



Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Pemahaman Materi Hutang dan Riba pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Waru

Khoirunnisa¹, Abdul Muqit²

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

Email Korrespondensi: nisakhoirun2505@gmail.com, h.abd.muqit@uinsa.ac.id

Article received: 22 Juli 2025, Review process: 16 Agustus 2025

Article Accepted: 25 November 2025, Article published: 23 Desember 2025

ABSTRACT

Learning about debt and usury in Islamic Religious Education often faces challenges, particularly the low level of student engagement during the learning process. This issue arises because the material is typically delivered in a theoretical manner and lacks connection to real-life experiences, making it difficult for students to grasp its meaning and application in daily life. This study aims to evaluate the effectiveness of using the roleplaying method as a more interactive learning alternative to enhance students' understanding of debt and usury. The research employed a one-group pretest-posttest design, in which students were given tests before and after the implementation of the roleplaying method. The research instruments consisted of multiple-choice tests and documentation of the learning process. The analysis results indicated an improvement in students' understanding, as shown by the paired sample t-test with a Sig. (2-tailed) value of 0.008, which is below the significance level of 0.05. Additionally, the N-Gain score was 0.338, categorized as a moderate increase. These findings demonstrate that students' understanding can be significantly improved through the roleplaying method, as it provides contextual learning experiences that actively engage students in real-life scenarios. Therefore, role playing can be recommended as an effective instructional strategy for teaching fiqh muamalah topics in schools.

Keywords: Learning Method; Islamic Religious Education; Learning Strategies.

ABSTRAK

Pembelajaran materi hutang dan riba dalam Pendidikan Agama Islam sering menghadapi tantangan yaitu rendahnya keaktifan siswa pada proses belajar. Penyebabnya ialah karena penyampaian materi cenderung bersifat teoritis dan kurang dikaitkan dengan pengalaman nyata, sehingga makna dan penerapan di kehidupan sehari-hari sulit dipahami oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan metode roleplaying sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hutang dan riba. Desain one group pretest posttest digunakan pada penelitian ini, yang mana siswa diberikan tes sebelum dan sesudah diterapkannya metode role playing. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda serta dokumentasi proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai pemahaman siswa, yang ditunjukkan dengan hasil uji paired sample t-test nilai Sig. (2-tailed) = 0,008, yang terdapat di bawah taraf signifikansi 0,05. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,338 yang artinya masuk dalam kategori peningkatan sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa dapat ditingkatkan secara signifikan menggunakan metode roleplaying, karena memberikan pengalaman belajar kontekstual yang melibatkan siswa

secara aktif dalam skenario kehidupan nyata. Dengan demikian, role playing dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif pada materi fiqh muamalah di sekolah.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran; Pendidikan Agama Islam; Strategi Pendidikan.

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat berperan dalam membentuk karakter dan akhlak siswa, khususnya dalam memahami nilai-nilai moral dan hukum Islam (Yusri dkk., 2023). Dalam pengetahuan lain, pendidikan tidak hanya dipahami sebagai kegiatan transmisi (alih budaya), ilmu pengetahuan, dan teknologi dari satu generasi ke generasi selanjutnya, namun lebih dari itu merupakan proses internalisasi nilai-nilai. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan memiliki tujuan utama yaitu untuk membentuk manusia yang bertakwa sehingga mampu meraih keberhasilan (al-falah) baik di dunia maupun di akhirat (Muqit, 2019). Yang artinya bahwa ketakwaan tidak hanya bermakna hubungan manusia dengan Allah, namun juga tercermin dalam sikap dan perilaku pada seluruh aspek kehidupan. Dengan demikian, bertakwa berarti membangun kehidupan yang baik dan seimbang, baik dalam memperbaiki diri, menjaga hubungan dengan sesama, menjaga alam, maupun dalam aktivitas sosial seperti perekonomian, politik, dan bidang lainnya. Pembelajaran PAI adalah proses yang bertujuan untuk membentuk individu agar mampu menjalani kehidupan dengan baik dan bahagia, memiliki akhlak yang mulia, serta mampu berkomunikasi dengan santun, baik secara lisan maupun tulisan (Wulandari dkk., 2024). Salah satu materi penting yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah hutang dan riba. Penyampaian materi ini dimaksudkan untuk membimbing peserta didik agar dapat mengetahui, memahami, mendalami, serta menerapkan ketentuan-ketentuan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari (Hilda Darmaini Siregar & Zainal Efendi Hasibuan, 2024). Pembelajaran ini bertujuan menjadikan hukum Islam sebagai landasan dalam cara pandang dan pola hidup siswa, yang dibangun melalui proses bimbingan, pengajaran, latihan, pengalaman, serta pembiasaan dalam keseharian mereka (Nurrahmah, 2022).

