Educator Vol 7 (1) (2026)

Educator: Directory of Elementary Education Journal
email: jurnal.educator@iaingorontalo.ac.id

https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/edu/index

PENERAPAN METODE ROLE PLAY UNTUK MEMBIASAKAN PERILAKU SOPAN SANTUN PESERTA DIDIK KELAS III MIS MUHAMMADIYAH HUNGAYO

Fitriani Pasi[1*], Sitriah Salim Utina[2], Kusmawaty Matara[3]
[1] IAIN Sultan Amai Gorontalo, Gorontalo, Indonesia.
[2] IAIN Sultan Amai Gorontalo, Gorontalo, Indonesia.
[3] IAIN Sultan Amai Gorontalo, Gorontalo, Indonesia.

Received: 7 April 2026
Revised: 28 Juni 2026
Accepted: 29 Juni 2026
Published: 30 Juni 2026

Corresponding Author: Fitriani Pasi
Author Name*: Sitriah Salim Utina, Kusmawaty Matara
Email*: fitrianipasi5@gmail.com, sitriah@iaingorontalo.ac.id, kusmawaty.matara83@gmail.com
DOI: 10.58176/edu.v7i1.3642

© 2025 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License)

Phone*: +6285756325852

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kebiasaan perilaku sopan santun peserta didik kelas III MIS Muhammadiyah Hungayo dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Beberapa peserta didik belum terbiasa mengucapkan salam, menggunakan bahasa yang santun, menghormati guru, menghargai teman, serta menunjukkan sikap sopan selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman langsung dalam mempraktikkan nilai-nilai akhlak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *role play* dalam membiasakan perilaku sopan santun peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 28 peserta didik kelas III. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana melalui perhitungan rata-rata skor dan persentase ketuntasan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan perilaku sopan santun peserta didik setelah diterapkan metode *role play*. Pada siklus I, nilai rata-rata perilaku sopan santun peserta didik mencapai 9,5 dengan persentase ketuntasan sebesar 25%. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 17,46 dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Peningkatan tersebut tampak pada kebiasaan peserta didik dalam mengucapkan salam, berbicara santun, menghormati guru, menghargai teman, mengucapkan terima kasih dan meminta maaf, serta menunjukkan sikap sopan selama pembelajaran. Dengan demikian, metode *role play* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran Akidah Akhlak untuk membiasakan perilaku sopan santun peserta didik melalui pengalaman belajar langsung, aktif, dan kontekstual.

Kata Kunci: Metode Role Play, Sopan Santun, Akidah Akhlak

Pendahuluan

Pendidikan tidak hanya bertujuan meningkatkan kapasitas intelektual peserta didik, tetapi juga diarahkan untuk membentuk karakter, sikap, dan kepribadian yang baik (Wisudayanti, 2022). Dalam pandangan pendidikan Islam, pendidikan tidak sekadar dipahami sebagai proses penyampaian pengetahuan, melainkan juga sebagai sarana internalisasi nilai agar peserta didik mampu mengembangkan seluruh potensi dirinya sesuai fitrah kemanusiaan dan nilai-nilai ajaran Islam (Saleh &

Bustam, 2023). Pendidikan Islam memiliki dasar yang kuat dalam membentuk peserta didik secara utuh, mencakup aspek spiritual, moral, sosial, dan intelektual, sehingga proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan akhlak dan kepribadian peserta didik (Awwalina, 2023). Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan karakter menempati posisi penting karena menjadi fondasi awal dalam membentuk peserta didik yang berakhlak mulia serta mampu menerapkan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari (Febriantina et al., 2021).

