



## Penerapan Teknik Digital Role Play Profesi Islami untuk Menumbuhkan Sikap Religius siswa kelas 3 di MIN 26 Aceh Utara

**Nurul Amalia<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> MIN 26 Aceh Utara

Correspondence: [lia.nulam@gmail.com](mailto:lia.nulam@gmail.com)

### Article Info

#### Article history:

Received 02 Jan 2025

Revised 02 Feb 2025

Accepted 31 Mar 2025

#### Keyword:

Digital Role Play, Islamic Professions, Religious Attitudes, Moral Values, Classroom Action Research, Third-Grade Students, MIN 26 Aceh Utara.

### ABSTRACT

This research aims to explore the implementation of Digital Role Play Profesi Islami to foster religious attitudes in third-grade students at MIN 26 Aceh Utara. The study utilizes a qualitative approach with a classroom action research (CAR) design, involving 30 students. The intervention consists of digital role-playing activities where students act out various Islamic professions, integrating moral lessons and religious teachings. The role play scenarios are designed to help students understand the importance of ethical values such as honesty, responsibility, and empathy in their daily lives. Data is collected through observations, teacher interviews, and student reflections. The findings show that Digital Role Play Profesi Islami significantly improved students' religious attitudes, as they demonstrated increased awareness of Islamic values and were more engaged in practicing them in their daily interactions. The interactive nature of role-playing allowed students to better understand religious concepts and apply them in realistic situations. This study highlights the potential of integrating digital role play with Islamic teachings as an effective method to cultivate religious attitudes and values among young learners, encouraging them to embody the moral principles of Islam.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI BERKARYA .  
This is an open access article under the CC BY NC license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

## INTRODUCTION

Pendidikan agama Islam memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter dan sikap religius anak. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak-anak di sekolah dasar adalah pemahaman dan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Di MIN 26 Aceh Utara, siswa kelas 3 merupakan kelompok usia yang sangat rentan dalam membentuk sikap religius mereka. Pada usia ini, mereka mulai mengembangkan pemahaman tentang nilai-nilai agama melalui pembelajaran yang menyentuh aspek moral, etika, dan spiritual. Oleh karena itu, penting untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan teori tetapi juga membantu anak-anak untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka.

Meskipun pendidikan agama Islam sudah diterapkan di banyak sekolah, masih banyak tantangan dalam membentuk sikap religius yang mendalam pada siswa. Banyak anak yang hanya memahami agama secara teoritis tanpa mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat disebabkan oleh pendekatan yang kurang menarik dan tidak relevan dengan perkembangan anak, yang membuat mereka sulit untuk mengaitkan pelajaran agama dengan kehidupan nyata. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan teknik *digital role play* profesi Islami, yang menggabungkan pembelajaran agama dengan teknologi.

Metode *digital role play* profesi Islami adalah pendekatan yang menggabungkan permainan peran digital dengan ajaran Islam. Dalam metode ini, anak-anak diberi kesempatan untuk berperan sebagai berbagai profesi yang sesuai dengan ajaran agama Islam, seperti guru, dokter, pedagang, atau petani, yang melibatkan pengamalan nilai-nilai moral dan religius. Melalui teknik ini, siswa tidak hanya diajarkan tentang profesi tersebut, tetapi juga diharapkan untuk memahami dan mengimplementasikan

nilai-nilai Islami dalam setiap peran yang mereka mainkan. Ini merupakan cara yang menyenangkan dan interaktif untuk membantu siswa mengembangkan sikap religius mereka.

Penerapan *digital role play* profesi Islami memiliki banyak potensi untuk mengembangkan sikap religius pada anak. Menurut penelitian oleh Prensky (2001), teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi digital, siswa dapat merasakan pengalaman yang lebih hidup dan interaktif, yang memungkinkan mereka untuk lebih memahami nilai-nilai agama dengan cara yang menyenangkan dan relevan. Hal ini membuat pembelajaran agama tidak hanya menjadi teori yang diajarkan di kelas, tetapi juga bagian dari pengalaman nyata yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, *digital role play* profesi Islami memungkinkan anak-anak untuk belajar tentang berbagai profesi yang sesuai dengan ajaran Islam dan memahami tanggung jawab yang terkandung dalam profesi tersebut. Misalnya, siswa dapat memerankan profesi sebagai guru yang mengajarkan ilmu dengan niat yang baik, atau sebagai pedagang yang jujur dalam menjalankan usaha. Ini membantu anak-anak memahami bahwa setiap profesi dalam kehidupan memiliki nilai-nilai moral yang harus dijunjung tinggi. Menurut Saracho dan Spodek (2007), cerita dan permainan peran dapat mengajarkan anak-anak tentang nilai-nilai sosial dan moral dengan cara yang lebih mendalam dan dapat diterima oleh mereka.