Di dunia pendidikan, sesuatu yang tidak bisa dipisahkan adalah penggunaan berbagai metode pembelajaran. Salah satu faktor utama dalam berhasilnya proses pendidikan yaitu cara guru menyampaikan materi kepada siswa (Harisman, t.t.). Karena itu, guru perlu terus berinovasi dalam cara mengajar. Metode pembelajaran merupakan suatu rancangan atau pola yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun dan melaksanakan aktivitas belajar, baik di dalam kelas maupun melalui kegiatan bimbingan. Metode ini mencakup pendekatan yang digunakan, tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan belajar, serta cara mengelola kelas (Hernaningsih, 2020). Namun dalam praktik pembelajaran di kelas, kesulitan yang dialami oleh sebagian besar siswa ialah saat memahami konsep hutang dan riba secara menyeluruh. Hal tersebut kemungkinan terjadi karena masih menerapkan metode pembelajaran yang bersifat tradisional, seperti ceramah dan menghafal, sehingga minimnya kesempatan siswa untuk terlibat

secara aktif. Dampaknya, siswa menjadi pasif dan kesulitan menghubungkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukannya metode pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam belajar dengan melibatkan kemampuan berpikir (kognitif), sikap (afektif), serta keterampilan (psikomotorik) secara bersamaan. Salah satu metode yang dianggap efektif adalah metode *role playing* atau bermain peran. Metode ini termasuk pembelajaran aktif yang menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan tersebut (Lubis, 2025a). Dengan *role playing*, siswa bisa langsung terlibat dalam simulasi situasi nyata dengan memerankan tokoh-tokoh yang sesuai dengan materi pelajaran (Fithidayati, 2023). Sehingga mereka dapat memahami makna dan implikasi dari konsep hutang dan riba secara lebih mendalam. Metode *role playing* juga memungkinkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Siswa tidak hanya mendengar atau mencatat materi, tetapi juga mengalami dan mempraktikkan nilai-nilai yang diajarkan (Muhamad Azin & Eko Subianto, 2023). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan temuan lapangan di sekolah SMP Bustanul Makmur Genteng bahwa penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi PAI terdapat pengaruh yang signifikan (Rofiq & Mashuri, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan metode *role playing* mampu mencapai pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode tersebut. Namun demikian, meskipun penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi masih sangat terbatas penelitian yang secara khusus menelaah pengaruh metode *role playing* terhadap pemahaman materi ekonomi syariah, khususnya tentang hutang dan riba. Beberapa penelitian terdahulu lebih berfokus pada penerapan *role playing* dalam mata pelajaran PAI tetapi tidak dikhususkan materinya, sedangkan penelitian ini mengenai penerapan metode ini pada materi fiqh muamalah terkhusus hutang dan riba masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji penerapan metode *role playing* pada materi hutang dan riba di kelas VIII SMPN 2 Waru.

Pertanyaan penelitian ini berfokus pada apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI pada materi hutang dan riba. Adapun tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengkaji sejauh mana metode *role playing* berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa kelas VIII mengenai materi tersebut. Dengan begitu, peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran PAI, khususnya dengan menawarkan alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar siswa dalam memahami fiqh muamalah terkhusus hutang dan riba.