Pembentukan akhlakul karimah merupakan salah satu tujuan utama pendidikan Islam karena berkaitan langsung dengan pembiasaan perilaku baik yang tercermin dalam keseharian peserta didik (Amri & Salehudin, 2023). Salah satu nilai karakter yang perlu ditanamkan sejak dini adalah sopan santun, sebab perilaku tersebut mencerminkan rasa hormat, etika, dan akhlak peserta didik ketika berinteraksi dalam lingkungan sosial maupun lingkungan sekolah (Aldo et al., 2025). Dalam pendidikan Islam, sopan santun merupakan bagian dari akhlakul karimah yang harus ditanamkan dan dibiasakan melalui proses pendidikan yang berlangsung secara terus-menerus. Akhlakul karimah tidak cukup dimaknai sebagai pemahaman tentang baik dan buruk, tetapi harus diwujudkan dalam ucapan, sikap, dan tindakan nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Awwalina, 2023).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah memiliki kontribusi penting dalam membangun karakter peserta didik, terutama melalui mata pelajaran Akidah Akhlak. Mata pelajaran ini tidak hanya memuat penguatan pengetahuan keagamaan, tetapi juga menekankan pembiasaan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam (Ridlo, 2021). Pembelajaran Akidah Akhlak dapat menjadi sarana strategis untuk menanamkan nilai moral dan spiritual karena materi yang diajarkan berkaitan erat dengan pembentukan sikap serta perilaku keagamaan peserta didik (Tusyana, 2022). Dalam konteks ini, guru Akidah Akhlak memiliki peran penting dalam membimbing peserta didik agar terbiasa menggunakan bahasa yang baik, menghormati orang lain, menghargai teman, serta menampilkan perilaku santun dalam interaksi sehari-hari.

Perilaku sopan santun peserta didik dapat diamati melalui kebiasaan mengucapkan salam, menggunakan bahasa yang baik ketika berbicara, menghormati guru, menghargai teman, serta menunjukkan sikap yang santun selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Awwalina, 2023). Nilai sopan santun perlu ditanamkan secara konsisten karena peserta didik pada jenjang sekolah dasar masih berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan arahan, keteladanan, dan pengalaman nyata dalam menerapkan nilai-nilai moral. Pembentukan karakter di sekolah dasar juga memerlukan dukungan dari lingkungan sekolah, budaya madrasah, dan keterlibatan guru dalam membangun suasana belajar yang mendukung pertumbuhan akhlak peserta didik. Lingkungan sekolah yang membiasakan nilai-nilai keislaman dapat membantu peserta didik memahami, menghayati, dan menjadikan perilaku terpuji sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari (Mustafida & Gafur, 2023).

Akan tetapi, dalam praktiknya, perilaku sopan santun peserta didik kelas III MIS Muhammadiyah Hungayo belum sepenuhnya terbentuk secara optimal. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III MIS Muhammadiyah Hungayo, hanya sekitar 6 dari 28 peserta didik yang telah terbiasa menunjukkan perilaku sopan santun secara konsisten. Sebagian besar peserta didik belum terbiasa mengucapkan salam ketika bertemu guru, masih mengggunakan bahasa yang kurang santun, kurang memperhatikan arahan guru, belum sepenuhnya menghargai teman, serta belum terbiasa mengucapkan terima kasih dan meminta maaf dalam interaksi sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perilaku sopan santun belum menjadi kebiasaan yang melekat pada sebagian besar peserta didik. Permasalahan tersebut juga berkaitan dengan metode pembelajaran yang masih banyak bertumpu pada ceramah. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat peserta didik cenderung pasif dan kurang memperoleh kesempatan untuk mengalami proses belajar secara langsung. Padahal, pembentukan karakter di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah perlu dilakukan melalui proses pendidikan yang membiasakan peserta didik menerapkan perilaku baik, baik dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah (Ridlo, 2021). Pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi belum cukup untuk membentuk karakter apabila tidak disertai pengalaman belajar yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut secara langsung (Amelia, 2021). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik sekaligus memberikan pengalaman langsung dalam mempraktikkan perilaku sopan santun.

Salah satu metode yang relevan untuk digunakan adalah metode *role play* atau bermain peran. Metode *role play* merupakan strategi pembelajaran yang memberi ruang kepada peserta didik untuk memainkan peran dalam situasi tertentu yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Alam, 2023). Melalui bermain peran, peserta didik dapat memahami sekaligus mempraktikkan nilai sopan santun secara langsung. Metode ini memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga mengalami, meniru, dan membiasakan perilaku santun melalui situasi belajar yang menyerupai kehidupan nyata. Pembiasaan melalui pengalaman langsung penting dilakukan karena karakter peserta didik lebih mudah terbentuk ketika mereka dilibatkan dalam aktivitas yang bermakna dan sesuai dengan konteks kehidupan mereka.

