

PENERAPAN MEDIA GAMBAR DAN ROLE PLAYING DALAM MENANAMKAN AKHLAK TERPUJI DI SEKOLAH DASAR

Ismi Naeli Inayah¹, Siti Fadillah Nuraini², Solekhul Amin³

^{1,2,3}Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Brebes

¹naeliinayah21@gmail.com, ²Fadhill1402@gmail.com, ³solekhulamin@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low interest of students in understanding and practicing noble character values when only conventional lecture methods were applied. The aim of this study is to examine how the use of visual media and role-playing methods can help elementary school students in developing commendable character. This study employed a qualitative approach with a classroom action research design. The research subjects were 27 fourth-grade students at SD Negeri Sikancil. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings revealed that visual media successfully attracted students' attention, facilitated their understanding of moral concepts through visual representation, and increased their engagement in learning. Meanwhile, role-playing proved effective in fostering students' attitudes and behaviors of noble character, as it allowed them to directly experience the values being taught. Thus, the combination of visual media and role-playing can enhance both the understanding and the practice of commendable character among elementary school students.

Keywords: Praiseworthy Morals, Image Media, Role Playing, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat siswa dalam memahami dan mengamalkan nilai-nilai akhlak terpuji apabila hanya menggunakan metode ceramah konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media gambar dan metode role playing dapat membantu siswa sekolah dasar dalam menanamkan akhlak terpuji. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SD Negeri Sikancil dengan jumlah 27 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar mampu menarik perhatian siswa, memudahkan mereka memahami konsep akhlak melalui visual, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Sementara itu, role playing terbukti efektif dalam menumbuhkan sikap dan perilaku akhlak terpuji karena siswa dapat mengalami secara langsung nilai-nilai yang dipelajari. Dengan demikian, kombinasi media gambar dan role playing dapat meningkatkan pemahaman sekaligus praktik akhlak terpuji pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Akhlak Terpuji, Media Gambar, Role Playing, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang membahas tentang rukun iman, pengenalan dan pemahaman asmaul husna, serta pembentukan kebiasaan dalam meneladani akhlak terpuji dan adab Islami. Hal ini dilakukan melalui pemberian contoh sikap dan perilaku yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Secara garis besar, Akidah Akhlak berfungsi untuk memotivasi peserta didik agar mampu membiasakan diri menjalankan akhlakul karimah dan adab Islami sebagai bentuk pengamalan dari keimanan kepada Allah SWT, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari akhir, serta Qada dan Qadar (Nasution & Abadi, 2014).

Penanaman akidah dan akhlak sejak usia dini maupun ketika anak sudah memasuki bangku sekolah sangatlah penting. Proses pembentukan karakter pada diri anak atau siswa tidak bisa dilakukan secara instan, melainkan membutuhkan waktu yang panjang serta dilakukan

secara konsisten dan berkesinambungan. Upaya ini menjadi landasan yang kuat untuk membentuk kepribadian dan karakter positif pada diri siswa, yang nantinya diharapkan berpengaruh terhadap kehidupannya ketika kelak ia memiliki peran sebagai pemimpin. Dalam beberapa literatur disebutkan pula bahwa akidah dan akhlak merupakan dasar utama dalam membentuk jati diri serta kepribadian manusia. (Imron, 2019).

Alasan memilih sekolah dasar sebagai tempat penerapan penelitian ini bukan karena ada kekurangan, melainkan karena sekolah dasar merupakan fase awal yang tepat untuk menanamkan nilai akhlak. Pada usia ini, anak-anak masih polos dan mudah diarahkan ke hal-hal positif. Selain itu, guru juga membutuhkan variasi dalam proses mengajar agar siswa tidak merasa bosan. Dengan menggunakan media gambar dan roll playing, diharapkan proses pembelajaran akhlak bisa lebih efektif dan memberikan pengalaman baru, baik bagi siswa maupun guru.

Media gambar termasuk ke dalam media visual yang lebih banyak memanfaatkan indra penglihatan.

Kehadiran media visual dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sekaligus membantu menghubungkan isi materi dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan media gambar dalam proses pembelajaran sudah cukup umum dilakukan karena penggunaannya sederhana, praktis, dan mudah dijumpai di berbagai tempat. Media visual ini juga berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi, baik melalui tulisan, gambar, maupun bentuk visual lainnya (Bonatua et al., 2021).