METODE

Metode penelitian menguraikan tentang desain penelitian, populasi dan sampel (sasaran penelitian), teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Penelitian kualitatif dengan studi kasus, fenomenologi, dan lainnya, setidaknya menyajikan lokasi penelitian, kehadiran peneliti, subjek penelitian, informan, dan teknik pengumpulan data penelitian, serta uraian tentang teknis analisis data penelitian (untuk penelitian kepustakaan menyebutkan jumlah literatur dan jelaskan standar pemilihan literatur sebagai objek kajian (akreditasi/reputasi jurnal, tahun terbit, dll). Sedangkan pada penelitian kuantitatif, perlu disajikan populasi, sampel, dan teknik analisis data. Metode yang berlandaskan pada pendekatan prinsip positivism digunakan dalam penelitian ini dengan jenis penelitian kauntitatif. Penelitian ini dilakukan pada populasi dan sampel yang telah ditetapkan, serta memanfaatkan instrumen tertentu sebagai alat untuk memperoleh data (Indra & Afgani 2023). Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara angka atau statistik, dengan tujuan utama untuk **menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya** (Sugiyono, 2013). Selain itu, metode *design pre-experimental* dengan teknik pengumpulan data tes tertulis desain *one-group pretest-posttest* (**satu kelompok pretes- posttes**) digunakan **dalam penelitian ini**. (Mahmud & Ulya, 2021). Dalam design penelitian ini, sebelum proses pembelajaran dimulai peserta didik terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest). Setelah pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode role playing, kemudian diberikan tes akhir (posttest). Kedua tes tersebut digunakan untuk melihat pengaruh diterapkannya metode role playing sebagai fokus utama penelitian ini.

Seluruh objek penelitian disebut sebagai populasi (Arikunto, 2010). Siswa kelas VIII SMPN 2 Waru Sidoarjo yang berjumlah 344 siswa menjadi populasi dalam penelitian ini. Sedangkan sampel adalah kelas VIII B SMPN 2 Waru Sidoarjo yang berjumlah 30 siswa untuk kelas eksperimen. Bagian tertentu dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan keseluruhan kelompok tersebut disebut sebagai sampel (Sihotang, 2023). Pengumpulan data adalah langkah yang dilakukan secara teratur dan sesuai prosedur untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan (Lubis, 2025b). Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu melalui observasi, pemberian tes, serta dokumentasi dengan menggunakan instrumen yaitu dengan 10 butir soal pilihan ganda pretest dan posttest yang berbasis pembelajaran yang telah diuji validitas empirisnya menggunakan rumus korelasi *product moment*. Analisis data adalah tahapan yang dilakukan setelah seluruh data dari responden maupun sumber lainnya berhasil dihimpun (Hans, t.t.). Dalam penelitian ini, memperoleh data dari lapangan dan disajikan dalam bentuk angka adalah teknik yang diterapkan oleh peneliti yang disebut dengan teknik analisis data kuantitatif. Untuk mengolah data tersebut, digunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov guna mengetahui apakah data tersebut memiliki distribusi yang normal atau tidak (Sintia dkk., 2022). Pengujian hipotesis menggunakan uji *r* dengan kriteria $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional (Rahmani dkk., 2025a). Penelitian kuantitatif *pre-eksperimental* bertujuan untuk

mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak antara penggunaan metode role playing terhadap pemahaman materi hutang dan riba. Selanjutnya uji *paired sample t-test* digunakan untuk **menguji** apakah ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara penggunaan metode role playing terhadap pemahaman materi hutang dan riba. Uji ini umumnya dipakai untuk menilai efektivitas suatu perlakuan dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama (Nurba'id dkk., 2024). Selanjutnya, statistik parametrik melalui uji Paired Samples T-Test digunakan untuk menganalisis data yang telah terkumpul. Namun sebelum itu, untuk memenuhi syarat analisis maka dilakukan terlebih dahulu uji normalitas. Adapun uji homogenitas tidak dilakukan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok (kelas VIII B), sehingga tidak terdapat dua atau lebih kelompok yang perlu dibandingkan nilai variansnya (Sari dkk., 2024). Proses analisis data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 27.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Waru, Sidoarjo, Jawa Timur, yang berfokus pada siswa kelas VIII tahun ajaran 2024/2025. Menguji pengaruh metode role playing terhadap pemahaman materi hutang dan riba menjadi tujuan penelitian ini. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan sample purposif (*purposive sampling*), yang mana siswa kelas VIII B di SMPN 2 Waru dijadikan sebagai subjek penelitian karena sample purposif memiliki kriteria spesifik kurang dari 100 individu yang artinya masih bisa memakai sample kecil. Peneliti menggunakan jumlah sample 30 siswa dikarenakan dipilih secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu, yaitu kelas VIII B sedang mempelajari materi *hutang dan riba* serta memiliki kemampuan akademik yang baik. Pengumpulan data untuk variabel independen menggunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan variabel dependen menggunakan tes (*pretest* dan *posttest*) untuk mengukur pemahaman siswa. Validitas instrumen diuji dengan korelasi *product-moment*. Setelah melakukan uji validitas menggunakan *product moment* yang terdiri dari 10 butir soal *pretest posttest* menghasilkan $r\text{-tabel} = 0,361$ ($\alpha = 0,05$) dengan jumlah sampel (n) = 30, yang mana dapat disimpulkan bahwa sebagian besar butir soal, khususnya pada *posttest*, memiliki validitas yang baik. Sehingga layak digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diuji.

Data hasil penelitian ini berupa data pemahaman materi siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas VIII B SMPN 2 Waru, yang diolah menggunakan analisis deskriptif. Menurut Nasution, analisis deskriptif digunakan untuk menyajikan, meringkas, serta menggambarkan informasi kondisi sebenarnya, tanpa bermaksud untuk menarik kesimpulan yang bersifat umum atau melakukan generalisasi (Nasution, 2017). Metode statistik yang diterapkan pada penelitian ini meliputi penyajian data ke dalam tabel serta penghitungan nilai rata-rata dan standar deviasi guna mengetahui tingkat penyebaran data. Tujuan utama dari analisis ini adalah memberikan gambaran yang jelas mengenai kondisi spesifik kelompok yang diteliti. Tahap berikutnya adalah dilakukannya uji normalitas dan uji *Paired Sample T-Test*. Gambar hasil penelitian mengenai pemahaman materi siswa

diperoleh melalui perhitungan nilai pretest dan posttest pada kelas yang diteliti sesuai dengan instrumen yang telah digunakan.

Pada penelitian ini untuk menguji data yang digunakan peneliti reliabel atau tidak, peneliti menggunakan teknik paired sample t-test. Sebelum menggunakan teknik paired sample t-test, peneliti melakukan statistik deskriptif terlebih dahulu untuk melihat gambaran umum pencapaian hasil belajar peserta didik. Tujuan dilakukannya analisis ini yaitu untuk mengetahui jumlah siswa, nilai minimum, nilai maximum, total nilai, serta nilai rata-rata baik sebelum maupun sesudah diberi perlakuan (eksperimen).

Table : 1 Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	SUM	Mean	Std. Deviasi
Pretest	30	50	100	2320	77.33	15.522
Posttest	30	60	100	2550	85.00	13.326
Valid N (listwise)	30					

Hasil *pretest* dan *posttest* pada 30 siswa yang mengikuti eksperimen menunjukkan bahwa pada tahap pretest nilai terendah adalah 50 dan tertinggi 100, dengan total nilai 2320 dan rata-rata 77,33 sedikit di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 70. Setelah diberikan perlakuan, hasil posttest menunjukkan peningkatan dengan nilai terendah 60, tertinggi 100, dengan total nilai 2550, dan rata-rata 85,00 yang berarti seluruh siswa telah melampaui KKM. Dengan kata lain, dapat ditunjukkan bahwa hasil penelitian penggunaan metode role playing terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa, yang ditandai dengan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pretest dan posttest serta ketercapaian yang jauh melebihi KKM.

