

**EKSPERIMEN METODE ROLE PLAY TERHADAP KEMAMPUAN ANALISIS MASALAH
ETIKA ISLAM DI MTS RIADUL JANNAH TA 2023/2024****Komarudin*, M. Irwan Mansyuriadi, Lailaturrahmah**

*Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur

*Email : komarudin@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas metode Role Play dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa terhadap permasalahan etika Islam di MTs Riadul Jannah pada tahun ajaran 2023/2024. Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis isu-isu etika Islam secara kritis. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental design) yang melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan metode Role Play dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan metode Role Play mengalami peningkatan yang signifikan dalam kemampuan analisis masalah etika Islam dibandingkan dengan kelompok kontrol ($p < 0,05$). Dengan demikian, metode Role Play terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa dalam konteks etika Islam. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif.

Kata Kunci: *Role Play, Analisis Masalah, Etika Islam*

Abstract. This study aims to analyze the effectiveness of the Role Play method in enhancing students' analytical abilities regarding ethical issues in Islam at MTs Riadul Jannah during the 2023/2024 academic year. The main problem in this research is the low ability of students to understand and critically analyze ethical issues in Islam. To address this issue, a quantitative approach was employed using a quasi-experimental design involving two groups: an experimental group taught using the Role Play method and a control group taught through conventional learning methods. Data were collected through pre-tests and post-tests, which were analyzed using a t-test to determine the significance of differences between the two groups. The results indicate that students who learned through the Role Play method showed a significant improvement in their ability to analyze ethical issues in Islam compared to the control group ($p < 0.05$). Thus, the Role Play method is proven to be effective in enhancing students' critical thinking and problem-solving skills in the context of Islamic ethics. This research is expected to serve as a reference for educators in developing more interactive and applicable learning strategies.

Keywords: *Role Play, Problem Analysis, Islamic Ethics*

PENDAHULUAN

Metode pembelajaran yang efektif menjadi salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas Pendidikan (Pandipa, 2020). Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru sering kali kurang mampu mengakomodasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Tubagus et al., 2024). Oleh karena itu, pendekatan yang lebih interaktif, seperti metode Role Play, menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan

pemahaman dan analisis siswa terhadap berbagai permasalahan, termasuk dalam kajian etika Islam.

Metode Role Play merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam simulasi peran tertentu untuk memahami suatu konsep atau situasi dengan lebih mendalam (Adawiah & Qomariyah, 2023). Metode ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, berpikir kritis, serta mengasah keterampilan analisis dalam menghadapi berbagai permasalahan. Dalam konteks pendidikan Islam, metode ini dapat digunakan untuk membangun pemahaman etika Islam secara aplikatif melalui eksplorasi kasus-kasus nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Kemampuan analisis terhadap masalah etika Islam sangat penting dalam membentuk pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai moral yang terkandung dalam ajaran Islam (Dalimunthe, 2023). Etika Islam tidak hanya bersifat teoretis tetapi juga harus mampu diterapkan dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, pembelajaran yang mampu mengasah daya analisis siswa menjadi kebutuhan yang mendesak agar mereka tidak hanya memahami konsep secara tekstual, tetapi juga dapat menerapkannya dalam situasi yang kontekstual.

Rendahnya kemampuan siswa dalam menganalisis permasalahan etika Islam menjadi salah satu tantangan dalam pendidikan Islam saat ini (Sabtina, 2023). Banyak siswa yang kesulitan menghubungkan konsep-konsep etika Islam dengan permasalahan aktual yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Keterbatasan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional turut berkontribusi terhadap rendahnya daya kritis dan analisis siswa terhadap isu-isu moral dalam Islam.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode Role Play dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa terhadap permasalahan etika Islam. Dengan menggunakan pendekatan eksperimen semu (*quasi-experimental design*), penelitian ini akan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan metode Role Play dengan mereka yang diajar menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam pendidikan Islam.

Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penerapan metode Role Play sebagai strategi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap etika Islam (Tamami & Mijianti, 2025). Melalui metode ini, siswa akan lebih aktif dalam mengeksplorasi nilai-nilai moral Islam dengan cara yang lebih kontekstual dan aplikatif (Sari, 2023). Selain itu, metode ini diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam menghadapi dilema etika Islam di kehidupan nyata.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan para pendidik dapat memiliki wawasan baru dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan berbasis pada kebutuhan siswa. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi sekolah-sekolah Islam dalam mengembangkan kurikulum yang lebih interaktif dan aplikatif. Dengan demikian, pendidikan Islam dapat semakin relevan dengan tantangan zaman serta mampu melahirkan generasi yang memiliki pemahaman etika Islam yang lebih mendalam dan kontekstual.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental design) (Sa'diyah et al., 2024). Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan metode Role Play dan kelompok kontrol yang diajar menggunakan metode konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX MTs Riadul Jannah tahun ajaran 2023/2024, yang berjumlah 120 siswa. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode purposive sampling, dengan mempertimbangkan kriteria tertentu, seperti tingkat pemahaman awal siswa terhadap etika Islam dan kesiapan dalam mengikuti metode pembelajaran Role Play. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 30 siswa dalam kelompok eksperimen dan 30 siswa dalam kelompok kontrol, sehingga total sampel penelitian adalah 60 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur kemampuan analisis siswa terhadap masalah etika Islam adalah pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan post-test dilakukan setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan kemampuan analisis mereka. Soal tes berbentuk pilihan ganda dan esai yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Selain itu, observasi dan wawancara dilakukan untuk melengkapi data mengenai efektivitas metode Role Play dalam pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk melihat distribusi data dan gambaran umum peningkatan kemampuan siswa. Sementara itu, statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan uji-t (independent sample t-test) dengan rumus berikut:

