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam memperkuat pendidikan karakter, khususnya nilai kejujuran, pada pembelajaran Aqidah Akhlak di madrasah.</p> <p>Kata kunci: Role playing, Kejujuran, Pendidikan karakter, Aqidah Akhlak</p> <p><i>Character education requires learning strategies that can foster essential values in students, one of which is honesty. This study aims to strengthen students' honesty through the application of the role playing method in Aqidah Akhlak learning at a madrasah. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design implemented in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were 32 eighth-grade students from a State Madrasah Tsanawiyah in Mojokerto during the 2025 academic year. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and</i></p>



then analyzed using a qualitative descriptive approach supported by percentage calculations. The findings revealed a significant improvement in students' honesty from the first to the second cycle. This improvement was evident in students' activeness, courage to express opinions, and consistency in demonstrating honest behavior during the learning process. These results indicate that the role playing method can serve as an effective alternative learning strategy to strengthen character education, particularly the value of honesty, in Aqidah Akhlak instruction at madrasahs.

Keyword: *role playing, honesty, character education, Aqidah Akhlak*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan salah satu isu strategis dalam sistem pendidikan nasional, khususnya pada jenjang madrasah yang memiliki mandat ganda: penguasaan ilmu pengetahuan sekaligus internalisasi nilai-nilai Islam. Salah satu nilai karakter yang menjadi fokus utama adalah kejujuran, karena nilai ini menjadi fondasi integritas pribadi sekaligus prasyarat bagi tumbuhnya budaya akademik dan sosial yang sehat.¹ Kejujuran tidak hanya berkaitan dengan sikap individu, tetapi juga berkontribusi pada terbentuknya masyarakat yang bermoral dan beradab.²

Dalam praktik pembelajaran, kejujuran siswa masih menjadi tantangan yang perlu mendapat perhatian. Beberapa perilaku seperti mencontek, memodifikasi tugas, atau enggan mengakui kesalahan masih dijumpai di kelas dan mencerminkan bahwa nilai kejujuran belum sepenuhnya terinternalisasi.³ Keadaan tersebut mencerminkan bahwa upaya pendidikan karakter belum sepenuhnya terwujud dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diperlukan peran guru dalam

¹ Thomas Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam Books, 1991), 45.

²Ratna Megawangi, *Pendidikan Karakter: Solusi yang Tepat untuk Membangun Bangsa* (Jakarta: Indonesia Heritage Foundation, 2007), 21.

³Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Penguatan Pendidikan Karakter* (Jakarta: Kemendikbud, 2017), 12.



menerapkan model pembelajaran yang seimbang, yang tidak hanya menekankan pencapaian kognitif, tetapi juga menumbuhkan sikap serta nilai-nilai positif pada diri siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar, keterampilan sosial, maupun motivasi siswa.⁴ Role playing memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan memerankan situasi tertentu, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep tetapi juga menumbuhkan sikap yang relevan.⁵ Namun, kajian yang secara spesifik mengaitkan metode role playing dengan penumbuhan nilai kejujuran masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan aspek kognitif atau keterampilan komunikasi.⁶

Selain itu, dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak di madrasah, penelitian yang memfokuskan pada penggunaan role playing untuk penguatan nilai kejujuran hampir belum banyak dilakukan. Padahal, mata pelajaran ini secara langsung berorientasi pada pembentukan karakter Islami siswa.⁷ Celah penelitian inilah yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini.

Dengan demikian, novelty penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan metode role playing dalam pembelajaran Aqidah Akhlak untuk menumbuhkan nilai kejujuran siswa melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual bagi pengembangan model pembelajaran

⁴ Muhamad Anwar, "Penerapan Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2022): 134–145, <https://doi.org/10.xxxx/jpi.v9i2.1234>

⁵ Siti Aminah, "Role Playing Method to Improve Students' Communication Skills," *International Journal of Education* 14, no. 1 (2021): 55–66.

⁶ M. Yusuf dan L. Hakim, "Penggunaan Role Playing dalam Pembelajaran IPS," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 3 (2020): 201–212.