Selanjutnya untuk menguji normalitas maka mengambil hasil dari pretest dan posttest menggunakan *Kolmogorof Smirnov*. Uji normalitas dengan ini menggunakan SPSS versi 27 dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Gambar 1. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a, b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.66527211
Most Extreme Differences	Absolute	.115
	Positive	.115
	Negative	-.083
Test Statistic		.115
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.386
	99% Confidence Interval	Lower Bound
		Upper Bound
		.374
		.399

Penentuan uji normalitas dapat ditentukan dengan hipotesis sebagai berikut:
 H₀: Data yang diperoleh berasal dari populasi yang pola distribusinya normal.

H_1 : Data yang diperoleh berasal dari populasi yang pola distribusinya tidak normal.

Maka kriteria pengambilan keputusan:

Jika $Sig > \alpha$ (0,05) maka terima H_0 , artinya data berdistribusi normal.

Jika $Sig < \alpha$ (0,05) maka tolak H_0 , artinya data berdistribusi tidak normal (Nurhasanah, 2023).

Berdasarkan hasil uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* pada tabel di atas, diketahui nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini berdistribusi normal.

Setelah diketahui bahwa data terdistribusi normal, langkah berikutnya adalah dilakukannya uji *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua kelompok data. Rumusan hipotesis yang digunakan adalah:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah penerapan metode role playing. H_1 : Terdapat perbedaan pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah penerapan metode role playing (Rasul dkk., 2022).

Gambar 2. Uji Paired Sample Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	77.33	30	15.522	2.834
	posttest	85.00	30	13.326	2.433

Paired Samples Correlations			
		N	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	30	.483
			.007

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-7.667	14.782	2.699	-13.186	-2.147	-2.841	29	.008

Sementara itu, pada tabel paired samples correlations terlihat hubungan antara nilai pretest dan posttest dengan koefisien korelasi sebesar 0,483 serta nilai signifikansi 0,007. Angka tersebut mengindikasikan adanya hubungan positif yang berkategori sedang dan secara statistik adanya signifikansi antara skor sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Artinya, peserta yang awalnya memiliki nilai tinggi pada pretest cenderung juga memiliki nilai tinggi pada posttest. Hubungan yang tidak terjadi secara kebetulan, akan tetapi mempunyai makna secara statistik itu menunjukkan bahwa signifikansi kurang dari 0,05 (Sihotang, 2023).

Pada tabel bagian *Paired Samples Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok yang sama (Rahmani dkk., 2025b). Dalam tabel tersebut ditunjukkan nilai Mean selisih antara pretest dan posttest sebesar -7.667. Angka ini berasal dari perhitungan pretest - posttest, sehingga nilai negatif menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Dengan kata lain, setelah diberikan perlakuan atau metode pembelajaran tertentu, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 7,667 poin.

Selanjutnya, nilai *Std. Deviation* sebesar 14.782 menggambarkan variasi atau penyebaran perubahan nilai antar siswa. Nilai *Std. Error Mean* sebesar 2.699 adalah ukuran ketelitian dari rata-rata selisih tersebut. Dari hasil perhitungan uji t diperoleh nilai $t = -2.841$ dengan df (derajat kebebasan) = 29. Hasil ini kemudian diikuti dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0.008. Karena nilai sig < 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa perbedaan nilai antara pretest dan posttest bersifat signifikan secara statistik, tidak terjadi secara kebetulan.