Secara teoritis, metode *role* play ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi sosial (Kingdon, 2020). Dalam kegiatan *role play*, peserta didik membangun pemahaman tentang perilaku sopan santun melalui keterlibatan aktif, komunikasi, kerja sama, dan pengalaman langsung bersama teman sebaya. Selain itu, teori pembelajaran sosial Bandura juga menegaskan bahwa peserta didik mempelajari perilaku melalui proses mengamati dan meniru tindakan yang ditampilkan oleh orang lain (Bhandari, 2025). Dengan demikian, *role play* dapat menjadi sarana pembelajaran yang membantu peserta didik meneladani perilaku sopan santun yang diperankan oleh guru maupun teman, kemudian mempraktikkannya dalam interaksi sosial di kelas.

Sejumlah penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa metode *role play* memiliki kontribusi dalam membentuk karakter peserta didik. Penelitian Sri Andini menunjukkan bahwa penggunaan metode *role play* dapat meningkatkan kesadaran peserta didik mengenai pentingnya perilaku sopan santun melalui aktivitas bermain peran (Andini et al., 2025). Penelitian Christine Roselvia Tri Amelia juga menemukan bahwa metode *role play* mampu membantu peserta didik memahami nilai-nilai karakter melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Amelia, 2021). Selain itu, pendidikan karakter menuntut adanya proses pembiasaan, keteladanan, dan penguatan nilai moral secara berkelanjutan agar peserta didik mampu menunjukkan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari (Febriantina et al., 2021; Wisudayanti, 2022). Meskipun demikian, kajian yang secara khusus membahas penerapan metode *role play* untuk membiasakan perilaku sopan santun dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah masih relatif terbatas. Penelitian sebelumnya lebih banyak menempatkan *role play* sebagai strategi peningkatan karakter secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus berfokus pada pembiasaan perilaku sopan santun peserta didik kelas III melalui pembelajaran Akidah Akhlak. Dengan demikian, penelitian ini memiliki posisi yang jelas, yaitu mengkaji bagaimana metode *role play* diterapkan secara bertahap melalui Penelitian Tindakan Kelas untuk membiasakan perilaku sopan santun peserta didik di MIS Muhammadiyah Hungayo.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan penerapan metode *role play* dalam membiasakan perilaku sopan santun peserta didik kelas III MIS Muhammadiyah Hungayo pada pembelajaran Akidah Akhlak. Melalui penerapan metode *role play*, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep sopan santun secara teoretis, tetapi juga mampu menjadikannya sebagai kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan relevan dengan tujuan pembentukan akhlakul karimah peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah.

Metode

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses penerapan metode *role play* dan perubahan perilaku peserta didik, sedangkan pendekatan kuantitatif sederhana digunakan untuk menghitung rata-rata skor dan persentase ketuntasan perilaku sopan santun. Penelitian dilaksanakan di kelas III MIS Muhammadiyah Hungayo pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 28 peserta didik, terdiri atas 16 laki-laki dan 12 perempuan. Objek penelitian adalah penerapan metode *role play* dalam membiasakan perilaku sopan santun peserta didik pada pembelajaran Akidah Akhlak. Dalam pelaksanaannya, peneliti bekerja

sama dengan guru Akidah Akhlak sebagai kolaborator yang membantu proses perencanaan, observasi, dan refleksi tindakan.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun RPP, materi pembelajaran, skenario *role play*, lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Pada tahap pelaksanaan, peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok untuk memainkan peran sesuai skenario yang berkaitan dengan perilaku sopan santun, seperti mengucapkan salam, berbicara sopan, menghormati guru, menghargai teman, mengucapkan terima kasih, dan meminta maaf. Pada tahap observasi, peneliti dan kolaborator mencatat aktivitas pembelajaran dan perilaku peserta didik. Pada tahap refleksi, hasil tindakan dianalisis untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai perilaku sopan santun peserta didik selama pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai respons mereka terhadap penerapan metode *role play*. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data melalui foto kegiatan, daftar hadir, catatan lapangan, dan hasil penilaian.