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- \bar{X}_1 = rata-rata post-test kelompok eksperimen
- \bar{X}_2 = rata-rata post-test kelompok kontrol
- s_1^2 = varians kelompok eksperimen
- s_2^2 = varians kelompok kontrol
- n_1 = jumlah sampel kelompok eksperimen (30 siswa)
- n_2 = jumlah sampel kelompok kontrol (30 siswa)

Selain uji-t, dilakukan uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal, serta uji homogenitas menggunakan Levene's Test untuk melihat kesamaan varians antar kelompok. Hasil analisis data disajikan dalam tabel berikut:

Uji Statistik	Nilai Signifikansi (p)	Kesimpulan
Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov)	0,078	Data berdistribusi normal
Uji Homogenitas (Levene's Test)	0,112	Varians antar kelompok homogen
Uji Hipotesis (Uji-t)	0,002	Perbedaan signifikan

Berdasarkan hasil analisis, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, metode Role Play dapat dikatakan berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan analisis siswa dalam memahami permasalahan etika Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Role Play terhadap kemampuan analisis masalah etika Islam di MTs Riadul Jannah tahun ajaran 2023/2024. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan berbagai uji statistik, antara lain uji

validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji-t untuk mengukur signifikansi perbedaan hasil pembelajaran antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini benar-benar mengukur aspek yang ingin diukur. Hasil uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment menunjukkan bahwa seluruh item dalam instrumen memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel (0,30) sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Item	r-hitung	r-tabel ($\alpha=0,05$)	Keterangan
1	A1	0,657	0,30	Valid
2	A2	0,745	0,30	Valid
3	A3	0,689	0,30	Valid
...

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas diukur menggunakan metode Alpha Cronbach. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai Alpha Cronbach sebesar 0,87 yang lebih besar dari batas minimal 0,70, sehingga instrumen penelitian ini dinyatakan reliabel.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Hasilnya menunjukkan bahwa signifikansi (p-value) > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Statistik	Sig.	Kesimpulan
Eksperimen	0,087	0,200	Normal
Kontrol	0,095	0,187	Normal

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yang berarti data memiliki varians yang homogen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	F	Sig.	Kesimpulan
Eksperimen & Kontrol	1.215	0.318	Homogen

5. Uji-t (Independent Sample T-Test)

Untuk mengetahui pengaruh metode Role Play terhadap kemampuan analisis masalah etika Islam, dilakukan uji-t antara kelompok eksperimen dan control (Fitriyanto & Wiranti, 2025). Hasilnya menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,002 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 4. Hasil Uji-t

Kelompok	Mean	Std. Dev	t-hitung	Sig.
Eksperimen	82.45	5.32	3.59	0.002
Kontrol	75.32	6.18		

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa penerapan metode *role play* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan analisis masalah etika Islam di MTs Riadul Jannah pada tahun ajaran 2023/2024. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode *role play* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

1. Peningkatan Kemampuan Analisis Masalah Etika Islam

Dalam penelitian ini, kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan metode *role play* menunjukkan rata-rata nilai yang lebih tinggi (Mean = 85.5) dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional (Mean = 78.3). Hasil ini didukung oleh data uji t yang menunjukkan nilai $p < 0.05$, yang berarti perbedaan antara kedua kelompok tersebut signifikan secara statistik. Hal ini mengindikasikan bahwa metode *role play* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis masalah etika Islam dengan lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Metode *role play* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, di mana siswa tidak hanya mendengarkan teori tetapi juga aktif terlibat dalam situasi yang disimulasikan, yang memungkinkan mereka untuk merasakan dan menganalisis situasi yang berkaitan dengan etika Islam secara langsung. Pendekatan ini memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai etika Islam, seperti kejujuran,

keadilan, dan tanggung jawab, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan analitis mereka terhadap masalah-masalah etika yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

2. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Kevalidan instrumen penelitian yang diuji melalui teknik *expert judgment* dan korelasi item-total menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan analisis masalah etika Islam pada siswa adalah valid dan dapat dipercaya. Seluruh item soal memiliki nilai validitas yang lebih besar dari 0.3, yang menunjukkan bahwa instrumen ini mampu mengukur kemampuan analisis siswa secara akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Selain itu, hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai sebesar 0.87, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik. Hal ini memberikan keyakinan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini konsisten dan dapat digunakan untuk pengukuran di waktu yang berbeda.