Menurut (Fitri, 2024) Role playing pada dasarnya merupakan metode pembelajaran yang menghadirkan peran-peran nyata dalam kehidupan sehari-hari, kemudian dikemas dalam bentuk simulasi atau pertunjukan di kelas. Penerapan metode ini biasanya melibatkan lebih dari satu peserta didik sebagai pemeran. Hal yang menjadi inti dari role playing adalah keterlibatan emosi serta kemampuan mengamati suatu permasalahan yang disajikan seolah-olah terjadi dalam situasi nyata.

Salah satu strategi yang bisa digunakan adalah melalui media gambar dan metode roll playing.

Media gambar membantu siswa membayangkan secara lebih nyata bagaimana perilaku akhlak itu diwujudkan, sedangkan roll playing memberi kesempatan siswa untuk mencoba langsung peran tertentu yang berkaitan dengan akhlak terpuji. Dengan perpaduan keduanya, pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan tidak monoton. Hal ini tentu dapat mendorong siswa untuk tidak hanya mengerti secara teori, tetapi juga terbiasa mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai metode kualitatif dengan jenis studi kasus. Pemilihan metode kualitatif didasarkan pada tujuan penelitian yang ingin memahami fenomena secara lebih dalam, terutama yang berkaitan dengan sikap, pengalaman, serta interaksi sosial subjek penelitian. Studi kasus dipilih karena dianggap sesuai untuk menggali kondisi nyata di lapangan secara detail, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang utuh mengenai persoalan yang diteliti.

Peneliti menggunakan tiga cara dalam mengumpulkan data, yaitu

wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi langsung dari narasumber, observasi dipakai untuk melihat situasi dan perilaku di lapangan, sedangkan dokumentasi dijadikan sebagai pelengkap dari catatan atau arsip yang ada. Dengan menggabungkan ketiga cara ini, data yang terkumpul bisa lebih lengkap dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Sikancil kelas IV, diperoleh hasil sebagai berikut.

Sebelum penggunaan media gambar serta role playing, suasana belajar di kelas cenderung pasif. Sebagian siswa terlihat kurang mencermati guru, ada yang mengobrol dengan teman, ada pula yang hanya duduk diam tanpa fokus. Hal ini dapat dimaklumi karena pembelajaran akhlak umumnya disampaikan dengan tata cara ceramah serta tanya jawab, sehingga siswa hanya mendengar tanpa ada suatu yang menarik perhatian mereka.

Sebagai fasilitator utama dalam proses pembelajaran, guru punya

peran krusial sebagai sumber pengetahuan. Seorang pendidik dianggap berhasil kalau dia bisa menguasai materi secara komprehensif, bukan cuma sekedar tahu garis besarnya. Lebih dari itu, guru yang kompeten juga mampu merancang metode pembelajaran yang beragam dan inovatif supaya suasana kelas enggak monoton (Sumar, 2020).

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa, diketahui bahwa mereka merasa lebih antusias dan lebih mudah memahami materi akhlak ketika guru menggunakan media gambar daripada hanya mendengarkan penjelasan secara lisan. Seorang siswa menyebutkan bahwa “melihat gambar itu lebih seru dan gampang dipahami,” sementara siswa lain menuturkan bahwa gambar membuat isi pelajaran terasa lebih nyata. Penerapan media gambar terbukti membantu mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus. Gambar yang ditampilkan seperti ilustrasi anak yang menolong orang tua, berkata jujur, maupun bersikap disiplin menjadi rangsangan visual yang jelas. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan berpikir konkret anak usia sekolah dasar, di mana

gambar berperan sebagai penghubung antara konsep akhlak yang bersifat abstrak dengan situasi nyata. Dengan begitu, perhatian siswa meningkat karena materi dianggap lebih dekat dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Dengan adanya media gambar, siswa tidak hanya mencermati, namun juga terdorong untuk membagikan tanggapan. Misalnya, disaat guru memperlihatkan gambar anak yang menolong orang tua, banyak siswa langsung menjawab dengan cerita pengalaman mereka menolong di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa gambar dapat merangsang daya ingat sekaligus mengaktifkan keterlibatan siswa dalam diskusi. Hal tersebut sejalan dengan (Safitri & Kabiba, 2020) Penggunaan media gambar merupakan salah satu strategi yang dapat dilakukan guru dalam menyajikan materi pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media ini berfungsi sebagai perantara yang mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga pesan yang disampaikan guru dapat terserap dengan lebih baik. Melalui gambar, siswa memperoleh rangsangan visual yang tidak hanya membantu