Instrumen utama penelitian adalah lembar observasi perilaku sopan santun. Indikator yang diamati meliputi mengucapkan salam kepada guru, berbicara dengan bahasa sopan, menghormati guru, menghargai teman, mengucapkan terima kasih dan meminta maaf, serta menunjukkan sikap sopan ketika belajar. Penilaian dilakukan pada lima aspek, yaitu bahasa sopan, menghormati guru, menghargai teman, kejelasan berbicara, dan keberanian tampil. Setiap aspek diberi skor 1–4, sehingga skor maksimal setiap peserta didik adalah 20. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung rata-rata skor dan persentase ketuntasan. Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh skor minimal 15 dari skor maksimal 20. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% peserta didik mencapai ketuntasan dan menunjukkan peningkatan perilaku sopan santun berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa perilaku sopan santun peserta didik kelas III MIS Muhammadiyah Hungayo masih berada pada kategori rendah. Peserta didik belum terbiasa mengucapkan salam kepada guru, masih menggunakan bahasa yang kurang santun, belum sepenuhnya memperhatikan arahan guru, belum konsisten menghargai teman, serta belum terbiasa mengucapkan terima kasih dan meminta maaf dalam interaksi sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa nilai sopan santun belum menjadi kebiasaan yang melekat pada sebagian besar peserta didik. Selain itu, pembelajaran Akidah Akhlak masih cenderung didominasi metode ceramah sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman langsung untuk mempraktikkan nilai-nilai akhlak. Padahal, pembelajaran Akidah Akhlak seharusnya tidak hanya menekankan aspek pengetahuan keagamaan, tetapi juga membiasakan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam (Ridlo, 2021; Tusyana, 2022).

Penerapan metode *role play* pada siklus I mulai memberikan perubahan terhadap perilaku peserta didik, meskipun belum optimal. Pada siklus ini, peserta didik mulai dilibatkan dalam kegiatan bermain peran yang menggambarkan perilaku sopan santun di lingkungan sekolah, seperti memberi salam, berbicara sopan, menghormati guru, menghargai teman, serta mengucapkan terima kasih dan meminta maaf. Namun, sebagian peserta didik masih terlihat malu, kurang percaya diri, dan belum terbiasa memainkan peran di depan kelas. Beberapa peserta didik juga masih memerlukan arahan guru untuk memahami peran dan menampilkan perilaku sopan santun secara tepat. Berdasarkan hasil penilaian pada siklus I, diperoleh rata-rata skor sebesar 9,5 dengan persentase ketuntasan 25%. Dari 28 peserta didik, hanya 7 peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan. Hasil ini menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% peserta didik mencapai ketuntasan. Data penelitian lengkap juga menunjukkan bahwa skor siklus I berada pada kategori cukup dan belum memenuhi indikator keberhasilan sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II.

Hasil siklus I menunjukkan bahwa metode *role play* mulai mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan berani berinteraksi. Perubahan awal terlihat pada indikator mengucapkan salam, menghargai teman, dan mulai menggunakan ungkapan terima kasih dalam situasi tertentu. Akan tetapi, indikator berbicara dengan bahasa sopan, menghormati guru, dan menunjukkan sikap sopan ketika belajar belum tampak secara konsisten pada seluruh peserta didik. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial

Bandura yang menegaskan bahwa perilaku anak dapat berkembang melalui proses mengamati, meniru, dan mempraktikkan tindakan yang ditampilkan oleh orang lain (Bhandari, 2025). Dalam konteks penelitian ini, peserta didik memerlukan waktu untuk meniru model perilaku yang diperankan guru dan teman, kemudian membiasakannya melalui latihan berulang.

Refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa tindakan perlu diperbaiki pada siklus II. Perbaikan dilakukan dengan menyederhanakan skenario *role play*, memberikan contoh dialog yang lebih jelas, memperkuat motivasi peserta didik, serta memberikan penguatan terhadap nilai-nilai sopan santun secara berulang. Perbaikan ini penting karena keberhasilan pembelajaran karakter tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh pembiasaan, keteladanan, penguatan, dan kesempatan peserta didik untuk mempraktikkan nilai secara langsung. Maratussholihah dan Wibowo (2022) juga menemukan bahwa pendidikan karakter di sekolah dasar dapat dilaksanakan melalui keteladanan dan pembiasaan yang dilakukan dalam kegiatan rutin, spontan, dan terprogram; hambatan dalam pembentukan karakter dapat diatasi melalui pengingatan, pemberian contoh, kerja sama, dan komunikasi tentang perilaku peserta didik (Maratussholihah & Wibowo, 2022).

