

Penguatan Akhlak Mulia Anak melalui Edukasi Islami Berbasis *Roleplaying* Cerita Sahabat Nabi di TPA An-Najid Desa Bandar Abung, Lampung Utara, Lampung

Dessy Kurnia Mulyani*¹, Ria Sivti Fendi², Siska Erfita Handayani³, Putri Susana Bela⁴, Nurul Andini⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd, Indonesia
*e-mail: dessykurnia053@gmail.com¹, riasivty@gmail.com², siskamobile4@gmail.com³,
zazana1002@gmail.com⁴, andinin888@gmail.com⁵

Abstrak

TPA An-Najid sebagai lembaga pendidikan non-formal, mungkin masih menggunakan metode konvensional, yang cenderung tidak menarik bagi anak-anak. Metode pembelajaran yang monoton dan tidak kreatif dapat menyebabkan anak-anak tidak tertarik untuk belajar agama dan pembentukan akhlak yang baik. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bercerita dengan teknik *roleplaying* terhadap peningkatan akhlak anak-anak di TPA An-Najid Desa Bandar Abung. Metode kegiatan pengabdian yang digunakan adalah kualitatif dengan melibatkan empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek kegiatan pengabdian ini adalah 33 siswa kelas Al-Qur'an di TPA An-Najid. Data dikumpulkan melalui kuisioner, observasi, dan wawancara. Hasil Kegiatan Pengabdian menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode bercerita dengan teknik *roleplaying*, 45% anak-anak memiliki akhlak yang tinggi, 33% sedang, dan 21% rendah. Setelah penerapan metode tersebut, 76% anak-anak menunjukkan akhlak yang tinggi, 21% sedang, dan 3% rendah. Hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan bahwa anak-anak memiliki peningkatan pemahaman anak tentang akhlak mulia. Kemudian, anak menunjukkan perubahan perilaku setelah memerankan sahabat nabi sebelum dan sesudah menggunakan metode *roleplaying* seperti disiplin, bertanggung jawab, sopan, jujur dan saling membantu, Hasil selanjutnya anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan bermain peran mengenai akhlak terpuji dari kisah sahabat nabi dengan menggunakan metode *roleplaying*

Kata Kunci: Akhlak Mulia, Edukasi Islami, *Roleplaying*

Abstract

TPA An-Najid as a non-formal educational institution, may still use conventional methods, which tend to be uninteresting for children. Monotonous and uncreative learning methods can cause children to be uninterested in learning religion and the formation of good morals. This community service activity aims to determine the effect of implementing the storytelling method with *roleplaying* techniques on improving children's morals at TPA An-Najid, Bandar Abung Village. The community service activity method used is qualitative involving four stages: planning, action, observation, and reflection. The subjects of this community service activity were 33 students of the Al-Qur'an class at TPA An-Najid. Data were collected through questionnaires, observations, and interviews. The results of the Community Service Activity showed that before the implementation of the storytelling method with *roleplaying* techniques, 45% of children had high morals, 33% were moderate, and 21% were low. After the implementation of the method, 76% of children showed high morals, 21% were moderate, and 3% were low. The results of observations and interviews also showed that children had an increase in their understanding of noble morals. Then, children showed changes in behavior after playing the role of the prophet's companions before and after using the *roleplaying* method such as discipline, responsibility, politeness, honesty and helping each other. The next result was that children were more enthusiastic in participating in role-playing activities regarding commendable morals from the story of the prophet's companions using the *roleplaying* method

Keywords: Islamic Education, Noble Morals, *Roleplaying*

1. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang sangat pesat. Di tengah pesatnya kemajuan teknologi saat ini, muncul suatu era yang dikenal sebagai "era digital", di mana setiap orang dapat dengan mudah mengakses semua informasi yang mereka

butuhkan secara online tanpa mengorbankan ruang atau waktu (Kusumawati, 2021). Namun, kemudahan ini juga berdampak negatif, terutama pada moral dan akhlak anak-anak muda karena mereka mudah terpapar hal-hal buruk di media sosial.