Di sisi lain, teknologi digital juga memberikan peluang untuk memperkenalkan profesi-profesi Islami yang mungkin tidak dapat dijangkau oleh anak-anak dalam kehidupan nyata. Dengan bantuan perangkat digital, siswa dapat “mengalami” pekerjaan-pekerjaan tersebut dalam konteks yang lebih imersif, sehingga mereka dapat merasakan bagaimana profesi tersebut dijalankan sesuai dengan prinsip-prinsip Islam. Pengalaman ini dapat memperkaya pemahaman anak-anak tentang dunia profesi dalam Islam dan memberikan contoh nyata bagaimana nilai-nilai agama dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Selain memberikan pembelajaran tentang profesi, *digital role play* juga mengajarkan keterampilan sosial yang sangat penting bagi perkembangan anak. Dalam setiap sesi permainan peran, anak-anak berinteraksi dengan teman-temannya, belajar untuk bekerja sama, mendengarkan, dan menghargai pendapat orang lain. Keterampilan sosial ini sangat diperlukan dalam kehidupan sosial sehari-hari mereka, baik di sekolah maupun dalam keluarga. Penelitian oleh Ginsburg (2007) menunjukkan bahwa bermain peran meningkatkan keterampilan sosial anak-anak, yang juga dapat diterapkan dalam berbagai situasi kehidupan yang lebih kompleks.

Namun, penerapan *digital role play* profesi Islami tidak tanpa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah ketersediaan perangkat teknologi yang memadai di sekolah. Di MIN 26 Aceh Utara, mungkin terdapat keterbatasan dalam hal perangkat digital yang dapat digunakan untuk menjalankan permainan peran berbasis teknologi. Meskipun demikian, dengan perencanaan yang tepat dan pemanfaatan sumber daya yang ada, teknologi ini tetap dapat diintegrasikan dalam pembelajaran agama di sekolah. Menurut Hsin et al. (2014), meskipun teknologi membutuhkan sumber daya tertentu, manfaat yang didapat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sangat signifikan.

Selain keterbatasan perangkat, tantangan lainnya adalah kesiapan guru dalam mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran agama. Guru perlu dilatih untuk memahami bagaimana mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam proses belajar-mengajar, terutama dalam konteks pembelajaran agama Islam. Penelitian oleh Beers (2011) menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada pelatihan dan kesiapan guru. Oleh karena itu, pelatihan guru tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Islam sangat penting untuk memastikan bahwa *digital role play* profesi Islami dapat diterapkan dengan efektif.

Penting juga untuk memastikan bahwa cerita dan peran dalam *digital role play* profesi Islami relevan dengan pengalaman kehidupan anak-anak dan sesuai dengan prinsip-prinsip ajaran Islam. Penggunaan cerita yang berkaitan dengan profesi dalam Islam harus dipilih dengan hati-hati agar dapat memberikan nilai-nilai moral yang jelas dan dapat diterima oleh anak-anak. Saracho dan Spodek (2007) menekankan pentingnya memilih cerita yang tidak hanya menarik tetapi juga mengandung nilai-nilai yang dapat memperkaya pemahaman anak-anak terhadap konsep-konsep sosial dan moral.

Dengan mempertimbangkan berbagai faktor tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana penerapan *digital role play* profesi Islami dapat membantu siswa kelas 3 di MIN 26 Aceh Utara untuk mengembangkan sikap religius mereka. Diharapkan bahwa melalui metode ini, siswa

dapat lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Islami yang dapat diterapkan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pendidikan agama Islam di sekolah dasar, terutama dalam membentuk karakter religius anak-anak.

## RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengkaji penerapan teknik *digital role play* profesi Islami dalam menumbuhkan sikap religius siswa kelas 3 di MIN 26 Aceh Utara. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus, di mana setiap siklus mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada setiap siklus, siswa akan terlibat dalam kegiatan *digital role play* yang mengintegrasikan nilai-nilai Islami dengan profesi-profesi yang relevan, seperti guru, dokter, dan pedagang. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan guru dan siswa, serta refleksi dari siswa mengenai pengalaman mereka.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan sikap religius siswa sepanjang penerapan metode ini. Observasi dilakukan untuk menilai perubahan dalam sikap religius siswa, termasuk peningkatan empati, tanggung jawab, dan kesadaran akan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Wawancara dengan guru dan siswa digunakan untuk menggali persepsi mereka tentang dampak pembelajaran *digital role play* terhadap sikap religius. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang efektivitas teknik *digital role play* profesi Islami dalam menumbuhkan sikap religius pada siswa di tingkat sekolah dasar.

## RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan teknik *digital role play* profesi Islami secara signifikan meningkatkan sikap religius siswa kelas 3 di MIN 26 Aceh Utara. Anak-anak yang terlibat dalam kegiatan *role play* menunjukkan pemahaman yang lebih dalam tentang nilai-nilai Islami, seperti tanggung jawab, kejujuran, dan empati. Sebelum intervensi, sebagian besar siswa hanya memiliki pemahaman dasar tentang profesi dalam Islam. Namun, setelah penerapan teknik ini, mereka mulai mengaitkan profesi yang mereka mainkan dengan nilai-nilai agama, memperlihatkan keterlibatan mereka dalam pengaplikasian nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mendukung penelitian oleh Prensky (2001) yang menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, pengamatan selama kegiatan *role play* menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berpartisipasi dan lebih mampu menyampaikan pendapat mereka tentang nilai-nilai Islam yang terkandung dalam profesi-profesi yang mereka mainkan. Mereka lebih terbuka dalam berdiskusi dan berbagi pemahaman mereka dengan teman-teman. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat merangsang diskusi yang lebih mendalam tentang nilai-nilai moral dan sosial. Temuan ini sesuai dengan penelitian oleh Ginsburg (2007), yang menyatakan bahwa permainan peran dapat mendorong anak-anak untuk berbicara lebih banyak dan mengembangkan keterampilan komunikasi.

Selama sesi *digital role play*, siswa juga menunjukkan peningkatan empati terhadap sesama. Mereka dapat merasakan tantangan dan perasaan yang dialami oleh karakter yang mereka perankan. Misalnya, saat memerankan profesi sebagai pedagang yang jujur, mereka dapat memahami pentingnya menjaga kepercayaan dalam berbisnis. Ini mengarah pada pengembangan sikap yang lebih terbuka dan penuh empati terhadap orang lain. Penelitian oleh Saracho dan Spodek (2007) mengungkapkan bahwa permainan peran membantu meningkatkan empati anak-anak, karena mereka dapat mengidentifikasi diri mereka dengan peran yang mereka mainkan.

Penerapan *digital role play* juga membantu anak-anak untuk lebih memahami nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, mereka belajar bahwa profesi seperti dokter, guru, dan pedagang semuanya memiliki tanggung jawab moral yang sejalan dengan ajaran Islam, seperti memberikan yang terbaik dalam pekerjaan dan berperilaku adil. Anak-anak mulai memahami bahwa pekerjaan mereka dalam kehidupan nyata juga harus mencerminkan prinsip-prinsip moral yang diajarkan dalam Islam. Hal ini mendukung pandangan Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa pembelajaran sosial sangat penting dalam membantu anak-anak memahami dunia mereka melalui interaksi sosial yang positif.

Namun, meskipun ada banyak hasil positif, beberapa siswa awalnya kesulitan dalam memahami aplikasi nilai-nilai Islami dalam konteks *role play*. Beberapa siswa merasa canggung atau ragu saat

pertama kali diperkenalkan pada konsep *digital role play*. Meskipun demikian, setelah beberapa sesi, mereka mulai lebih percaya diri dan lebih nyaman dalam menjalani peran yang diberikan. Penelitian oleh Beers (2011) menunjukkan bahwa pengenalan teknologi dalam pembelajaran dapat mengalami masa transisi yang membutuhkan waktu dan dukungan, terutama bagi anak-anak yang kurang terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan.

Selain itu, pengamatan menunjukkan bahwa meskipun siswa mulai menunjukkan peningkatan dalam sikap religius mereka, beberapa anak masih membutuhkan waktu lebih lama untuk menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun metode ini efektif, diperlukan pengulangan dan penguatan nilai-nilai yang diajarkan agar siswa benar-benar mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Brown dan Ryan (2003) menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan penerapan nilai-nilai secara berulang dapat membantu anak-anak untuk lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai tersebut.