Pada siklus II, perilaku sopan santun peserta didik meningkat lebih nyata dan merata. Peserta didik mulai terbiasa mengucapkan salam kepada guru, menggunakan bahasa yang lebih sopan, menghormati guru, menghargai teman, mengucapkan terima kasih dan meminta maaf, serta menunjukkan sikap sopan selama pembelajaran. Peserta didik juga tampak lebih percaya diri dalam memainkan peran dan lebih mampu menampilkan perilaku santun secara spontan tanpa selalu diingatkan oleh guru. Berdasarkan hasil penilaian siklus II, rata-rata skor meningkat menjadi 17,46 dengan ketuntasan mencapai 100%. Seluruh peserta didik mencapai kriteria ketuntasan, sehingga tindakan dihentikan pada siklus II karena indikator keberhasilan telah terpenuhi. Data artikel sebelumnya juga menunjukkan peningkatan dari rata-rata 9,5 pada siklus I menjadi 17,46 pada siklus II, dengan ketuntasan meningkat dari 25% menjadi 100%, seperti yang terlihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Perilaku Sopan Santun Peserta Didik

Siklus	Rata-rata	Presentase Ketuntasan
I	9,5	25%
II	17,46	100%

Selain terlihat dari peningkatan hasil penilaian, perubahan perilaku peserta didik juga tampak pada setiap indikator sopan santun yang diamati. Pada pra-siklus, seluruh indikator masih berada pada kategori rendah. Namun, pada siklus II, seluruh indikator telah tampak secara konsisten dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam interaksi sehari-hari di lingkungan sekolah.

Tabel 2. Perbandingan Perilaku Sopan Santun Peserta Didik pada Setiap Siklus

Indikator Perilaku Sopan Santun	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Mengucapkan salam kepada guru	Rendah	Mulai meningkat	Konsisten
Berbicara dengan bahasa sopan	Rendah	Mulai meningkat	Konsisten
Menghormati guru	Rendah	Mulai meningkat	Konsisten
Menghargai teman	Rendah	Cukup	Konsisten
Mengucapkan terima kasih dan maaf	Rendah	Mulai meningkat	Konsisten
Menunjukkan sikap sopan ketika belajar	Rendah	Mulai meningkat	Konsisten

Peningkatan pada siklus II menunjukkan bahwa metode *role play* memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi peserta didik. Melalui bermain peran, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan tentang sopan santun, tetapi mengalami secara langsung bagaimana perilaku tersebut dilakukan dalam situasi sosial. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menempatkan pengalaman dan interaksi sosial sebagai dasar pembentukan pengetahuan (Kingdon, 2020). Dalam kegiatan *role play*, peserta didik membangun pemahaman tentang sopan santun melalui tindakan, dialog, kerja sama, dan refleksi bersama guru serta teman sebaya. Dengan demikian, nilai akhlak tidak berhenti sebagai konsep, tetapi dihidupkan dalam perilaku nyata.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Alam (2023) yang menjelaskan bahwa metode *role play* memberi ruang kepada peserta didik untuk memainkan peran dalam situasi tertentu yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Alam, 2023). Dalam penelitian ini, skenario yang digunakan berhubungan langsung

dengan kehidupan peserta didik di sekolah, seperti berbicara kepada guru, meminta izin, berinteraksi dengan teman, dan mengucapkan terima kasih atau maaf. Kedekatan skenario dengan pengalaman sehari-hari membuat peserta didik lebih mudah memahami nilai sopan santun dan menerapkannya. Metode bermain peran berbasis nilai Islam dan Kemuhammadiyahan dapat meningkatkan perilaku sopan santun peserta didik sekolah dasar, baik secara verbal maupun nonverbal, seperti memberi salam, meminta izin, menggunakan bahasa sopan, dan menghormati guru serta teman (Taufiq & Fadjar, 2025).

Peningkatan perilaku sopan santun pada penelitian ini juga tampak melalui perubahan suasana kelas. Pada pra-siklus, peserta didik cenderung pasif dan belum tertib. Pada siklus I, peserta didik mulai terlibat tetapi masih memerlukan bimbingan intensif. Pada siklus II, suasana kelas menjadi lebih aktif, tertib, dan menyenangkan. Peserta didik lebih berani tampil, lebih lancar berdialog, dan lebih mampu menjaga sikap selama pembelajaran. Hal ini memperkuat temuan yang menyatakan bahwa penerapan *role playing* pada etika dan kesantunan berbicara di sekolah dasar penting untuk membentuk perilaku dan tindakan peserta didik, karena mereka perlu berlatih berbicara dan berperilaku santun melalui pembiasaan di sekolah (Yanti et al., 2024).

