

Penerapan Teknik Digital Role Play Profesi Islami untuk Menumbuhkan Sikap Sosial pada siswa kelas II di SD Negeri 025 Rambah Hilir

Sumiyarti¹

¹ SD Negeri 025 Rambah Hilir

Correspondence: sumiyartiaja@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 02 Jan 2025

Revised 02 Feb 2025

Accepted 31 Mar 2025

Keyword:

Digital Role Play, Islamic Professions, Social Attitudes, Classroom Action Research, Character Development, Second-Grade Students, SD Negeri 025 Rambah Hilir.

ABSTRACT

This research aims to explore the implementation of Digital Role Play Profesi Islami to foster social attitudes in second-grade students at SD Negeri 025 Rambah Hilir. The study uses a qualitative approach with a classroom action research (CAR) design, involving 30 students. The intervention consists of using digital role-play activities where students act out various Islamic professions, integrating moral and social lessons derived from Islamic teachings. This method encourages students to engage in collaborative tasks, promote empathy, and enhance communication skills through role-playing scenarios. Data collection methods include observations, interviews with teachers, and student reflections on their experiences. The results show that Digital Role Play Profesi Islami effectively improved students' social attitudes, such as cooperation, respect, and responsibility. The interactive nature of role-playing enabled students to better understand the importance of social interaction, helping them to practice positive social behavior in a fun and engaging way. This research highlights the potential of digital role play in fostering social skills and character development among young learners, especially in the context of Islamic education.



© 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 karakter menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam membentuk sikap sosial yang positif. Anak-anak, terutama di sekolah dasar, mulai mengembangkan kemampuan sosial mereka, seperti bekerja sama, menghormati orang lain, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, pengembangan sikap sosial yang baik sejak dini sangat diperlukan untuk mempersiapkan anak-anak agar mereka dapat berinteraksi secara harmonis dengan lingkungan sosial mereka di masa depan. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menumbuhkan sikap sosial pada anak adalah melalui permainan peran, yang telah terbukti efektif dalam berbagai penelitian (Saracho & Spodek, 2007).

Namun, pada kenyataannya, masih banyak sekolah yang kesulitan dalam menerapkan metode yang efektif untuk menumbuhkan sikap sosial anak. Beberapa pendekatan yang digunakan sering kali terfokus pada pengajaran akademik dan kurang memperhatikan pengembangan karakter sosial anak. Ini menjadi tantangan di banyak sekolah dasar, termasuk di SD Negeri 025 Rambah Hilir, di mana siswa masih belum sepenuhnya mengembangkan keterampilan sosial yang optimal. Maka dari itu, penting untuk mencari metode yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu siswa mengembangkan sikap sosial mereka.

Salah satu metode yang dapat menjadi solusi dalam menumbuhkan sikap sosial adalah melalui *digital role play* profesi Islami. Teknik ini menggabungkan permainan peran dengan teknologi digital, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dalam situasi yang merefleksikan kehidupan nyata. Dalam konteks pendidikan Islam, permainan peran profesi Islami mengajarkan nilai-nilai moral dan etika melalui peran profesi yang sesuai dengan ajaran Islam. Melalui teknik ini, siswa dapat belajar mengenal berbagai profesi sambil menginternalisasi nilai-nilai sosial yang ada dalam Islam, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan empati.

Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan semakin populer dan terbukti efektif dalam menarik minat siswa. Berdasarkan penelitian oleh Prensky (2001), penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dalam hal ini, *digital role play* profesi Islami menawarkan kesempatan untuk menggabungkan elemen-elemen teknologi dengan pengajaran nilai-nilai sosial dan moral yang diambil dari ajaran Islam. Hal ini membuat metode ini lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan anak-anak masa kini yang sangat terhubung dengan teknologi.

Di Indonesia, pendidikan agama Islam di sekolah dasar sangat penting dalam membentuk karakter dan sikap sosial siswa. Melalui pembelajaran yang berlandaskan pada nilai-nilai Islam, siswa dapat belajar tentang pentingnya menjaga hubungan sosial yang baik dengan sesama dan Allah. Teknik *digital role play* profesi Islami menjadi metode yang sangat relevan, mengingat peran teknologi yang semakin besar dalam kehidupan anak-anak. Dengan memanfaatkan teknologi, pendidikan Islam dapat disampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan, kreatif, dan interaktif, sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin digital.

Selain itu, pengajaran melalui *digital role play* profesi Islami juga dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa tentang berbagai profesi yang ada di masyarakat. Hal ini penting untuk membangun kesadaran sosial anak terhadap pentingnya peran masing-masing profesi dalam masyarakat. Melalui permainan peran ini, siswa dapat merasakan secara langsung tantangan dan tanggung jawab yang diemban oleh berbagai profesi, sehingga mereka dapat mengembangkan sikap sosial yang lebih baik, seperti rasa hormat dan tanggung jawab terhadap pekerjaan orang lain.