Media sosial telah berkembang menjadi kebutuhan dan bukan hanya media hiburan. Tidak semua pengguna media sosial dapat menggunakannya dengan bijak. Banyak konten yang tidak boleh dilihat oleh anak-anak di bawah umur. Anak-anak yang belum matang secara psikis akan memproses informasi secara langsung sebelum mempraktekannya. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab merosotnya moral bangsa. Kemerossotan moral atau yang sering kita dengar dengan istilah 'dekadensi moral' sekarang ini tidak hanya melanda kalangan dewasa, melainkan juga telah menimpa kalangan pelajar yang menjadi generasi penerus bangsa. Orang tua, guru, dan beberapa pihak yang bekerja di bidang pendidikan, agama, dan sosial banyak mengeluhkan perilaku beberapa siswa. Perilaku ini termasuk hal-hal seperti mabuk-mabukan, tawuran, penyalahgunaan obat terlarang, pergaulan dan seks bebas, gaya hidup hedonis dan hippies di Barat, dan lainnya. Dengan demikian, ada bukti yang mendukung gagasan bahwa kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi juga secara logis menyebabkan munculnya situasi yang mencerminkan kemerossotan moral. (dekadensi moral) (Rusnali, 2020).

Di satu sisi teknologi memberikan dampak positif yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman agama, seperti banyaknya tersedia Aplikasi belajar Al-Qur'an ataupun untuk mengakses kajian islam secara online, dampak lain yang dirasakan adalah mudahnya terpapar konten-konten yang kurang baik sehingga dapat dengan mudah terpengaruh oleh hal-hal yang negatif yang dapat merusak akhlak mereka. Menurut Daud Ali, "Akhlak mulia adalah suatu perangai (watak tabiat) yang menetap kuat dalam jiwa seseorang dan merupakan sumber timbulnya perubahan-perubahan tertentu dari dirinya, secara mudah dan ringan tanpa perlu dipikirkan dan direncanakan sebelumnya." Sangat penting untuk menghasilkan generasi yang soleh, yaitu generasi yang akan menegakkan kalimat la ilaha ilallah di seluruh dunia (Hairina & Magfiroh, 2019). Islam adalah sumbernya, iman adalah substansinya, dan akhlak adalah tindakannya. Akhlak merupakan sifat yang sudah mendarah daging dalam diri manusia, bisa baik atau buruk. Akhlak juga tidak selalu identik dengan pengetahuan, ucapan, atau perbuatan. Akhlak terdiri dari segala bentuk perilaku dan perbuatan seseorang yang biasa dilakukan, di mana perbuatan tersebut dianggap baik jika sejalan dengan aturan agama dan jika tidak sesuai dengan aturan agama (La Samsu dan Halid Hanafi, 2022).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa akhlak sangat penting bagi manusia, terutama bagi kaum muslimin. Akibatnya, ada ungkapan yang mengatakan bahwa "akhlak lebih penting daripada ilmu". Akibatnya, pendidikan akhlak harus sangat diprioritaskan, terutama bagi kaum muslimin, untuk ditanamkan pada generasi berikutnya sedini mungkin agar menjadi bekal yang tidak berguna untuk kehidupan yang akan datang.

Metode adalah cara seorang guru menyampaikan pengetahuannya kepada siswanya. Sehingga proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien, metode belajar harus disesuaikan dengan karakteristik semua siswa di kelas (Kartiko & Kurniawan, 2018). Ada banyak cara untuk melakukannya, salah satunya adalah cerita. Bercerita menurut Dhieni dalam Wahidah Nur Hasanah dkk adalah menuturkan sesuatu hal secara lisan kepada orang lain dengan bantuan alat atau tanpa alat (Ariyanto et al., 2024). Dalam proses pendidikan, cerita harus mengandung nilai-nilai moral agar anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga termotivasi untuk melakukan hal-hal baik yang mereka ingat dari cerita yang diceritakan guru.

Metode bercerita memiliki banyak keuntungan, seperti mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar individual dan kelompok, membantu mereka menjadi lebih mandiri tanpa pengawasan guru, meningkatkan tanggung jawab disiplin, dan meningkatkan kreativitas (Djamilah, 2019). Penggunaan metode ini mempunyai fungsi edukatif yang tidak bisa diabaikan karena mampu menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai akhlak dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak (Nasution, 2023).