Selain itu, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pembiasaan sopan santun membutuhkan penguatan yang konsisten. Pada siklus II, guru tidak hanya membagi peran, tetapi juga memberikan contoh, arahan, pujian, dan refleksi setelah kegiatan bermain peran. Penguatan ini membantu peserta didik memahami perilaku yang benar dan terdorong untuk mengulanginya dalam situasi berikutnya. Pembiasaan kata-kata santun seperti “tolong”, “maaf”, “terima kasih”, dan “permisi” dapat menanamkan nilai kesopanan pada peserta didik madrasah ibtidaiyah, terutama ketika didukung oleh penguatan positif seperti pujian dan senyuman dari guru (Lathifah & Zumrotun, 2025). Temuan tersebut selaras dengan hasil penelitian ini, karena indikator mengucapkan terima kasih dan meminta maaf meningkat dari kategori rendah pada pra-siklus menjadi konsisten pada siklus II.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian (Andini et al., 2025) yang menunjukkan bahwa *role play* dapat meningkatkan karakter sopan santun melalui aktivitas bermain peran. Penelitian lain juga menemukan bahwa bermain peran membantu peserta didik memahami nilai karakter melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Amelia, 2021). Keselarasan ini menunjukkan bahwa metode *role play* relevan digunakan dalam pembelajaran karakter, khususnya ketika guru ingin mengubah nilai moral dari pengetahuan menjadi kebiasaan. Strategi *role playing* pada siswa sekolah dasar mulai menunjukkan perubahan positif pada siklus I melalui peningkatan partisipasi dan keberanian, kemudian meningkat lebih signifikan pada siklus II setelah skenario dibuat lebih terstruktur dan dekat dengan situasi nyata (Wulandari & Amalia, 2026).

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, penerapan metode *role play* dapat membantu membiasakan perilaku sopan santun peserta didik kelas III MIS Muhammadiyah Hungayo pada pembelajaran Akidah Akhlak. Peningkatan terlihat dari aspek kuantitatif, yaitu naiknya rata-rata skor dari 9,5 pada siklus I menjadi 17,46 pada siklus II, serta meningkatnya ketuntasan dari 25% menjadi 100%. Peningkatan juga terlihat dari aspek kualitatif, yaitu perubahan perilaku peserta didik yang semakin terbiasa mengucapkan salam, berbicara santun, menghormati guru, menghargai teman, mengucapkan terima kasih dan maaf, serta menunjukkan sikap sopan ketika belajar. Dengan demikian, metode *role play* dapat menjadi alternatif pembelajaran Akidah Akhlak yang aktif, kontekstual, dan berorientasi pada pembentukan akhlakul karimah peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, penerapan metode *role play* dapat membantu membiasakan perilaku sopan santun peserta didik kelas III MIS Muhammadiyah Hungayo pada pembelajaran Akidah Akhlak. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh pengalaman langsung untuk mempraktikkan perilaku sopan santun dalam situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari di sekolah, seperti mengucapkan salam, berbicara dengan bahasa yang sopan, menghormati guru, menghargai teman, serta mengucapkan terima kasih dan meminta maaf. Peningkatan perilaku sopan santun terlihat dari hasil observasi pada setiap siklus. Pada siklus I, nilai rata-rata perilaku sopan santun peserta didik mencapai 9,5 dengan persentase ketuntasan sebesar 25%. Setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II melalui penyederhanaan skenario *role play*, pemberian contoh dialog yang lebih jelas, penguatan nilai sopan santun, dan peningkatan motivasi

peserta didik, nilai rata-rata meningkat menjadi 17,46 dengan persentase ketuntasan mencapai 100%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode *role play* dapat menjadi alternatif pembelajaran aktif dan kontekstual untuk membiasakan perilaku sopan santun peserta didik dalam konteks kelas yang diteliti.

Dengan demikian, pembiasaan perilaku sopan santun melalui metode *role play* tidak hanya membantu peserta didik memahami nilai akhlak secara teoretis, tetapi juga memberi ruang bagi mereka untuk mengalami, meniru, mempraktikkan, dan mengulang perilaku santun dalam proses pembelajaran. Guru Akidah Akhlak dapat menggunakan metode ini sebagai salah satu strategi pembelajaran karakter, dengan tetap memperhatikan kesiapan skenario, pendampingan, penguatan positif, dan refleksi berkelanjutan agar perilaku sopan santun dapat terbentuk secara lebih konsisten.