memahami isi materi, tetapi juga mempermudah mereka dalam menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari. Dengan demikian, media gambar tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga berperan dalam meningkatkan efektivitas pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Tidak hanya itu, metode role playing juga berikan peluang pada siswa buat turut tampak langsung di depan kelas. Siswa yang umumnya pemalu serta pasif jadi lebih berani berfungsi, misalnya memerankan anak yang membantu sahabat, anak yang jujur dikala tes, ataupun anak yang mengucapkan salam. Dari pengamatan guru, sebagian besar siswa nampak bersemangat, apalagi saling berebut buat menemukan giliran tampil. Ini menampilkan terdapatnya kenaikan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang memanfaatkan media gambar membantu siswa dalam memahami konsep akhlak terpuji dengan lebih mudah. Jika sebelumnya siswa hanya memperoleh penjelasan berupa definisi dari guru, kini mereka juga dapat melihat representasi nyata melalui gambar. Sebagai contoh,

ketika membahas sikap jujur, guru tidak sekadar menjelaskan bahwa jujur berarti berkata sesuai kenyataan, tetapi juga menampilkan ilustrasi seorang anak yang mengembalikan pensil temannya.

Pembelajaran dengan memanfaatkan media gambar terbukti membantu siswa lebih mudah memahami konsep akhlak terpuji. Jika sebelumnya mereka hanya mendengar penjelasan berupa definisi dari guru, kini siswa juga dapat melihat contoh konkret melalui ilustrasi. Misalnya, ketika membahas kejujuran, guru tidak hanya menjelaskan bahwa jujur berarti berkata sesuai kenyataan, tetapi juga menampilkan gambar seorang anak yang mengembalikan pensil milik temannya. Selanjutnya, penggunaan metode role playing memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan langsung sikap jujur tersebut melalui peran yang dimainkan. Dengan demikian, pemahaman siswa tidak hanya berhenti pada tataran pengetahuan kognitif, tetapi juga berkembang ke arah keterampilan aplikatif. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang menyatakan bahwa anak akan lebih mudah memahami suatu konsep

apabila diberikan contoh nyata serta kesempatan untuk melatihnya secara langsung. Dampak positifnya, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, menunjukkan perhatian yang lebih besar saat pembelajaran berlangsung, serta mulai membiasakan perilaku akhlak terpuji dalam aktivitas sehari-hari, baik di sekolah maupun di rumah.

Penerapan kegiatan role playing terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Siswa terlihat antusias, bersemangat, bahkan sering kali menunjukkan ekspresi gembira saat berperan, berbeda dengan kondisi ketika mereka hanya mendengarkan ceramah yang cenderung membuat suasana kelas monoton. Kelas yang dinamis dan penuh interaksi ini memberikan dampak positif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sardiman (2014) yang menyatakan bahwa motivasi memiliki peran penting sebagai pendorong aktivitas belajar dan penentu keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, Hamzah B. Uno (2016) juga menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat meningkat apabila siswa

merasa senang dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, melalui metode kreatif seperti role playing, siswa tidak hanya lebih mudah memahami dan mengingat materi, tetapi juga terdorong untuk mengikuti pelajaran dengan penuh semangat, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat secara signifikan.

Setelah melalui beberapa kali pertemuan, guru mulai melihat adanya perkembangan positif dalam perilaku siswa. Contohnya, mereka semakin terbiasa mengucapkan salam, lebih tertib saat masuk kelas, serta menunjukkan sikap saling menghargai terhadap teman. Perubahan ini menegaskan bahwa pembelajaran akhlak tidak hanya berhenti pada pemahaman konsep, tetapi juga berkembang menjadi proses pembiasaan. Melalui latihan yang dilakukan dengan metode role playing, siswa dilatih untuk membiasakan diri menerapkan nilai-nilai akhlak dalam aktivitas sehari-hari.

Berdasarkan hasil temuan di kelas, guru menyatakan bahwa penggunaan media gambar dan role playing sangat membantu dalam penyampaian materi karena membuat

proses belajar lebih mudah. Dari sisi siswa, mayoritas menunjukkan respon positif, terlihat dari 23 siswa yang aktif selama kegiatan berlangsung, sementara 4 siswa lainnya tetap mengikuti meskipun keterlibatannya tidak seaktif teman-temannya. Temuan ini menunjukkan bahwa media dan metode yang diterapkan sudah sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Dalam pembelajaran akhlak, adanya keterlibatan guru dan siswa secara aktif menjadi kunci penting agar proses belajar dapat berlangsung lebih efektif dan memberikan makna bagi siswa. Menurut Fatmawati et al., (2021) dengan menggunakan metode role playing dibantu dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Penerapan Media Gambar dan Role Playing Dalam Menanamkan Akhlak Terpuji di Sekolah Dasar