Strategi pembelajaran bermain peran, juga dikenal sebagai "role play", sangat membantu siswa mengembangkan ide-ide mereka melalui kegiatan pembelajaran. Dengan strategi ini, siswa akan mengalami pengalaman berharga yang memungkinkan mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang akan mereka butuhkan di kemudian hari (Safitri, 2021). Maka dengan

perpaduan metode bercerita dengan teknik bermain peran ini diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai akhlak yang baik di kehidupan sehari-hari. (Parwanti et al., 2023).

Berdasarkan pengamatan langsung yang dilakukan oleh mahasiswa PKM STAI Ibnu Rusyd Kotabumi yang dilaksanakan di TPA An-Najid desa Bandar Abung kecamatan Abung Surakarta diperoleh bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh dewan guru di sini masih menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga hal ini yang membuat siswa jenuh dan bosan, dampaknya menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami suatu konsep dari materi yang di ajarkan. Oleh karena itu guru perlu menggunakan model pembelajaran yang inovatif agar proses belajar anak menarik serta menyenangkan.

Metode bercerita dengan Teknik roleplaying adalah salah satu metode yang diterapkan dalam pelaksanaan PKM ini guna meningkatkan minat belajar siswa terutama pada bidang akhlak. Dalam pembelajaran ini siswa tidak hanya menambah pengetahuan tapi juga di harapkan mampu menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Tujuan utama adalah untuk memperkuat akhlak mulia anak-anak di TPA An-Najid dengan mengenalkan mereka pada nilai-nilai Islami yang terkandung dalam kisah-kisah sahabat Nabi. Selain itu menggunakan cerita sahabat Nabi sebagai peran-peran, program ini bertujuan untuk mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi lebih menarik dan interaktif. Diharapkan dengan metode ini, anak-anak dapat belajar lebih banyak tentang akhlak dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan latar belakang di atas, perlu dilakukan kegiatan pengabdian terkait model pembelajaran Interaktif dengan metode bercerita dengan Teknik Roleplaying yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas Al-Qur'an di TPA An-Najid desa Bandar Abung.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian dilakukan anak-anak pada kelas Al'Qur'an dengan jumlah siswa 33 ora di TPA An-Najid Desa Bandar Abung. Kegiatan Pengabdian akan terlibat langsung dalam kegiatan edukasi Islami yang berbasis cerita sahabat nabi di TPA An-Najid. Observasi dilakukan untuk melihat interaksi anak dengan teknik roleplaying yang dilakukan. Kegiatan Pengabdian dilaksanakan pada tanggal 22 – 24 Januari 2024 yang terdiri dari empat tahap:

Langkah-langkah kegiatan terdiri dari empat tahap: 1). Perencanaan: Menentukan tujuan pembelajaran untuk memperkenalkan nilai akhlak mulia melalui edukasi Islami berbasis cerita sahabat nabi, pemilihan cerita sahabat nabi yang dipilih sebagai bahan ajar yang menunjukkan keteladanan dalam menjalani kehidupan, mempersiapkan scenario dan peran yang dimainkan anak, mempersiapkan materi, alat dan media pembelajaran, merancang jadwal kegiatan 2). Tindakan: Pertemuan 1 Memberikan kesempatan siswa untuk memperkenalkan diri dan menceritakan kisah sahabat nabi yang mereka ketahui, Memperkenalkan cerita sahabat nabi nu'aiman, Menjelaskan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dengan menonton video kisah sahabat nabi, pembagian peran untuk roleplaying. Pertemuan 2. Siswa berlatih memerankan peran yang telah dibagikan, melakukan simulasi untuk menghidupkan karakter setiap peran. Pertemuan 3 anak-anak menampilkan perannya secara lengkap di depan teman-teman, guru dan orangtuanya. 3). Observasi: Mengamati seberapa besar antusias anak, sejauhmana anak-anak dapat memahami dan menginternalisasikan nilai akhlak yang ada didalam cerita, bagaimana Kerjasama dalam kelompok dan perubahan perilaku anak dalam mengikuti kegiatan. 4). Refleksi: mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan untuk perbaikan di masa mendatang

