



Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Peningkatan Keterampilan Praktik Sholat Fardhu di SMPN 5 Cikarang Utara

Asa Nadira Pramesti^{1*}, Debibik Nabilatul Fauziah², Khalid Ramdhani³

¹⁻³Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email: asanadirapramesti@gmail.com¹, debibiknabilatulfauziah@staff.unsika.ac.id²,

khalid.ramdhani@fai.unsika.ac.id³

*Penulis Korespondensi: asanadirapramesti@gmail.com

Abstract. *This research is motivated by the low practical skills of obligatory prayers of seventh grade students at SMPN 5 Cikarang Utara due to the use of conventional learning methods and limited time. The purpose of this study is to examine the effectiveness of the role play method in improving practical skills of obligatory prayers. The research approach uses a quasi-quantitative experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The research sample consisted of 94 students selected through purposive sampling, divided into experimental and control groups, each consisting of 47 students. Data collection was carried out through practical test instruments, written tests, observations, interviews, and documentation. The test results showed that the experimental class experienced an average of 56.70 to 76.70 with an N-Gain Score of 42% or a medium category. In contrast, the control class only experienced an increase from 53.83 to 65.64 with an N-Gain Score of 20% or a low category. The results of the Paired Samples T-Test hypothesis test obtained a significance value <0.001. In conclusion, the role-playing method has proven effective and significantly impacted improving skills in performing obligatory prayers. Consequently, this method can be an innovative solution for shifting learning styles to focus on students and facilitate collaborative social interactions.*

Keywords: *Fardhu Prayer Practice Skills; Islamic Religious Education Learning; Junior High School Students; Learning Methods; Role Playing.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan praktik shalat fardhu siswa kelas VII di SMPN 5 Cikarang Utara akibat penggunaan metode pembelajaran konvensional dan terbatasnya waktu. Tujuan penelitian ini adalah mengkaji efektivitas metode *role playing* terhadap peningkatan keterampilan praktik shalat fardhu. Pendekatan penelitian menggunakan metode kuantitatif eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian berjumlah 94 siswa yang dipilih melalui purposive sampling, terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol yang masing-masing berjumlah 47 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tes praktik, tes tertulis, observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil pengujian menunjukkan kelas eksperimen mengalami lonjakan rata-rata dari 56,70 menjadi 76,70 dengan N-Gain Score sebesar 42% atau kategori sedang. Sebaliknya, kelas kontrol hanya mengalami kenaikan dari 53,83 menjadi 65,64 dengan N-Gain Score sebesar 20% atau kategori rendah. Hasil uji hipotesis Paired Samples T-Test memperoleh nilai signifikansi < 0,001. Kesimpulannya, metode *Role playing* terbukti efektif dan berdampak signifikan dalam meningkatkan keterampilan praktik shalat fardhu. Implikasinya, metode ini dapat menjadi solusi inovatif untuk mengubah gaya belajar menjadi berpusat pada siswa dan memfasilitasi interaksi sosial yang kolaboratif.

Kata kunci: Keterampilan Praktik Shalat Fardhu; Metode Pembelajaran; Pembelajaran PAI; *Role Playing*; Siswa SMP.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan di era globalisasi tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan keterampilan siswa secara menyeluruh (Alanshori & Zahidi, 2025). Sesuai dengan amanat UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, nilai-nilai keagamaan menjadi fondasi penting dalam mencerdaskan kehidupan dan membangun peradaban bangsa (Masnu'ah et al., 2022). Sebagai wujud nyata penanaman nilai-nilai keagamaan bagi siswa muslim, sekolah menyelenggarakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Oleh karena itu, salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran PAI adalah pemahaman sekaligus pengamalan ibadah shalat fardhu. Shalat bukan sekadar

rutinitas ritual, melainkan memiliki kedudukan penting sebagai tiang agama yang wajib didirikan secara berkesinambungan (Satra et al., 2025). Hal ini secara tegas diperintahkan oleh Allah SWT dalam Al-Qur'an Surah Al-'Ankabut ayat 45:

أَتْلُ مَا أُوحِيَ إِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَأَقِمِ الصَّلَاةَ إِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهَى عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ ۚ وَلَذِكْرُ اللَّهِ أَكْبَرُ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُونَ

Artinya “Bacalah (Nabi Muhammad) Kitab (Al-Qur'an) yang telah diwahyukan kepadamu dan tegakkanlah shalat. Sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan) keji dan mungkar. Sungguh, mengingat Allah (shalat) itu lebih besar (keutamaannya daripada ibadah yang lain). Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-'Ankabut [29]: 45)