Implementasi penelitian dengan judul Penerapan Media Gambar dan Role Playing dalam Menanamkan Akhlak Terpuji di Sekolah Dasar Negeri Sikancil memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran yang menggabungkan media gambar dengan metode role playing mampu memberikan

perubahan positif dalam proses belajar siswa. Ketika kedua metode ini diterapkan, siswa terlihat lebih antusias mengikuti pelajaran akhlak karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan, melainkan juga terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Melalui penerapan ini, siswa tidak sekadar memahami konsep akhlak secara teori, tetapi juga berusaha menginternalisasikan nilai-nilai tersebut dalam perilaku sehari-hari.

Sebelum penerapan dilakukan, pembelajaran akhlak di kelas cenderung monoton karena guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Akibatnya, siswa kurang aktif, mudah jenuh, dan suasana kelas terasa pasif. Namun, setelah implementasi media gambar dan role playing, situasi kelas menjadi lebih dinamis. Visualisasi melalui gambar membantu siswa memahami pesan moral dengan lebih cepat, sedangkan praktik role playing memberikan pengalaman nyata bagaimana seharusnya mereka bersikap sesuai ajaran akhlak terpuji. Contohnya, saat siswa diminta memerankan kegiatan menolong teman, mereka dapat mempraktikkan nilai tersebut secara

langsung, bukan sekadar mendengar penjelasan guru.

Hasil implementasi juga menunjukkan bahwa keterlibatan siswa meningkat secara signifikan. Banyak siswa yang sebelumnya kurang berani berbicara di depan kelas mulai percaya diri ketika diberi kesempatan bermain peran. Hal ini terjadi karena pembelajaran dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Media gambar pun berfungsi sebagai penunjang penting, terutama bagi siswa dengan gaya belajar visual. Dengan memadukan gambar, penjelasan guru, serta praktik role playing, pemahaman siswa terhadap nilai akhlak semakin kuat. Temuan ini sesuai dengan teori belajar yang menekankan pentingnya penggunaan berbagai indera dalam pembelajaran, sehingga informasi lebih mudah diserap dan diingat.

Dari sisi guru, penerapan kedua metode ini sangat membantu dalam menyampaikan materi. Konsep-konsep akhlak yang biasanya abstrak menjadi lebih mudah dipahami karena adanya gambar yang konkret. Selain itu, role playing membuat siswa benar-benar menghayati nilai yang diajarkan,

sehingga guru tidak hanya berperan sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai pembimbing yang mendampingi siswa dalam membentuk sikap dan karakter.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, terlihat bahwa temuan ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya variasi media pembelajaran dalam pendidikan karakter. Media gambar terbukti bisa menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi, sementara role playing memberi pengalaman belajar langsung sehingga siswa lebih aktif. Penerapan kedua metode tersebut di kelas membuat pembelajaran lebih seimbang, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dengan cara ini, akhlak terpuji bukan hanya dipahami secara teori, tapi juga benar-benar dipraktikkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan kendala. Tidak semua siswa berani tampil saat kegiatan role playing, beberapa masih malu dan lebih memilih menjadi penonton. Kendala ini dapat diatasi dengan pendekatan

guru yang memberikan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang aman. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi tantangan dalam pelaksanaan role playing yang membutuhkan persiapan. Meskipun demikian, hambatan tersebut tidak mengurangi efektivitas penerapan media ini, karena manfaatnya dirasakan lebih besar daripada kendalanya. Secara keseluruhan, implementasi media gambar dan role playing di SD Negeri Sikancil terbukti mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran akhlak. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan akhlak akan lebih berhasil apabila dilakukan dengan metode kreatif yang melibatkan siswa secara aktif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran inovatif dalam membentuk karakter siswa sejak dini.

2.Tahap-Tahap Penerapan Media Gambar dan Role Playing Dalam Menanamkan Akhlak Terpuji di Sekolah Dasar

Penerapan media gambar dan role playing dalam menanamkan akhlak terpuji di sekolah dasar untuk

melihat sejauh mana penggunaan media gambar dapat memudahkan siswa sekolah dasar dalam memahami nilai-nilai akhlak terpuji. Selain itu, penelitian ini juga dimaksudkan untuk mengkaji bagaimana metode role playing dapat menumbuhkan sikap dan perilaku akhlak melalui keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar. Melalui perpaduan antara media gambar dan role playing, peneliti ingin menggambarkan efektivitas keduanya dalam menciptakan pembelajaran akhlak yang lebih menarik, interaktif, serta bermakna. Penerapan metode ini diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran siswa mengenai pentingnya mengamalkan akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari, baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar. Di samping itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru sebagai alternatif dalam memilih media dan metode pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan akhlak di sekolah dasar.