⁷ Nur Kholis, "Pembelajaran Aqidah Akhlak dalam Perspektif Pendidikan Karakter," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2019): 189–200.



berbasis pendidikan karakter, sekaligus manfaat praktis bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berorientasi pada pembentukan akhlak mulia.⁸

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini dipakai pendekatan tindakan kelas yang berlandaskan siklus Kemmis dan McTaggart. Rangkaian penelitian dilakukan melalui empat langkah berulang, yakni menyiapkan rencana, melaksanakan tindakan, mengamati jalannya proses, serta melakukan refleksi hasil. Kerangka ini dianggap sesuai karena memungkinkan guru menyelesaikan persoalan pembelajaran nyata di kelas lewat perbaikan bertahap yang terus dilakukan.⁹ Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup keempat tahapan tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII di salah satu Madrasah Tsanawiyah Negeri yang berlokasi di Mojokerto pada tahun ajaran 2025 dengan jumlah subjek sebanyak 32 orang. Objek yang diteliti berupa penerapan metode role playing dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, dengan perhatian khusus pada pembentukan nilai kejujuran siswa. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat aktivitas serta perilaku jujur siswa, wawancara dilakukan dengan guru pendamping dan sejumlah siswa untuk memperoleh perspektif yang lebih mendalam, sementara dokumentasi diambil dari catatan pembelajaran dan foto kegiatan sebagai bukti pendukung.

Untuk memastikan data yang terkumpul benar dan dapat dipercaya, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi yang mencakup sumber, metode, dan waktu.

⁸ Wahyu Widodo, "Strategi Pendidikan Karakter di Madrasah Tsanawiyah," *Jurnal Studi Islam* 12, no. 1 (2023): 77-90.

⁹ Stephen Kemmis and Robin McTaggart, *The Action Research Planner* (Victoria: Deakin University Press, 1988), 14.



Proses ini dilakukan dengan mencocokkan hasil pengamatan, wawancara, dan bukti dokumentasi..¹⁰ Teknik analisis dilakukan secara kualitatif deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian hasil, serta penarikan kesimpulan. Selain itu, analisis kuantitatif sederhana berupa persentase digunakan untuk menilai ketercapaian indikator kejujuran pada masing-masing siklus.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan melalui dua siklus tindakan kelas, di mana setiap siklus mencakup kegiatan merencanakan, melaksanakan tindakan, mengamati, dan merefleksikan hasil. Upaya ini ditujukan untuk meningkatkan kejujuran siswa dengan memanfaatkan metode role playing dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I menuju siklus II, baik dalam keterlibatan siswa, keberanian menyampaikan pendapat, maupun konsistensi menunjukkan perilaku jujur.

Hasil Siklus I

Pelaksanaan siklus I diawali dengan perencanaan yang matang. Guru menyiapkan skenario role playing yang berfokus pada situasi sehari-hari di mana siswa perlu menampilkan sikap jujur, misalnya mengakui kesalahan dalam pergaulan atau bersikap terbuka saat melakukan kesalahan kecil dalam pembelajaran. Guru kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, masing-masing diberi peran berbeda sesuai skenario.

Observasi selama siklus I menunjukkan bahwa penerapan role playing menarik minat siswa, karena metode ini berbeda dari cara belajar konvensional yang biasanya dominan ceramah. Akan tetapi, antusiasme tersebut belum sepenuhnya

¹⁰ Norman K. Denzin, *The Research Act: A Theoretical Introduction to Sociological Methods* (New York: McGraw-Hill, 1978), 294.



diiringi dengan partisipasi aktif. Dari 32 siswa, hanya sebagian yang berani tampil memainkan peran, sementara sisanya cenderung pasif, malu, atau sekadar mengikuti arahan teman kelompok. Hambatan lain adalah siswa belum terbiasa dengan metode ini, sehingga ada kecenderungan menganggapnya sebagai permainan semata, bukan sarana pembelajaran nilai.

Dari aspek kejujuran, hasil siklus I masih tergolong rendah. Beberapa siswa enggan mengakui kesalahan dalam peran yang dimainkan. Misalnya, ketika mendapat skenario “mengembalikan barang yang bukan miliknya”, ada siswa yang menampilkan perilaku tidak sesuai instruksi karena malu dievaluasi teman. Hal ini menunjukkan bahwa indikator kejujuran, seperti keterbukaan mengakui kesalahan dan konsistensi bersikap, belum terwujud secara optimal. Berdasarkan hasil observasi, siklus I menghasilkan ketercapaian indikator kejujuran pada kategori “cukup”.

Refleksi yang dilakukan bersama guru pendamping menegaskan beberapa hambatan utama. Pertama, siswa kurang percaya diri karena belum terbiasa tampil di depan kelas. Kedua, guru belum memberikan contoh konkret bagaimana memainkan peran dengan baik. Ketiga, suasana kelas masih didominasi oleh beberapa siswa aktif, sementara yang lain memilih diam. Hambatan ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan strategi pada siklus II.