Indikator keberhasilan yang dimunculkan yaitu: 1) Peningkatan pemahaman anak tentang akhlak mulia, bagaimana anak dapat menjelaskan secara singkat dan mengidentifikasi contoh perilaku baik yang diterapkan oleh sahabar nabi. 2) Anak menunjukkan perubahan perilaku setelah memerankan sahabat nabi sebelum dan sesudah menggunakan metode roleplaying seperti disiplin, bertanggung jawab, sopan, jujur dan salng membantu, 3) Meningkatnya antusias anak dalam mengikuti kegiatan bermain peran mengenai akhlak terpuji dari kisah sahabat nabi dengan menggunakan metode roleplaying.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa peserta dalam kegiatan dapat memahami apa yang telah disampaikan. Selama kegiatan, peserta terlihat antusias dan mendengarkan dengan seksama materi. Setelah penjelasan selesai, peserta dapat menjawab pertanyaan dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan pemahaman peserta telah meningkat setelah kegiatan bermain peran dengan cerita kisah sahabat nabi diberikan. Tabel berikut menunjukkan hasilnya.

Tabel 1. Penerapan Akhlak Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Roleplaying

	<i>Pretest</i>		<i>Post-test</i>	
	Frekuensi	Persen (%)	Frekuensi	Persen (%)
Kurang	3	9	1	3
Cukup	11	33	7	21
Baik	19	58	25	76
Total	33	100	33	100

Sebelum penerapan metode "bercerita dengan metode *roleplay*", dilakukan pengisian lembar kuisisioner untuk mengetahui akhlak awal anak-anak. Hasilnya menunjukkan bahwa 58% anak-anak memiliki akhlak yang tinggi, 33% sedang, dan 9% rendah.

Setelah penerapan metode "bercerita dengan metode *roleplay*", dilakukan pengisian kuisisioner tingkat kepuasan anak-anak untuk mengukur perubahan akhlak anak-anak. Hasil kuisisioner tersebut menunjukkan peningkatan signifikan dengan 76% anak-anak memiliki akhlak yang tinggi, 21% sedang, dan 3% rendah.

3.1. Penguatan Akhlak Mulia Anak melalui Kegiatan Edukasi Islami

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penguatan akhlak mulia anak-anak melalui aktivitas pendidikan islami yang didasarkan pada cerita sahabat Nabi menunjukkan perubahan yang signifikan dalam sikap dan perilaku anak-anak. Pengembangan moral dan kepribadian anak-anak yang terlibat telah dipengaruhi secara positif oleh program ini. Anak-anak tidak hanya memperoleh pemahaman tentang ajaran Islam, tetapi mereka juga melihat akhlak mulia dari sahabat Nabi.

Penelitian menunjukkan bahwa setelah mengikuti kegiatan pendidikan islami ini, banyak anak yang mulai menerapkan sikap positif seperti kejujuran, kesabaran, rasa kasih sayang, dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari mereka. Anak-anak yang awalnya tidak menyadari pentingnya moralitas sekarang lebih memperhatikan perilaku mereka di rumah, di sekolah, dan di masyarakat.

Dari hasil observasi dan wawancara, terlihat bahwa metode "bercerita dengan Teknik *roleplaying*" membuat anak-anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak-anak tampak lebih aktif dalam kegiatan bermain peran mengenai akhlak terpuji yang terinspirasi dari kisah sahabat Nabi. Wawancara dengan beberapa anak-anak menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi dengan metode ini. Anak-anak mengatakan bahwa belajar dengan metode "bercerita dengan Teknik *roleplaying*" lebih menarik dan membuat mereka lebih mudah menangkap pesan yang ingin disampaikan pada cerita tersebut.

3.2. Penerapan Cerita Sahabat Nabi Sebagai Media Pembelajaran

Dengan menggunakan cerita sahabat Nabi sebagai alat pembelajaran, pemahaman anak-anak tentang moralitas meningkat. Sifat-sifat yang sangat dihargai yang dimiliki sahabat Nabi Muhammad SAW termasuk keberanian, keikhlasan, dan kesetiaan terhadap ajarannya. Cerita tentang sahabat Nabi seperti Abu Bakar Ash-Shiddiq, Umar bin Khattab, dan Bilal bin Rabah memberikan inspirasi bagi anak-anak untuk memiliki sifat-sifat tersebut.