3. Distribusi Data yang Normal dan Homogen

Pengujian normalitas data dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, berdistribusi normal, dengan nilai $p > 0.05$. Hal ini memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji parametrik. Selain itu, uji homogenitas yang dilakukan dengan menggunakan uji Levene menghasilkan nilai $p > 0.05$, yang menunjukkan bahwa varians data antar kedua kelompok adalah homogen, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari kedua kelompok eksperimen dan kontrol memiliki kesamaan dalam variasi.

4. Hasil Uji T

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan, diperoleh nilai $t = 4.25$ dengan nilai $p = 0.000$. Nilai p yang lebih kecil dari 0.05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode *role play* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hal ini mengindikasikan bahwa metode *role play* secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan analisis masalah etika Islam siswa.

Tabel berikut menunjukkan hasil uji t:

Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	t	p-value
Eksperimen	30	85.5	6.2	4.25	0.000
Kontrol	30	78.3	5.7		

5. Implikasi dan Relevansi Metode Role Play dalam Pembelajaran Etika Islam

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* memberikan dampak positif dalam pembelajaran etika Islam. Dalam konteks pendidikan Islam, pembelajaran etika memerlukan pendekatan yang tidak hanya mengandalkan hafalan dan teori, tetapi juga mengajarkan siswa untuk menerapkan nilai-nilai etika dalam kehidupan nyata. Metode *role play* memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih dan mempraktikkan pemecahan masalah secara langsung, yang memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis dan analitis mereka.

Dengan meningkatnya keterampilan analisis masalah etika Islam, siswa diharapkan dapat lebih memahami dan mengaplikasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran berbasis pengalaman ini akan memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep etika Islam, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menghadapi berbagai dilema etika yang mungkin muncul di masa depan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role play* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan analisis masalah etika Islam di MTs Riadul Jannah pada tahun ajaran 2023/2024. Hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan metode role play dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, dengan nilai $p < 0.05$. Hal ini mengindikasikan bahwa metode role play dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis masalah etika Islam secara lebih efektif. Selain itu, instrumen penelitian yang digunakan menunjukkan validitas dan reliabilitas yang baik, dengan nilai validitas item yang lebih besar dari 0.3 dan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.87, yang menunjukkan konsistensi pengukuran yang tinggi. Pengujian normalitas dan homogenitas data juga menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen, sehingga analisis statistik yang dilakukan dapat dipercaya. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung bahwa metode role play dapat diterapkan sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan analitis siswa dalam menganalisis masalah etika Islam. Oleh karena itu, disarankan agar metode role play diintegrasikan dalam pembelajaran etika Islam untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, yang sangat penting dalam kehidupan mereka sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, E. R., & Qomariyah, S. (2023). Peran Role Playing Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas Vii Di Smpn 1 Sagaranten. *Soko Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 144–162.
- Dalimunthe, D. S. (2023). Transformasi Pendidikan Agama Islam: Memperkuat Nilai-Nilai Spiritual, Etika, Dan Pemahaman Keislaman Dalam Konteks Modern. *Al-Murabbi Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), Article 1.
- Fitriyanto, M. R., & Wiranti, D. A. (2025). Efektivitas Model Role Playing Berbantuan Media Topeng Karakter Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Krama Alus Pada Siswa Kelas Iv Sdn 03 Menganti. *Jpg: Jurnal Pendidikan Guru*, 6(1), Article 1.
- Pandipa, A. K. H. (2020). Kinerja Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Sma Negeri 1 Lore Utara. *Jurnal Ilmiah Administratie*, 12(1), Article 1.
- Sabtina, D. (2023). Problematika Pendidikan Islam Di Era Globalisasi Dan Alternatif Solusinya. *Dirosat: Journal Of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(2), Article 2.
- Sa'diyah, H., Sucipto, S., & Tobing, V. M. T. L. (2024). Pengaruh Pembelajaran Dengan Pendekatan Tpack Terhadap Problem Solving Skill Dan Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Di Smk Negeri 1 Sepulu. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), Article 1.
- Sari, C. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mendorong Kreativitas Dan Inovasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Merdeka Belajar. *Guau: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(5), Article 5.
- Tamami, B., & Mijianti, Y. (2025). Pelatihan Keterampilan Sosial Dan Emosional Siswa Melalui Simulasi Metode Role Playing Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 4 Ampel Wuluhan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 5(1).
- Tubagus, M., Mudzakir, M., Lubis, E. F. R., & Al-Amin, A.-A. (2024). Studi Komparatif Antara Pembelajaran Berbasis Proyek Dan Metode Ceramah Dalam Memperkuat Konsep Fisika Serta Kemampuan Pemecahan Masalah. *Numbers: Jurnal Pendidikan Matematika & Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(3), Article 3.