Ayat tersebut memberikan penegasan bahwa shalat memiliki esensi dan filosofi sebagai benteng spiritual bagi umat manusia. Pelaksanaan shalat yang dikerjakan secara sempurna, baik dari segi syarat, rukun, maupun kekhusyukaannya, akan memberikan dampak langsung pada perilaku individu, yakni mencegah timbulnya perbuatan tercela di kehidupan sosial (Ipah Latipah et al., 2024). Sebagai bentuk implementasi dari pentingnya pengamalan ibadah tersebut, institusi pendidikan khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memegang peranan sangat krusial dalam membina kesempurnaan shalat siswa. Pada jenjang tersebut, siswa sedang memasuki fase baligh atau usia *taklif*, yaitu masa di mana mereka mulai memikul tanggung jawab penuh terhadap syariat agama, sehingga penguasaan tata cara shalat secara teoretis maupun praktis menjadi sebuah kewajiban mutlak (Bustamam, 2022).

Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih ada siswa SMP di Indonesia yang belum bisa melaksanakan shalat fardhu sesuai ketentuan syariat Islam. Hal ini diperkuat oleh berbagai hasil penelitian di beberapa daerah. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Radial (2021) dalam artikel jurnal yang berjudul “Hubungan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Pengamalan Shalat Fardhu di SMP Negeri 5 Binjai” yang menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam hanya mencapai 66,15%, ditandai dengan masih adanya siswa yang belum mampu menyebutkan syarat dan rukun shalat secara lengkap, kurangnya pemahaman tentang hal-hal yang membatalkan shalat, serta belum menguasai bacaan shalat fardhu dengan baik. Selain itu, terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh Fitriyani (2024) dalam artikel jurnal yang berjudul “Pemahaman tentang Pelaksanaan Ibadah Shalat pada Siswa Sekolah Menengah Pertama” berlokasi di SMP Negeri 4 Baubau, menunjukkan bahwa hanya sekitar 55% siswa memiliki pemahaman shalat yang masih kurang akibat keterbatasan waktu

pembelajaran, serta rendahnya keterlibatan guru PAI dalam mengembangkan metode pembelajaran variatif.

Hal yang serupa dan memprihatinkan juga ditemukan melalui observasi awal yang dilaksanakan di SMPN 5 Cikarang Utara pada tanggal 27 Juli 2026 terhadap 1.328 peserta didik. Dari hasil pengamatan ditemukan permasalahan krusial terkait keterampilan praktik shalat fardhu. Sebagian besar siswa belum mampu melaksanakan shalat dengan sempurna sesuai syariat Islam, yang mencakup aspek kelancaran bacaan, ketepatan gerakan, hingga pemahaman konsep dasar. Ratusan siswa diketahui masih keliru, ragu-ragu, hingga tertukar dalam melafalkan bacaan shalat. Dari segi gerakan, banyak siswa yang belum tepat melakukan ruku' maupun sujud dengan postur dan posisi anggota tubuh yang benar. Selain itu, terdapat pula siswa yang belum memahami syarat sah, rukun, dan hal-hal yang membatalkan shalat, yang menunjukkan adanya kelemahan tidak hanya pada ranah praktik, tetapi juga pada penguasaan teori dasar ibadah.

Kondisi tersebut tidak terlepas dari faktor proses pembelajaran di kelas dan dukungan lingkungan sekolah. Permasalahan ini terungkap secara jelas berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, Bapak Akmal Fakhruddin, S.Pd.I., yang memaparkan kendala nyata di lapangan terkait pembelajaran praktik ibadah:

“Kalau untuk praktik ibadah shalat, kendalanya itu jumlah siswa di kelas lumayan banyak, sedangkan waktunya terbatas. Terus kemampuan siswa juga beda-beda, ada yang sudah bisa, ada juga yang masih kesulitan, jadi agak sulit kalau harus membimbing semuanya secara merata. Akhirnya saya lebih sering pakai metode ceramah atau penjelasan saja supaya materi tetap selesai sesuai kurikulum. Dampaknya, anak-anak jadi kurang latihan praktik shalat, dan saya juga belum bisa membimbing mereka satu per satu. Selain itu, media pembelajaran juga terbatas, dan di sekolah juga belum terbiasa melakukan praktik shalat secara rutin, jadi itu juga berpengaruh ke kemampuan siswa dalam bacaan dan gerakan shalat benar”