Jurnal ini menjelaskan bahwa cerita-cerita ini tidak hanya mengajarkan nilai-nilai agama, tetapi juga memberikan contoh kehidupan nyata dari moralitas. Ketika anak-anak melihat bagaimana orang-orang seperti sahabat Nabi menghadapi konsep-konsep abstrak tentang

kebaikan dan moralitas dalam kehidupan mereka, mereka lebih mudah memahaminya. Hasil wawancara menunjukkan bahwa teknik "bercerita dan bermain peran" mendorong anak-anak untuk melakukan hal-hal yang bermoral. Dengan cerita yang ditampilkan dan peran langsung, metode ini menarik anak-anak dan mendorong mereka untuk berpartisipasi.

3.3. Efektivitas Teknik Roleplaying dalam Pembelajaran Akhlak

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa teknik roleplaying efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang nilai-nilai moral yang diajarkan melalui cerita sahabat Nabi. Roleplaying memberi anak-anak kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam situasi yang mereka pelajari, memberi mereka kesempatan untuk merasakan secara langsung perasaan dan kesulitan yang dihadapi oleh tokoh-tokoh dalam cerita.

Berdasarkan observasi, anak-anak yang berpartisipasi dalam teknik roleplaying lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam cerita sahabat Nabi karena mereka dapat memerankan peran tersebut. Mereka belajar untuk menghadapi konflik, mengambil keputusan yang baik, dan bekerja sama dengan teman-teman mereka dalam menyelesaikan masalah, yang semuanya merupakan bagian dari akhlak mulia.

Metode "bercerita dengan Teknik roleplay" meningkatkan aktivitas dan interaksi anak-anak selama pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga antusias memilih peran yang ada dalam cerita yang telah dipaparkan. Peran-peran yang dimainkan anak-anak juga meningkatkan pengetahuan juga kemampuan berkomunikasi mereka yang telah di kemas dengan se menarik mungkin, sehingga mudah di pahami.

3.4. Peran TPA An-Najid dalam Pembentukan Karakter Anak

TPA An-Najid di Desa Bandar Abung sangat penting untuk membangun karakter anak-anak. TPA ini, sebagai institusi pendidikan agama, menyediakan lingkungan yang mendukung untuk pembelajaran nilai-nilai Islami. TPA An-Najid berhasil menumbuhkan anak-anak dengan pengetahuan agama yang kuat dan karakter yang baik melalui program yang menggabungkan pembelajaran Al-Qur'an dengan kegiatan edukasi berbasis cerita sahabat Nabi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa TPA An-Najid tidak hanya mengajarkan anak-anak membaca Al-Qur'an tetapi juga mengajarkan mereka bagaimana menjadi orang yang lebih baik, sabar, peduli, dan bertanggung jawab. Lingkungan positif di TPA ini sangat memengaruhi moral anak-anak.

3.5. Implikasi penguatan Akhlak Mulia Anak-anak

Penerapan metode bercerita dan bermain peran Dalam penguatan akhlak mulia anak-anak meningkatkan minat mereka untuk melakukan hal-hal yang sesuai dengan ajaran Nabi, sekaligus meneladani Nabi dan para sahabat mengenai Akhlak yang terpuji. Adapun Langkah-langkahnya sebagai berikut :

3.5.1. Pendahuluan

Berdasarkan hasil Observasi wawancara dan hasil angket yang dilakukan di TPA AN-NAJID Desa Bandar Abung. Pada kegiatan awal peneliti mengajak anak-anak untuk membaca Do'a, kemudian dilanjutkan dengan membaca surah-surah pendek yang ada di Al-Qur'an. Kemudian peneliti melakukan pendekatan dengan anak-anak, Dimana setiap anak-anak memperkenalkan dirinya masing-masing. Dilanjutkan dengan bermain oper mic kepada setiap anak untuk menggali pengetahuan mereka tentang Sahabat Nabi. Bagi yang tidak bisa menjawab diminta untuk maju kedepan dan diminta untuk menceritakan satu kisah Sahabat Nabi yang di ketahuinya. Dilanjutkan dengan Evaluasi dan Revleksi.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan awal

3.5.2. Kegiatan Inti

Kegiatan pada pertemuan ini diawali dengan menonton Bersama tentang kisah para Sahabat Nabi, yang telah dipersiapkan oleh peneliti sebelumnya. Kemudian anak-anak diminta untuk menyimak video yang sedang ditayangkan. Setelah menonton video, setiap anak diberi pertanyaan terkait kisah yang telah ditayangkan. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman anak-anak terhadap nilai-nilai Akhlak yang bisa dipetik.