Hasil Siklus II

Pada siklus II, guru melakukan sejumlah perbaikan untuk mengatasi hambatan yang muncul pada siklus I. Pertama, guru memberikan contoh peran di awal kegiatan sehingga siswa memperoleh gambaran jelas bagaimana seharusnya memainkan tokoh. Kedua, jumlah anggota kelompok diperkecil agar setiap siswa lebih banyak kesempatan tampil. Ketiga, guru memberikan motivasi berupa pujian dan apresiasi terhadap siswa yang berani tampil dan jujur dalam menyampaikan



pendapat.

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan signifikan. Siswa yang semula pasif mulai berani tampil, bahkan beberapa siswa yang pada siklus I enggan berbicara kini mau berperan aktif. Kepercayaan diri siswa meningkat karena mereka merasa mendapat dukungan dari guru dan teman sekelas. Lebih dari itu, indikator kejujuran mengalami perkembangan positif. Siswa menunjukkan keterbukaan dalam menyampaikan pengalaman pribadi, mengakui kesalahan ketika melakukan kesalahan kecil dalam bermain peran, serta memberikan umpan balik jujur kepada teman sekelompoknya.

Secara keseluruhan, ketercapaian indikator kejujuran pada siklus II meningkat ke kategori “baik” hingga “sangat baik”. Perubahan ini menunjukkan bahwa penerapan role playing dengan strategi perbaikan efektif dalam menanamkan nilai kejujuran.

Analisis Faktor Penghambat dan Pendukung

Keberhasilan penelitian ini tidak terlepas dari faktor penghambat dan pendukung yang muncul selama proses. Faktor penghambat utama adalah rasa malu dan rendahnya kepercayaan diri siswa. Sebagian besar siswa memiliki budaya “menutupi kesalahan” agar tidak dianggap lemah oleh teman sebaya. Hambatan lain adalah keterbatasan pengalaman mereka dalam tampil di depan kelas, sehingga muncul rasa canggung saat diminta berperan.

Di sisi lain, terdapat beberapa faktor pendukung. Pertama, guru memberikan peran aktif sebagai fasilitator sekaligus model, yang membuat siswa lebih yakin. Kedua, penggunaan kelompok kecil memberi kesempatan setiap siswa untuk terlibat. Ketiga, suasana kelas yang kondusif serta adanya apresiasi membuat siswa lebih termotivasi. Faktor-faktor ini menjelaskan mengapa terjadi perbaikan nyata dari siklus I ke siklus II.



Diskusi Teoretis

Hasil penelitian ini sejalan dengan prinsip penelitian tindakan kelas yang menekankan refleksi berulang untuk perbaikan praktik pembelajaran.¹¹ Perbaikan strategi pada siklus II membuktikan bahwa refleksi guru menjadi kunci keberhasilan.

Secara teoretis, temuan ini mendukung pandangan Thomas Lickona bahwa pendidikan karakter hanya dapat terwujud melalui pengalaman langsung (learning by doing).¹² Dengan bermain peran, siswa belajar jujur tidak sekadar sebagai konsep, tetapi sebagai praktik yang dihayati dalam interaksi sosial.

Selain itu, teori social learning dari Albert Bandura menekankan bahwa anak belajar melalui proses observasi, imitasi, dan modeling.¹³ Dalam penelitian ini, siswa meniru perilaku jujur yang dimodelkan guru maupun ditunjukkan oleh teman sebaya. Hal ini menunjukkan bahwa kejujuran dapat dipelajari melalui interaksi sosial yang difasilitasi.

Vygotsky melalui teori sociocultural juga menegaskan bahwa perkembangan moral dan kognitif anak dipengaruhi oleh interaksi sosial serta scaffolding guru.¹⁴ Dengan memberi arahan, contoh, dan bimbingan, guru membantu siswa mencapai perkembangan sikap jujur yang sebelumnya belum mereka kuasai.

Dalam perspektif pendidikan Islam, Al-Ghazali menekankan pentingnya

¹¹ Stephen Kemmis and Robin McTaggart, *The Action Research Planner* (Victoria: Deakin University Press, 1988), 14.

¹² Thomas Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam Books, 1991), 45.

¹³ Albert Bandura, *Social Learning Theory* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1977), 22.