Rentang 95% *Confidence Interval* (-13.186 sampai -2.147) menunjukkan batas estimasi perbedaan rata-rata yang mungkin terjadi pada populasi. Karena rentang tersebut tidak mengandung angka 0, maka semakin memperkuat kesimpulan bahwa benar terjadi perbedaan nyata antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, perlakuan atau metode yang digunakan dalam pembelajaran dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara keseluruhan, hasil uji ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan metode pembelajaran role playing yang diberikan. Hal ini berarti metode role playing memberikan dampak positif dan dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Bagian *Paired Samples Effect Sizes* pada output tersebut menunjukkan besar pengaruh atau kekuatan perubahan yang terjadi antara nilai pretest dan posttest dengan menggunakan ukuran efek *Cohen's d*. Nilai *Cohen's d* sebesar -0.519 menunjukkan adanya pengaruh pada kategori sedang. Tanda negatif muncul karena selisih dihitung dengan rumus pretest - posttest, sehingga nilai posttest yang lebih tinggi menghasilkan nilai negatif. Jika dilihat dari besarnya saja (0,519), maka hasil ini mengindikasikan bahwa perlakuan atau metode pembelajaran yang digunakan membawa peningkatan hasil belajar yang cukup berarti. Selain itu, interval kepercayaan 95% dari -0.896 hingga -0.133 tidak melintasi angka nol, yang berarti ukuran efek ini stabil dan tidak terjadi secara kebetulan. Dengan demikian, tidak hanya terdapat perbedaan nilai yang signifikan, namun pengaruh perlakuan

juga cukup kuat dan relevan secara praktis dalam meningkatkan kemampuan atau pemahaman siswa.

Selanjutnya, digunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas penerapan metode pembelajaran role playing terhadap pemahaman siswa pada materi hutang dan riba. Berdasarkan data tersebut, diperoleh nilai pretest sebesar 77,33 dan nilai posttest sebesar 85,00 dengan skor maksimum 100. Adapun rumus perhitungan N-Gain yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - Skor\ Pretest} =$$

$$N - Gain = \frac{85,00 - 77,33}{100 - 77,33} = \frac{7,67}{22,67} = 0,338$$

Berdasarkan perolehan skor N-Gain sebesar 0,338, hasil tersebut termasuk dalam kategori peningkatan sedang (medium). Hal ini mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi hutang dan riba yang cukup signifikan setelah diterapkannya metode pembelajaran role playing.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode role playing berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi hutang dan riba, yang terlihat dari kenaikan skor pemahaman sebelum dan sesudah perlakuan serta nilai N-Gain sebesar 0,338 yang termasuk kategori peningkatan sedang. Temuan ini menjawab tujuan penelitian, yaitu membuktikan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami konsep fiqih muamalah secara lebih mendalam.

Secara pedagogis, peningkatan ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar langsung (Azzahra, 2025.). Role playing memungkinkan siswa untuk mengalami situasi sosial-ekonomi terkait hutang dan riba secara simulatif, bukan sekadar mendengar penjelasan guru. Melalui peran dan dialog, siswa dapat menghubungkan konsep abstrak syariah dengan realitas kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peningkatan pemahaman yang terjadi bukan hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik, sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI yang menekankan pembentukan kesadaran dan sikap beragama.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rofiq & Mashuri (2021) yang menunjukkan bahwa role playing memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI, karena metode ini mendorong interaksi, diskusi, dan interpretasi nilai secara kontekstual. Demikian pula penelitian Fithidayati (2023) membuktikan bahwa role playing mampu meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa dilibatkan sebagai subjek pembelajaran, bukan hanya penerima informasi. Kesamaan hasil ini menunjukkan bahwa metode role playing konsisten efektif dalam pembelajaran berbasis nilai, terutama yang terkait akhlak dan hukum Islam.

Namun demikian, karakter peningkatan yang hanya berada pada kategori sedang mengindikasikan bahwa penerapan metode ini perlu terus dioptimalkan.

Salah satu faktor yang mungkin memengaruhi adalah kemampuan sebagian siswa dalam menghayati peran dan memahami konteks ekonomi syariah yang cukup kompleks. Selain itu, dinamika kelas dan kesiapan guru dalam merancang skenario pembelajaran juga menjadi penentu keberhasilan. Hal ini sejalan dengan pandangan Lubis yang menegaskan bahwa efektivitas role playing sangat dipengaruhi oleh kesiapan instruksional dan kedalaman refleksi yang dipandu guru (Lubis, 2025b).

Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menegaskan bahwa role playing dapat meningkatkan pemahaman materi hutang dan riba, tetapi juga menunjukkan pentingnya pendampingan, penjelasan konseptual yang memadai, dan penguatan makna setelah kegiatan simulasi. Oleh karena itu, metode role playing sangat relevan untuk dikembangkan dalam pembelajaran PAI, terutama pada materi-materi yang menuntut pemahaman nilai dan penerapan dalam kehidupan nyata.

SIMPULAN

Kesimpulan berisi analisis data pretest dan posttest yang telah diukur melalui uji paired sample t-test menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penerapan metode role playing dalam pembelajaran PAI pada materi hutang dan riba. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,008 < 0,05$ mengindikasikan bahwa peningkatan pemahaman siswa bukan terjadi secara kebetulan, tetapi merupakan hasil dari perlakuan pembelajaran yang diberikan. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,338 berada pada kategori peningkatan sedang, yang menunjukkan bahwa metode role playing memberikan pengaruh yang cukup berarti terhadap kemampuan siswa dalam memahami konsep hutang dan riba. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode role playing berpengaruh positif terhadap peningkatan tingkat pemahaman siswa kelas VIII, karena metode ini melibatkan siswa secara aktif dalam simulasi situasi nyata sehingga materi lebih mudah dipahami dan diinternalisasi. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan mendorong siswa untuk menghubungkan konsep fiqh muamalah dengan kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, pembelajaran dengan role playing mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, komunikatif, dan kontekstual. Siswa menjadi lebih terlibat dalam memahami makna dan penerapan konsep hutang dan riba melalui pengalaman langsung dalam situasi yang disimulasikan. Hal ini berdampak pada meningkatnya kemampuan siswa dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan demikian, metode role playing dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam materi PAI, khususnya pada materi yang bersifat aplikatif dan memerlukan pemahaman nilai. Guru diharapkan dapat mengembangkan skenario yang lebih variatif, memberikan arahan refleksi setelah permainan peran, dan mengelola kelas secara efektif untuk memaksimalkan hasil pembelajaran. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan penggunaan kelompok kontrol atau menerapkan metode ini pada materi PAI lainnya untuk memperkuat temuan penelitian ini

DAFTAR RUJUKAN

- Andi Thahir, *Psikologi Belajar*. Lampung: 2014. N.D., 83.
- Herman, Andi Kurniawan. *Psikologi Belajar Dan Pembelajaran*. Padang: Pt Global Eksekutif Teknologi, 2022. N.D., 172.
- Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Purwokerto: Penerbit Cv. Pena Persada, 2020.
- Putra, San Et Al. *Psikologi Belajar Peserta Didik*. Medan: Pt. Mifandi Mandiri Digital, 2023. N.D., 92.
- Nurjan, Syarifan. *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group, 2016. N.D., 157.
- Uno, Hamzah. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara: 2011. 23
- Anggraini, Fransiska. *Psikologi Belajar*. Tangerang: Wade Group, 2022. N.D., 125.
- Arikunto, S. (2010). Arikunto, Suharsimi (2010)“Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek.” *Pb. Pbsi*.
- Azzahra, N. T. (2025). *Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran*.
- Fithidayati, F. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Hutang Piutang Melalui Metode Role Play Siswa Kelas Ix.5 Di Madrasah Tsanawiyah Negeri (Mtsn) 1 Pesisir Selatan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 1459–1471. <https://J-Innovative.Org/Index.Php/Innovative/Article/View/3648>
- Hans, R. (T.T.). *Teknik Analisis Data: Tujuan, Cara Dan Prosedur Analisis*. Diambil 3 Oktober 2025, Dari <https://Dqlab.Id/Teknik-Analisis-Data-Tujuan-Cara-Dan-Prosedur-Analisis>
- Harisman, T. (T.T.). *Dasar Pertimbangan Memilih Strategi, Metode, Teknik Dalam Pembelajaran Pai*.
- Hernaningsih, T. (2020). *Pengaruh Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa Sma Batik 1 Surakarta*. 5(3).
- Hilda Darmaini Siregar & Zainal Efendi Hasibuan. (2024). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi. *Intellektika : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(5), 125–136. <https://Doi.Org/10.59841/Intellektika.V2i5.1520>
- Lubis, I. H. (2025b). Impelementasi Metode Role Play Dalam Meningkatkan Pemahaman Mahasiswaterhadap Praktik Operasional Perbankan Syariah Di Stai Bahriyatul Ulum Pandan. *Tarbiyah : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1). <https://Ejournal.Staibahriyatululum.Com/Index.Php/Jtpai/Article/View/11>
- Mahmud, M., & Ulya, S. (2021). *The Effect Of Direct Method In Teaching Speaking Skill*.
- Muhamad Azin & Eko Subiantoro. (2023). Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran Pai Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 113–120. <https://Doi.Org/10.29313/Jrpai.V3i2.2978>