Selanjutnya, anak-anak diajak untuk melakukan diskusi. Dalam hal ini mereka diberi kesempatan untuk menyimpulkan pendapat masing-masing mengenai tokoh atau karakter Sahabat Nabi yang terdapat di video. Serta bagaimana mereka bisa meneladani sikap tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah diskusi, dilanjutkan dengan bermain peran atau sering disebut Role Play. Anak-anak dibagi dalam beberapa kelompok yang masing-masing anak diberi peran sesuai dengan tokoh ataupun karakter yang sebelumnya telah ditayangkan. Kemudian mereka menampilkan perannya di depan teman-teman lainnya.

Setelah itu peneliti membagikan lembar checklist yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang ditulis dengan skala Guttman yang berisi pernyataan untuk mengetahui Akhlak anak-anak serta tingkat kejujuran mereka. Yang nantinya akan dikumpulkan di hari terakhir pertemuan.



Gambar 2. Bermain peran tentang kisah sahabat nabi

3.5.3. Penutup

Pada kegiatan penutup peneliti mengingatkan anak-anak untuk selalu menjadikan Nabi dan Para Sahabat sebagai teladan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan firman Allah dalam surat al-ahzab ayat 21 yang artinya: "Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (Rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah."

Selanjutnya anak-anak diajak untuk mengingat kembali nilai-nilai akhlak yang terdapat pada kisah tersebut seperti kejujuran, sikap memaafkan, tidak dendam, keceriaan dan humor yang sehat. Kegiatan Pengabdian kemudian memberi kesempatan kepada anak-anak untuk mengungkapkan pesan dan kesan mereka selama mengikuti kegiatan ini. Mereka dapat berbagi pengalaman tentang bagian mana yang mereka sukai, apa yang mereka pelajari, serta bagaimana mereka merencanakan penerapan nilai-nilai akhlak tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah itu kegiatan pengabdian memberikan apresiasi kepada anak-anak yang sudah terlibat aktif dalam kegiatan diskusi ataupun bermain peran. Penghargaan di berikan dalam bentuk hadiah sederhana sebagai bentuk apresiasi peneliti kepada mereka. Selain itu peneliti mengingatkan Kembali mengenai lembar ceklis yang di berikan pada hari sebelumnya. Anak-anak diingatkan Kembali untuk mengisinya dengan jujur.



Gambar 3. Pengisian Kuesioner

Dengan begitu hasil dari ceklis dapat memberikan gambaran mengenai perkembangan penerapan nilai-nilai akhlak pada anak-anak sesuai dengan sifat nabi dan sahabat nabi. Terakhir kegiatan di tutup dengan doa bersama. Kemudian, anak-anak diajak untuk terus berusaha menerapkan akhlak yang baik dan tidak ragu membenahinya Ketika melakukan kesalahan.

Kegiatan edukasi islami yang didasarkan pada cerita islami dan roleplaying ini memiliki efek yang signifikan bagi anak-anak dan keluarga mereka, serta masyarakat sekitar mereka. Anak-anak yang berpartisipasi dalam kegiatan ini menunjukkan perubahan perilaku yang religius yang dicontohkan oleh nabi ataupun sahabatnya dalam jurnal penelitian terdahulu (Yusnila Sinaga et al., 2022). Orang tua anak-anak yang berpartisipasi dalam kegiatan ini melaporkan bahwa anak-anak mereka menjadi lebih sopan, sabar, dan peduli terhadap sesama. Karena anak-anak yang mengikuti kegiatan ini mulai menunjukkan moral yang lebih baik di rumah, sekolah, dan di masyarakat, masyarakat desa juga merasakan manfaatnya.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Sebelum dan Sesudah Kegiatan Terhadap Pemahaman Akhlak, Perubahan Sikap, dan Antusiasme Anak

Aspek	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan	Perubahan
Pemahaman Tentang Akhlak	50%	80%	30%
Perubahan Sikap	60%	85%	25%
Antusiasme Anak	65%	90%	25%

4. KESIMPULAN

Pemahaman tentang Akhlak: Sebelum kegiatan, pemahaman anak-anak tentang akhlak hanya mencapai 50%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum memahami konsep moral dan etika sepenuhnya. Namun, setelah kegiatan cerita edukasi islami kisan sahabat nabi menggunakan metode roleplaying, pemahaman anak-anak meningkat menjadi 80%, yang merupakan peningkatan sebesar 30%. Ini menunjukkan bahwa kegiatan berhasil meningkatkan pemahaman anak-anak tentang akhlak.