Referensi

Alam, B. (2023). Strategi Pembelajaran Dengan Metode Role Play Dalam Meningkatkan Sikap Kejujuran Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 35 Surabaya. *An-Nafah: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, *3*(2), 117–131. https://doi.org/10.64469/an-nafah.v3i2.46

Aldo, Ridwan, Z. L., Rahmiyati, I., & Lukitoaji, B. D. (2025). Pendidikan Karakter sebagai Pilar Utama Pengembangan Kompetensi Sosial-Emosional Siswa Sekolah Dasar. *BASICA ACADEMICA: Jurnal Pendidikan Anak Sekolah Dasar*, *1*(2). https://journal.mahsya-educreativa.com/index.php/basica-academica/article/view/116

Amelia, C. R. T. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, *2*(2), 126–134. https://doi.org/10.51849/j-p3k.v2i2.108

Amri, A. S., & Salehudin, M. (2023). Persepsi Guru Dalam Penerapan Asesmen Nasional (AN) Di Samarinda. *Journal of Instructional and Development Researches*, *3*(5), 224–232. https://doi.org/10.53621/jider.v3i5.112

Andini, S., Deliati, D., & Magdalena, M. (2025). Upaya Meningkatkan Karakter Sopan Santun Siswa Melalui Layanan Klasikal Dengan Teknik Simulasi Atau Role Playing Menggunakan Permainan Ludo Sopan Santun Pada Siswa Kelas X AV 1 di SMK Negeri 4 Medan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 12–22. https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.984

Awwalina, L. S. (2023). Pembentukan Akhlak Berlandaskan Keimanan: Landasan Filosofis-Teologis Dalam Kurikulum PAI Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *2*(3), 289–310. https://doi.org/10.70287/epistemic.v2i3.77

Bhandari, M. P. (2025). *Albert Bandura's Social Learning Theory BT - Life Transformation Unveiled* (pp. 75–86). River Publishers. https://doi.org/10.1201/9788743800941-6

Febriantina, S., Riswono, D. A., Aprilia, L., S., & Ukhfiya, S. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, *8*(1), 16–26. https://doi.org/10.17509/jppd.v8i1.31503

Kingdon, Z. (2020). *Play as role-play BT - A Vygotskian Analysis of Children's Play Behaviours* (pp. 9–22). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429027369-3

Lathifah, U., & Zumrotun, E. (2025). Habituation of Four Magic Words as a Strategy to Instill Politeness Values in Elementary Madrasah Students. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *5*(4), 1737–1743. https://doi.org/10.58737/jpled.v5i4.843

Maratussholihah, A., & Wibowo, A. (2022). Character Education Strategy Through Example and Habituation. *Profesi Pendidikan Dasar*, *9*(2). https://journals.ums.ac.id/ppd/article/view/19510

Mustafida, F., & Gafur, A. (2023). Integrative Thematic Learning Model Based on Multicultural Values at Taman Harapan Primary School, Malang City. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, *24*(1), 73–92.

Ridlo, S. (2021). Manajemen Pendidikan Islam dalam Membentuk Karakter Siswa di Madrasah Ibtidaiyah. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, *8*(2), 269–280. https://doi.org/10.69896/modeling.v8i2.1067

Saleh, R., & Bustam, B. M. R. (2023). Islamic Education as a Means of Developing Human Nature. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, *12*(1). https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/tadib/article/view/10196

Taufiq, M. I., & Fadjar, D. N. N. (2025). Pengembangan Karakter Sopan Santun (Adab) dengan Metode

Bermain Peran di Sekolah Dasar. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, *5*(9). https://doi.org/10.17977/um063.v5.i9.2025.1

Tusyana, E. (2022). Implementation of Aqidah Akhlak Learning Through the Burhani Approach in Islam Elementary School. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, *8*(2), 151–163. https://doi.org/10.19109/jip.v8i2.14326

Wisudayanti, K. A. (2022). Pendidikan Moral Sebagai Wadah Pembentuk Calon Pendidik Yang Berkarakter. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(1), 91. https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2312

Wulandari, H., & Amalia, S. N. (2026). Strategi Role Playing dalam Internalisasi Adab dan Sopan Santun pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, *6*(1). https://doi.org/10.28926/jtpdm.v6i1.2554

Yanti, S. K. A., Surkatiningsih, W., & Hendratno, H. (2024). Implementation of Role Playing Learning Methods on Ethics and Politeness of Speaking in Elementary Schools. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, *8*(2), 64–72. https://doi.org/10.21070/madrosatuna.v8i2.1607