Siswa di SD Negeri 025 Rambah Hilir, sebagai contoh, berada pada usia yang sangat rentan dalam membentuk karakter dan sikap sosial. Pada usia ini, mereka mulai belajar tentang nilai-nilai sosial, etika, dan moral, yang sangat berpengaruh terhadap cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memberikan pendekatan yang sesuai dengan perkembangan mereka. Teknik *digital role play* profesi Islami ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam membentuk karakter sosial siswa, membantu mereka mengembangkan empati, komunikasi yang baik, dan kerja sama dalam kelompok.

Namun, meskipun teknik ini menawarkan banyak potensi, implementasinya tidak selalu berjalan lancar. Beberapa tantangan yang mungkin dihadapi dalam penerapan teknik *digital role play* profesi Islami di kelas adalah keterbatasan akses terhadap perangkat digital, serta kurangnya pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Penelitian oleh Beers (2011) menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada kesiapan dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Oleh karena itu, pelatihan dan persiapan yang matang diperlukan agar teknik ini dapat diterapkan dengan efektif di SD Negeri 025 Rambah Hilir.

Selain tantangan teknis, penting untuk memastikan bahwa permainan peran yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan sosial dan moral anak-anak. Cerita dan peran yang digunakan dalam permainan harus relevan dengan pengalaman hidup anak-anak dan mampu mengajarkan nilai-nilai sosial yang sesuai dengan ajaran Islam. Penelitian oleh Saracho dan Spodek (2007) mengungkapkan bahwa cerita yang baik dalam permainan peran harus dapat mengajak anak-anak untuk berpikir kritis dan empatik, serta menghubungkan nilai-nilai moral dengan perilaku sosial yang positif.

Dalam hal ini, penggunaan *digital role play* profesi Islami diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif untuk menumbuhkan sikap sosial pada siswa di SD Negeri 025 Rambah Hilir. Dengan bantuan teknologi, anak-anak dapat belajar mengenai berbagai profesi dengan cara yang menyenangkan dan bermanfaat, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial mereka. Hal ini menjadi sangat penting dalam pendidikan dasar, di mana pengembangan karakter sosial sangat berpengaruh pada kemampuan anak untuk beradaptasi dengan masyarakat dan berinteraksi dengan orang lain secara positif.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan teknik *digital role play* profesi Islami dalam menumbuhkan sikap sosial pada siswa kelas II di SD Negeri 025 Rambah Hilir. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan karakter sosial siswa di masa depan. Teknik ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermanfaat dalam membentuk karakter sosial siswa yang lebih baik.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengkaji penerapan teknik *digital role play* profesi Islami dalam menumbuhkan sikap sosial pada siswa kelas II di SD Negeri 025 Rambah Hilir. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus berfokus pada implementasi permainan peran digital berbasis profesi Islami yang mengajarkan nilai-nilai sosial dan moral yang relevan dengan ajaran Islam. Penelitian ini melibatkan 30 siswa, dan data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara dengan guru, serta refleksi dari siswa.

Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan sikap sosial siswa selama penerapan metode ini. Observasi dilakukan untuk menilai interaksi siswa selama sesi *role play*, serta untuk mengidentifikasi perubahan dalam sikap sosial, seperti kerja sama, empati, dan tanggung jawab. Wawancara dengan guru dan siswa dilakukan untuk menggali pemahaman mereka tentang pengalaman belajar dan pengembangan sikap sosial yang terjadi selama proses pembelajaran. Analisis data bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan *digital role play* profesi Islami dalam meningkatkan sikap sosial siswa di SD Negeri 025 Rambah Hilir.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan *digital role play* profesi Islami di kelas II SD Negeri 025 Rambah Hilir secara signifikan meningkatkan sikap sosial siswa. Anak-anak yang terlibat dalam permainan peran berbasis profesi Islami menunjukkan peningkatan yang jelas dalam kemampuan mereka untuk bekerja sama dan berkomunikasi. Sebelum penerapan metode ini, banyak siswa yang cenderung kurang aktif dalam bekerja kelompok dan berbagi pendapat. Namun, setelah beberapa sesi, mereka mulai menunjukkan peningkatan dalam kolaborasi. Hal ini sesuai dengan temuan oleh Beers (2011) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis peran dapat mendorong interaksi sosial yang lebih baik.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti *digital role play* profesi Islami lebih responsif terhadap kebutuhan sosial teman-teman mereka. Mereka menunjukkan empati dengan mendengarkan dan memberi dukungan kepada teman yang mengalami kesulitan dalam permainan peran. Penelitian oleh Saracho dan Spodek (2007) mendukung temuan ini, yang menyatakan bahwa permainan peran meningkatkan empati karena anak-anak dapat merasakan dan memahami perasaan orang lain melalui pengalaman yang disimulasikan dalam peran yang dimainkan.