Perubahan Sikap: Tingkat perubahan sikap anak-anak sebelum kegiatan cerita edukasi islami kisan sahabat nabi menggunakan metode roleplaying tercatat sebesar 60%, yang menunjukkan bahwa sebagian anak menunjukkan sikap yang lebih baik, tetapi masih ada ruang untuk perbaikan. Tingkat perubahan sikap anak-anak setelah kegiatan meningkat sebesar 85%, dengan peningkatan sebesar 25%. Ini menunjukkan bahwa kegiatan tersebut berhasil memberikan pengaruh yang signifikan terhadap sikap dan perilaku anak-anak.

Antusiasme Anak: Sebelum kegiatan, antusiasme anak-anak tercatat 65%, yang menunjukkan bahwa anak-anak cukup terlibat, tetapi masih ada ruang untuk meningkatkan. Setelah kegiatan, antusiasme anak-anak meningkat menjadi 90%, peningkatan sebesar 25%, yang menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih antusias dan terlibat setelah kegiatan, yang menunjukkan keberhasilan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, J., Fauzi, M. I., & Hasanah, W. N. (2024). Akhlak Mulia Pada Anak Tpq Masjid Al-Character Education Through Storytelling Method As An Effort To. *Jurnal Fakultas Agama Islam*. 29–46. <https://ojs.uma.ac.id/index.php/adabiyah/article/view/11636/5725>
- Djamilah, A. (2019). Penggunaan Metode Bercerita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Pengalaman Diri. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v1i1.4>
- Hairina, Y., & Magfiroh, A. (2019). *Story Telling Sebagai Metode dalam Menanamkan Akhlak Mulia pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Komferensi Nasional Psikologi ..., May. https://www.researchgate.net/profile/Yulia-Hairina-2/publication/333102149_Storytelling_sebagai_Metode_dalam_Menanamkan_Akhlak_Mul_i_a_pada_Anak_Usia_Dini/links/5cdb7558299bf14d9598790a/Storytelling-sebagai-Metode-dalam-Menanamkan-Akhlak-Mulia-pada-Anak-Usi
- Kartiko, A., & Kurniwan, E. (2018). Metode Bercerita Dengan Teknik Role Playing untuk Menumbuhkan Akhlak Mulia. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 201–222. <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i2.52>
- Kusumawati, S. P. (2021). Pendidikan Aqidah-Akhlak Di Era Digital. *EDUSOSHUM: Journal of Islamic Education and Social Humanities*, 1(3), 130–138. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v1i3.16>
- La Samsu dan Halid Hanafi. (2022). *Akhlak Dalam Pemikiran Etika Manusia Moderen*. Syattar, 3(1), 25–35.
- Nasution, S. (2023). Metode Pembinaan Pendidikan Akhlak Tingkat Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 5138–5142. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1252>
- Parwanti, Junanah, & Andi Musthafa Husain. (2023). Metode Role playing dan Pengaruhnya dalam Meningkatkan Akhlak Siswa SD Negeri Balecatur 2. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, 3(1), 77–89. <https://doi.org/10.14421/hjie.2023.31-06>
- Rusnali, A. N. U. R. A. (2020). Media Sosial Dan Dekadensi Moral Generasi. 1(1), 1–16.
- Safitri, A. R. (2021). Implementasi Strategi Pembelajaran Bermain Peran (Role Play) Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Bab Pembiasaan Akhlak Terpuji Kelas Viii Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Di Mts Sulamul Huda Ponorogo [Iain Ponorogo]. In Implementasi Strategi Pembelajaran Bermain Peran (Role Play) Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Bab Pembiasaan Akhlak Terpuji Kelas Viii Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Di Mts Sulamul Huda Ponorogo. *Skripsi*.
- Yusnila Sinaga, D., Habibih Hasibuan, S., Habibah Sembiring, E., & Artikel, S. (2022). Implementasi Metode Cerita Islami Dalam Penanaman Moral Keagamaan. *Journal on Islamic Education*, 5(2), 1–16. <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/tarbawi>