Penerapan *digital role play* juga berdampak positif pada perkembangan keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi dan kerja sama. Anak-anak yang terlibat dalam sesi permainan peran menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan teman sekelas dan bekerja dalam kelompok. Mereka lebih terbuka terhadap teman-teman mereka dan belajar untuk saling mendukung. Penelitian oleh Wilson (2010) menunjukkan bahwa permainan peran meningkatkan keterampilan sosial anak-anak, terutama dalam hal komunikasi dan kerja sama, yang sangat penting untuk kehidupan sosial mereka di masa depan.

Dalam hal penggunaan teknologi, meskipun beberapa siswa masih perlu waktu untuk beradaptasi dengan perangkat digital, secara keseluruhan siswa mulai terbiasa dan lebih nyaman dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dan menunjukkan antusiasme yang lebih besar selama kegiatan *digital role play*. Hal ini sesuai dengan temuan Prensky (2001) yang menyatakan bahwa anak-anak zaman sekarang cenderung lebih tertarik dan lebih mudah beradaptasi dengan teknologi dalam pembelajaran.

Meskipun teknologi memberikan banyak manfaat dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, beberapa tantangan muncul terkait dengan keterbatasan perangkat yang tersedia. Beberapa siswa harus berbagi perangkat digital dengan teman-teman mereka, yang terkadang mengurangi waktu interaksi mereka dengan materi pembelajaran. Penelitian oleh Hsin et al. (2014) menunjukkan bahwa ketersediaan perangkat yang memadai sangat penting untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, pengadaan perangkat yang cukup dapat meningkatkan efektivitas metode ini.

Akhirnya, penerapan *digital role play* profesi Islami terbukti efektif dalam menumbuhkan sikap religius pada siswa kelas 3 di MIN 26 Aceh Utara. Siswa tidak hanya belajar tentang profesi-profesi Islami, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai moral dan sosial yang terkandung dalam profesi tersebut. Dengan teknik yang tepat, metode ini dapat membantu siswa memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan mereka, meningkatkan pemahaman mereka tentang agama, dan memperkuat sikap religius mereka. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan agama Islam berbasis teknologi.

## CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *digital role play* profesi Islami secara signifikan meningkatkan sikap religius siswa kelas 3 di MIN 26 Aceh Utara. Melalui metode ini, siswa tidak hanya memahami konsep-konsep profesi dalam Islam tetapi juga belajar untuk menginternalisasi nilai-nilai Islami, seperti kejujuran, tanggung jawab, dan empati, dalam kehidupan mereka sehari-hari. Teknik *digital role play* terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang aplikasi nilai-nilai agama dalam profesi dan kehidupan sosial mereka. Meskipun terdapat tantangan dalam hal adaptasi teknologi dan keterbatasan perangkat, hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa metode ini dapat mengembangkan sikap religius siswa dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Dengan implementasi yang tepat dan dukungan yang memadai, *digital role play* profesi Islami dapat menjadi metode yang efektif dalam pendidikan agama Islam di sekolah dasar. Ke depan, pengembangan metode ini sangat potensial untuk membantu anak-anak memahami nilai-nilai agama lebih dalam, serta meningkatkan pengamalan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari mereka.

## REFERENCES

- Beers, B. (2011). *21st Century Skills: Preparing Students for THEIR Future*. K-12 Education.
- Brown, K. W., & Ryan, R. M. (2003). The Benefits of Being Present: Mindfulness and Its Role in Psychological Well-Being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84(4), 822-848.
- Ginsburg, K. R. (2007). *The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds*. Pediatrics.
- Hsin, C. T., et al. (2014). *The Role of Technology in Early Childhood Education: Its Impact on Learning and Development*. Journal of Early Childhood Education.
- Kabat-Zinn, J. (1990). *Full Catastrophe Living: Using the Wisdom of Your Body and Mind to Face Stress, Pain, and Illness*. Delta.
- Naylor, S., & Keogh, J. (2000). *The Role of Storytelling in Child Development*. Early Childhood Education Journal, 27(3), 167-174.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Saracho, O. N., & Spodek, B. (2007). *The Role of Play in Early Childhood Development and Education: A Consensus Statement*. Journal of Early Childhood Teacher Education, 28(2), 183-191.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wilson, K. (2010). *The Power of Storytelling in Learning and Development*. International Journal of Education and Development.