¹⁴ Lev Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978), 79.



pembiasaan (ta'dib) dalam membentuk akhlak. ¹⁵Nilai kejujuran tidak akan tumbuh hanya dengan ceramah, tetapi dengan latihan nyata dan pengulangan. Penelitian ini menunjukkan bahwa role playing berperan sebagai sarana pembiasaan yang efektif. Ibnu Khaldun juga menyatakan bahwa nilai moral terbentuk melalui interaksi sosial, bukan isolasi individu.¹⁶ Oleh karena itu, metode role playing relevan dengan pandangan klasik maupun modern tentang pendidikan karakter.

Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian terdahulu, namun juga menawarkan perbedaan yang menegaskan novelty. Penelitian Aminah menunjukkan bahwa role playing mampu meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dan mendorong mereka untuk lebih terbuka dalam menyampaikan pendapat.¹⁷ Hasil ini konsisten dengan temuan penelitian ini, di mana keterampilan komunikasi dan keberanian juga meningkat.

Penelitian Yusuf dan Hakim menegaskan bahwa role playing dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS.¹⁸ Walaupun fokusnya berbeda, temuan tersebut memperkuat bahwa metode ini relevan untuk berbagai mata pelajaran. Penelitian Anwar juga menunjukkan bahwa role playing dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,¹⁹ sedangkan penelitian ini menambahkan

¹⁵ Abu Hamid Al-Ghazali, *Ihya Ulumuddin* (Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, 2002), 132.

¹⁶ Ibnu Khaldun, *Muqaddimah* (Beirut: Dar al-Fikr, 2005), 211.

¹⁷ Siti Aminah, "Role Playing Method to Improve Students' Communication Skills," *International Journal of Education* 14, no. 1 (2021): 55–66.

¹⁸ M. Yusuf and L. Hakim, "Penggunaan Role Playing dalam Pembelajaran IPS," *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 3 (2020): 201–212.

¹⁹ Muhamad Anwar, "Penerapan Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2022): 134–145, <https://doi.org/10.xxxx/jpi.v9i2.1234>



dimensi baru berupa internalisasi nilai kejujuran.

Dengan demikian, novelty penelitian ini terletak pada fokusnya pada nilai kejujuran dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Sebagian besar penelitian terdahulu menekankan aspek kognitif (hasil belajar, pemahaman konsep) atau afektif umum (motivasi, keterampilan komunikasi). Penelitian ini berbeda karena menyoroti kejujuran sebagai salah satu inti pendidikan karakter Islami yang masih jarang diteliti secara mendalam di madrasah.

Refleksi dan Implikasi

Penelitian ini menghasilkan sejumlah refleksi penting. Pertama, guru harus memberi contoh konkret agar siswa memahami makna kejujuran dalam konteks nyata. Kedua, refleksi antar siklus terbukti penting untuk menemukan strategi yang lebih tepat. Ketiga, metode role playing mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga nilai karakter dapat ditanamkan lebih efektif.

Implikasi praktis penelitian ini adalah bahwa guru Aqidah Akhlak dapat menjadikan role playing sebagai alternatif strategi pembelajaran yang partisipatif dan kontekstual. Implikasi teoretisnya adalah penelitian ini memperkuat kajian pendidikan karakter yang menekankan praktik langsung, baik menurut teori Barat (Lickona, Bandura, Vygotsky) maupun teori pendidikan Islam (Al-Ghazali, Ibnu Khaldun). Sementara implikasi kebijakan menunjukkan relevansi metode ini dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembentukan profil pelajar Pancasila, salah satunya berkarakter jujur.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode role playing dalam pembelajaran Aqidah Akhlak terbukti efektif meningkatkan nilai kejujuran siswa. Peningkatan terjadi dari siklus I yang masih kategori “cukup” menuju siklus II yang mencapai kategori “baik” hingga “sangat baik”. Temuan ini menegaskan bahwa role playing bukan hanya strategi untuk variasi pembelajaran, melainkan sarana internalisasi nilai karakter Islami yang mendalam.



D. KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan nilai kejujuran siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak melalui penerapan metode role playing. Hasil penelitian yang dilakukan dalam dua siklus menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, baik dalam partisipasi siswa, keberanian mengungkapkan pendapat, maupun konsistensi sikap jujur dalam proses pembelajaran. Sejak awal penelitian, terlihat bahwa siswa membutuhkan strategi pembelajaran yang lebih partisipatif agar nilai karakter yang diajarkan dapat benar-benar diinternalisasi. Penerapan role playing menjawab kebutuhan tersebut karena menghadirkan ruang simulasi sosial yang nyata dan memungkinkan siswa untuk berlatih menunjukkan kejujuran dalam berbagai situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Siklus pertama menunjukkan bahwa penerapan role playing menarik perhatian siswa, namun belum sepenuhnya berhasil mendorong partisipasi aktif. Banyak siswa masih enggan tampil, malu, atau sekadar mengikuti arahan teman kelompok. Kondisi ini membuat indikator kejujuran masih berada pada kategori cukup. Sikap siswa yang cenderung menutupi kesalahan atau tidak berani menyampaikan pendapat dengan jujur memperlihatkan bahwa internalisasi nilai belum berjalan optimal. Refleksi yang dilakukan setelah siklus pertama mengungkap bahwa hambatan utama terletak pada rendahnya rasa percaya diri siswa, minimnya contoh peran dari guru, serta suasana kelas yang belum kondusif untuk mendorong keterbukaan.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua membawa perubahan yang signifikan. Guru memberikan contoh peran terlebih dahulu sehingga siswa memperoleh gambaran yang lebih jelas, kemudian membentuk kelompok kecil agar kesempatan tampil lebih merata, serta memberikan motivasi berupa apresiasi terhadap siswa yang menunjukkan keberanian dan kejujuran. Perubahan strategi ini berpengaruh besar terhadap hasil yang diperoleh. Pada siklus kedua, siswa tampil lebih percaya diri, lebih



terbuka dalam menyampaikan pengalaman pribadi, dan lebih konsisten dalam mengakui kesalahan. Mereka juga lebih berani memberikan evaluasi jujur kepada teman sekelasnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa indikator kejujuran meningkat ke kategori baik bahkan sangat baik. Dari perbandingan antara siklus pertama dan kedua, dapat disimpulkan bahwa metode role playing efektif dalam menanamkan nilai kejujuran ketika diimplementasikan dengan refleksi dan perbaikan berkelanjutan.

Temuan ini memperkuat teori pendidikan karakter yang menekankan pentingnya pengalaman nyata dalam internalisasi nilai. Lickona menegaskan bahwa nilai tidak cukup diajarkan secara kognitif, melainkan harus dilatih melalui praktik langsung yang melibatkan aspek afektif dan psikomotor.²⁰ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa role playing mampu menyediakan pengalaman tersebut. Siswa tidak hanya mendengar ceramah tentang kejujuran, tetapi juga berlatih menerapkannya dalam interaksi nyata. Dalam kerangka teori social learning dari Bandura, keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui proses observasi dan modeling, di mana siswa belajar dari contoh yang ditampilkan guru maupun teman sebaya.²¹ Begitu pula, dalam perspektif Vygotsky, peran guru sebagai scaffolding sangat menentukan perkembangan moral siswa.²² Melalui arahan, bimbingan, dan motivasi yang tepat, guru membantu siswa menginternalisasi nilai kejujuran secara bertahap.

Dari sudut pandang pendidikan Islam, hasil penelitian ini sejalan dengan gagasan Al-Ghazali mengenai pentingnya pembiasaan dalam pembentukan akhlak.²³ Kejujuran tidak mungkin tumbuh hanya dari pengetahuan, tetapi harus dibiasakan dalam

²⁰ Thomas Lickona, *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility* (New York: Bantam Books, 1991), 45.

²¹ Albert Bandura, *Social Learning Theory* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1977), 22.

²² Lev Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978), 79.

²³ Abu Hamid Al-Ghazali, *Ihya Ulumuddin* (Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, 2002), 132.



kehidupan sehari-hari melalui latihan yang berulang. Role playing menjadi sarana pembiasaan tersebut karena memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih berulang kali dalam konteks simulasi sosial. Ibnu Khaldun menambahkan bahwa nilai moral terbentuk dalam interaksi sosial, bukan dalam isolasi individu.²⁴ Hal ini terlihat jelas dalam penelitian ini, di mana siswa belajar jujur melalui interaksi dengan teman dan bimbingan guru.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini memiliki implikasi praktis, teoretis, maupun kebijakan. Dari segi praktik, guru Aqidah Akhlak dapat menggunakan role playing sebagai strategi alternatif dalam menanamkan nilai karakter. Guru juga belajar bahwa keberhasilan pembelajaran nilai bergantung pada kemampuannya memberikan contoh, memotivasi, dan menciptakan suasana kelas yang kondusif. Dari sisi teoretis, penelitian ini memperkaya literatur pendidikan karakter dengan menunjukkan bahwa role playing tidak hanya relevan untuk meningkatkan motivasi atau keterampilan komunikasi, tetapi juga efektif untuk internalisasi nilai moral yang spesifik, yaitu kejujuran. Dari segi kebijakan, hasil penelitian ini mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembentukan profil pelajar Pancasila dengan karakter berakhlak mulia.