Dalam penelitian dengan judul penerapan media gambar dan role playing dalam menanamkan akhlak terpuji di Sekolah Dasar, peneliti menempuh beberapa tahap agar

kegiatan berjalan sesuai tujuan. Adapun tahap-tahap tersebut meliputi:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap awal ini, peneliti menentukan fokus masalah, merumuskan tujuan, serta menyusun rancangan penelitian. Peneliti juga melakukan kajian pustaka yang relevan dengan media gambar dan role playing, sekaligus menyiapkan instrumen penelitian. Selain itu, pengurusan izin penelitian ke sekolah juga dilakukan agar kegiatan dapat berjalan lancar.

b. Tahap Pelaksanaan

Setelah semua perencanaan matang, peneliti mulai turun langsung ke lapangan. Pada tahap ini dilakukan observasi untuk melihat penerapan media gambar dan role playing di kelas, wawancara dengan guru serta siswa, dan pengumpulan dokumen pendukung. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh data yang lengkap dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

c. Tahap Evaluasi

Kegiatan Data yang telah terkumpul kemudian ditelaah kembali. Peneliti menilai sejauh mana kegiatan pembelajaran menggunakan media gambar dan role playing sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Evaluasi ini membantu peneliti mengetahui keberhasilan kegiatan serta menemukan kekurangan yang ada.

d. Tahap Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil evaluasi, peneliti menghubungkan temuan di lapangan dengan teori-teori yang sudah dipelajari. Tahap ini dilakukan agar penarikan kesimpulan lebih terarah dan memiliki dasar ilmiah. Dengan demikian, penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang efektivitas media gambar dan role playing dalam pembelajaran akhlak.

e. Tahap Penyusunan

Laporan yaitu menyusun laporan penelitian secara sistematis. Laporan ini memuat bagian pendahuluan, kajian teori, metode penelitian, hasil dan pembahasan, hingga kesimpulan serta saran. Laporan penelitian diharapkan bermanfaat sebagai referensi dan bahan pertimbangan bagi guru maupun pihak lain yang ingin mengembangkan strategi pembelajaran akhlak di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian di SD Negeri Sikancil kelas IV membuktikan bahwa

penerapan media gambar dan metode role playing memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akhlak. Jika sebelumnya suasana kelas pasif karena dominasi metode ceramah, setelah kedua strategi ini digunakan siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan mudah memahami materi. Media gambar berfungsi sebagai penghubung antara konsep akhlak yang abstrak dengan situasi nyata, sementara role playing memberi ruang bagi siswa untuk mempraktikkan langsung nilai-nilai tersebut. Kombinasi keduanya menjadikan pembelajaran lebih hidup, interaktif, serta mendorong terbentuknya kebiasaan berakhlak terpuji, meskipun masih ditemui kendala seperti keterbatasan waktu dan beberapa siswa yang enggan tampil.

Pelaksanaan penerapan media gambar dan role playing dalam menanamkan akhlak terpuji pada siswa sekolah dasar telah dilakukan sesuai dengan tahapan yang telah dirancang sebelumnya. Tahapan tersebut meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi kegiatan, tahap tindak lanjut, serta tahap penyusunan laporan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonatua, D. S., Mulyono, D., & Febriandi, R. (2021). Penerapan model pembelajaran AIR (auditory, intellectually, repetition) menggunakan media gambar pada pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3850–3857.
- Fatmawati, F., Sukartiningsih, W., & Indarti, T. (2021). Media pembelajaran audio visual: Literature review. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 10(1).
- Fittri, N. (2024). HASIL BELAJAR AQIDAH AKHLAK MATERI MEMBIASAKAN PERILAKU TERPUJI MELALUI METODE ROLE PLAYING. *Jurnal Pedagogi Dan Praktik Pembelajaran*, 1(3), 181–190.
- Imron, A. (2019). Problematika Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Dasar. *Sosio Dialektika*, 4(1).
- Nasution, M. K., & Abadi, A. M. (2014). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Akidah Akhlak. *Jurnal Tunas Bangsa*, 1(1), 30–54.
- Safitri, A., & Kabiba, K. (2020). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1).
- Sumar, W. T. (2020). Pengelolaan kelas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jambura Journal of Educational Management*, 49–59.