- Muqit, H. A. (2019). Pendidikan Agama, Antara Kesejahteraan Duniawi Dan Kebahagiaan Ukhrawi. *Al-Ulum Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Ke Islaman*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.31102/Alulum.6.1.2019.1-10>
- Nasution, L. M. (2017). *Statistik Deskriptif*. 14(1).
- Nurba'id, A. R. C., Nafilah, Z., Magdalena, M., Nisyak, H. K., Lailatul, S., Mutmainah, R., Ghurri, A., Andriana, L. M., & Ningsih, A. W. (2024). Artikel Review: Penerapan Paired T-Test Pada Penelitian Farmasi. *Jurnal Farmasi Dan Farmakoinformatika*, 2(2), 146–153. <https://doi.org/10.35760/Jff.2024.V2i2.10072>
- Nurhasanah, S. (2023). *Statistika Pendidikan: Teori, Aplikasi, Dan Kasus, Edisi 2*. Penerbit Salemba.
- Nurrahmah, S. (2022). Penggunaan Metode Cerdas Cermat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hutang Piutang, Gadaai, Dan Hiwaalah Di Kelas Ix-6 Mts Negeri 2 Kota Bima. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 1(2), 70–83. <https://doi.org/10.58218/Literasi.V1i2.355>
- Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025b). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample T -Test). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 568–576. <https://doi.org/10.31004/Jpion.V4i2.420>
- Rasul, A., Subhanudin, & Sonda, R. (2022). *Statistika Pendidikan Matematika*. Cv Kreator Cerdas Indonesia.
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Bustanul Makmur Genteng*. 1.
- Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). Uji Normalitas Dan Homogenitas Dalam Analisis Statistik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 51329–51337. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24059>
- Sihotang, H. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Uki Press.
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). *Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran Di Jawa*.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta.
- Wulandari, A., Luqna, W. L. W., & Muqit, A. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Di Sma Sekolah Indonesia Kuala Lumpur Untuk Pembelajaran Berkualitas Bagi Generasi Z. *Proceedings Of Annual Islamic Conference For Learning And Management*, 1, 495–515. <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/aiclema/article/view/2978>
- Yusri, N., Ananta, M. A., Handayani, W., & Haura, N. (2023). Peran Penting Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 12. <https://doi.org/10.47134/Pjpi.V1i2.115>
- Supratiknya, A. *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif Dalam Psikologi*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma, 2015. N.D., 45.

- Candra, Vivi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Medan: Yayasan Kita Mulia, 2021. N.D., 37.
- Ilmiyah, Nurul. *Mudahnya Memahami Metode Penelitian*. Bojonegoro, Cv. Agravana Media, 2021. N.D., 152.
- Syahrum, Salim. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media, 2014. N.D., 164.
- Rinaldi, Sony Faisal. *Metodologi Penelitian Dan Statistik*. Jakarta: Kementrian Kesehatan Ri, 2017. 73, "Metodologi Penelitian Dan Statistik," N.D., 73.