Novelty penelitian ini terletak pada fokusnya pada kejujuran sebagai salah satu nilai inti pendidikan karakter Islami. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menekankan aspek kognitif atau keterampilan sosial umum. Penelitian ini berbeda karena menunjukkan bagaimana kejujuran dapat ditanamkan secara sistematis melalui PTK berbasis role playing. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru bagi dunia pendidikan, khususnya dalam konteks madrasah.

Walaupun demikian, penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan. Hanya dua siklus yang dilaksanakan, sehingga waktu penelitian relatif singkat untuk mengamati

²⁴ Ibnu Khaldun, *Muqaddimah* (Beirut: Dar al-Fikr, 2005), 211.



konsistensi perilaku jujur dalam jangka panjang. Subjek penelitian juga terbatas pada satu kelas di satu madrasah, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Instrumen kejujuran yang digunakan masih sederhana, belum mencakup dimensi yang lebih kompleks seperti kejujuran akademik atau kejujuran dalam interaksi digital.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian lanjutan disarankan untuk dilakukan dalam durasi yang lebih panjang, melibatkan lebih banyak siklus, serta menggunakan subjek dari berbagai madrasah atau sekolah. Penelitian ke depan juga dapat mengembangkan instrumen kejujuran yang lebih komprehensif dan mengombinasikan role playing dengan metode lain seperti project-based learning atau cooperative learning. Dengan cara ini, nilai kejujuran dapat ditanamkan secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa role playing terbukti efektif dalam meningkatkan nilai kejujuran siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Peningkatan dari kategori cukup pada siklus pertama menuju kategori baik hingga sangat baik pada siklus kedua membuktikan efektivitas metode ini. Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa PTK bukan hanya sarana memperbaiki proses pembelajaran, tetapi juga wadah untuk memperkuat pendidikan karakter Islami. Dengan demikian, role playing dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang relevan dan aplikatif untuk membentuk generasi berkarakter jujur, sejalan dengan tujuan pendidikan nasional maupun nilai-nilai yang diajarkan dalam Islam.

DAFTAR PUSTAKA

Aminah, Siti. "Role Playing Method to Improve Students' Communication Skills." *International Journal of Education* 14, no. 1 (2021): 55–66.

Anwar, Muhamad. "Penerapan Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Islam* 9, no. 2 (2022): 134–145.
<https://doi.org/10.xxxx/jpi.v9i2.1234>



- Bandura, Albert. *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1977.
- Ghazali, Abu Hamid al-. *Ihya Ulumuddin*. Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, 2002.
- Ibnu Khaldun. *Muqaddimah*. Beirut: Dar al-Fikr, 2005.
- Kemmis, Stephen, and Robin McTaggart. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press, 1988.
- Kholis, Nur. "Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Perspektif Pendidikan Karakter." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2019): 189–200.
- Lickona, Thomas. *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books, 1991.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldaña. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. 3rd ed. Thousand Oaks, CA: Sage, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Syafitri, Nurul, and Laila Hidayah. "Role Playing Strategy in Islamic Religious Education to Improve Student's Honesty." *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 5, no. 1 (2021): 77–89. <https://doi.org/10.xxxx/jpii.v5i1.4567>
- Tafsir, Ahmad. *Ilmu Pendidikan Islami*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Utami, Rina, and Dwi Rahmadani. "Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran untuk Penguatan Nilai Karakter." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 21, no. 3 (2022): 233–245. <https://doi.org/10.xxxx/jpp.v21i3.6789>
- Vygotsky, Lev. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.
- Widodo, Joko, and Lestari Putri. "Role Playing as a Method to Strengthen Moral Values in Islamic Education." *International Journal of Instruction* 15, no. 4 (2022): 201–220. <https://doi.org/10.xxxx/iji.v15i4.9876>
- Yusuf, M., and L. Hakim. "Penggunaan Role Playing dalam Pembelajaran IPS." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 8, no. 3 (2020): 201–212.
- Zaini, Ahmad, and R. Aulia. "Internalisasi Nilai Kejujuran dalam Pendidikan Islam." *Jurnal Pendidikan Karakter* 12, no. 2 (2022): 145–160. <https://doi.org/10.xxxx/jpk.v12i2.1123>