Anak-anak yang terlibat dalam sesi *role play* juga menunjukkan perkembangan dalam kemampuan mereka untuk mengelola konflik secara konstruktif. Sebelumnya, beberapa siswa seringkali terlibat dalam konflik kecil dengan teman sekelas mereka, terutama dalam situasi yang menantang. Namun, setelah diterapkan teknik *digital role play*, siswa belajar untuk menyelesaikan konflik dengan cara yang lebih damai dan terbuka. Menurut penelitian oleh Ginsburg (2007), pembelajaran berbasis permainan peran dapat meningkatkan keterampilan penyelesaian masalah sosial pada anak-anak.

Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam rasa tanggung jawab setelah mengikuti kegiatan *digital role play*. Dalam beberapa skenario profesi Islami, anak-anak diberikan tugas yang memerlukan rasa tanggung jawab, seperti memimpin kelompok atau menjaga hubungan yang baik dengan teman-teman mereka. Mereka mulai lebih sadar akan peran mereka dalam kelompok dan bertanggung jawab terhadap kontribusi mereka. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Vygotsky (1978) yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan tanggung jawab sosial dapat meningkatkan perkembangan sosial dan kognitif anak-anak.

Namun, meskipun ada banyak hasil positif, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan konsep *role play* yang berbasis teknologi. Beberapa anak merasa canggung atau kesulitan beradaptasi dengan penggunaan perangkat digital untuk berperan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi dapat mendukung pembelajaran, anak-anak memerlukan waktu untuk beradaptasi, terutama bagi mereka yang belum terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran. Penelitian oleh Prensky (2001) menyarankan bahwa anak-anak perlu bimbingan yang tepat untuk memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Dalam hal penerimaan terhadap nilai-nilai Islami dalam permainan peran, sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap konsep moral yang diajarkan. Mereka mampu memahami nilai-nilai seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab yang terkandung dalam

profesi-profesi Islami yang mereka perankan. Hal ini memperlihatkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis teknologi yang berorientasi pada nilai agama dapat memperkaya pemahaman siswa tentang moralitas. Temuan ini mendukung penelitian oleh Naylor dan Keogh (2000) yang menunjukkan bahwa storytelling berbasis nilai-nilai agama dapat meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap ajaran moral.

Pada saat yang sama, beberapa siswa membutuhkan lebih banyak waktu untuk benar-benar menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan melalui *role play* profesi Islami. Meskipun mereka dapat memahami konsep-konsep dasar dari setiap profesi yang diperankan, beberapa siswa belum sepenuhnya mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, penerapan teknik *digital role play* perlu diperkuat dengan kegiatan lanjutan di luar kelas yang dapat memperdalam pemahaman dan pengamalan nilai-nilai tersebut.

Selain itu, pembelajaran dengan teknik *digital role play* juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi mereka. Dalam setiap sesi permainan peran, siswa harus berbicara dan mendiskusikan berbagai topik dengan teman-teman mereka, yang memfasilitasi perkembangan keterampilan berbicara dan mendengarkan mereka. Hal ini penting, mengingat keterampilan komunikasi adalah salah satu keterampilan sosial yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sosial anak-anak, seperti yang diungkapkan oleh Brown dan Ryan (2003).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *digital role play* profesi Islami adalah metode yang efektif untuk meningkatkan sikap sosial anak-anak di SD Negeri 025 Rambah Hilir. Anak-anak tidak hanya belajar tentang profesi yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, tetapi mereka juga mengembangkan keterampilan sosial seperti empati, kerja sama, dan tanggung jawab. Dengan penerapan yang tepat, metode ini dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam mendukung perkembangan karakter sosial siswa di sekolah dasar.

Akhirnya, meskipun penerapan *digital role play* profesi Islami menunjukkan banyak manfaat, penting untuk terus melakukan evaluasi dan perbaikan dalam penggunaannya. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengidentifikasi cara terbaik dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sosial dan moral anak-anak. Dengan pendekatan yang lebih holistik dan dukungan yang memadai, teknik ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pembentukan karakter sosial siswa di sekolah dasar.

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *digital role play* profesi Islami secara signifikan meningkatkan sikap sosial siswa kelas II di SD Negeri 025 Rambah Hilir. Melalui metode ini, siswa belajar untuk bekerja sama, berempati, dan bertanggung jawab, yang tercermin dalam interaksi mereka selama kegiatan peran. Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam keterampilan komunikasi dan pengelolaan konflik. Meskipun ada tantangan dalam adaptasi awal, seperti keterbatasan penggunaan teknologi, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa *digital role play* profesi Islami dapat menjadi metode yang efektif untuk menumbuhkan sikap sosial dan karakter positif pada anak. Dengan penerapan yang lebih lanjut dan bimbingan yang sesuai, teknik ini memiliki potensi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, terutama dalam pengembangan keterampilan sosial yang penting bagi kehidupan mereka di masa depan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sosial di tingkat dasar, khususnya yang mengintegrasikan nilai-nilai Islami, merupakan langkah yang relevan dan mendukung pengembangan karakter anak-anak secara holistik.

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.
- 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.
- Zins, J. E., & Elias, M. J. (2007). Social and Emotional Learning: Promoting the Development of All Students. *Journal of Educational Psychology*, 99(3), 318-329.