Meskipun permasalahan keterampilan shalat ini merata di semua tingkatan, intervensi difokuskan pada siswa kelas VII mengingat posisinya sebagai fondasi awal pendidikan di tingkat menengah. Perbaikan kualitas ibadah perlu dikoreksi sejak dini sebelum siswa melangkah ke jenjang berikutnya, di mana beban materi agama akan semakin kompleks. Sebagai solusi untuk mengubah pola pembelajaran pasif menjadi aktif, metode *Role playing* hadir sebagai alternatif yang relevan dengan karakteristik remaja (Alwina et al., 2019). Merujuk pada teori belajar sosial Albert Bandura (1977), metode ini memberikan pengalaman belajar langsung di mana siswa dapat mensimulasikan diri menjadi imam, makmum, ataupun pengamat. Proses ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menekan

kecemasan siswa untuk mencoba, serta memperkuat ingatan otot (*muscle memory*) melalui pengulangan gerakan yang terarah (Wijaya et al., 2023).

Melihat potensi besar dari metode *role playing* tersebut, diperlukan kajian terukur untuk membuktikan efektivitasnya dalam memutus rantai permasalahan ibadah di sekolah. Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengkaji hal ini melalui pendekatan kuantitatif berdesain eksperimen dalam sebuah penelitian berjudul “Efektivitas Penggunaan Metode *role playing* Terhadap Peningkatan Keterampilan Praktik Shalat Fardhu di SMPN 5 Cikarang Utara”. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan data yang objektif dan kontribusi nyata bagi peningkatan mutu pembelajaran PAI di sekolah tersebut, sehingga tujuan agar peserta didik mampu menjalankan kewajiban ibadah dengan sempurna dapat tercapai.

2. KAJIAN TEORITIS

Shalat mempunyai dua pengertian, yaitu menurut bahasa dan istilah. Menurut bahasa shalat berasal dari kata *aṣ-ṣalāh* (الصلاة) yang bermakna doa (الدعاء). Adapun menurut istilah shalat adalah serangkaian perkataan dan gerakan tertentu yang diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam (Jamaludin, 2017). Shalat memiliki rukun, syarat, dan ketentuan yang wajib dipenuhi dalam pelaksanaannya (Al Hadhrami, 2011). Pentingnya pelaksanaan shalat juga ditegaskan dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 43:

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ

Artinya: “Tegakkanlah salat, tunaikanlah zakat, dan rukuklah beserta orang-orang yang rukuk.” (Q.S. Al-Baqarah [2]: 43)

Keterampilan adalah kemampuan melaksanakan suatu tugas tertentu yang diperoleh melalui latihan berulang-ulang, karena kemampuan ini tidak muncul secara spontan, melainkan harus dibentuk secara sengaja melalui latihan yang konsisten (Kiram, 2019). Sementara itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), praktik diartikan penerapan suatu pengetahuan berupa bentuk tindakan nyata. Dengan demikian, keterampilan praktik shalat fardhu yaitu kemampuan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan tentang tata cara shalat ke dalam pelaksanaan ibadah secara langsung sesuai dengan ketentuan fiqih yang berlaku (Samin, 2020).

Metode *role playing* yaitu metode pembelajaran melibatkan siswa untuk memerankan peran tertentu dalam upaya memecahkan masalah melalui peragaan tindakan secara langsung (Sutikno, 2019). Ketika metode *role playing* diterapkan dalam praktik shalat, peserta didik diberikan ruang untuk secara bergiliran mengambil peran-peran spesifik dalam sholat

berjamaah, misalnya bertindak sebagai imam yang memimpin bacaan, makmum masbuq, makmum muwafiq, atau pengamat (*observer*). Melalui skenario ini, siswa tidak sekadar menelan instruksi guru secara pasif, tetapi mereka mengamati gerakan teman sebayanya, meniru gerakan yang benar, serta melakukan pembelajaran substitusi (*vicarious learning*) dengan mengevaluasi dan menghindari kesalahan praktik yang dilakukan teman lainnya (Alwina et al., 2019). Proses pengamatan dan pemodelan teman sebaya (*peer-modeling*) ini secara simultan mengaktifkan empat fase krusial dalam teori belajar sosial, yakni atensi (perhatian terhadap gerakan sholat), retensi (mengingat urutan dan bacaan), reproduksi motorik (melakukan praktik fisik), dan motivasi (Bandura, 1977).

Keandalan integrasi metode *role playing* dalam ranah Pendidikan Agama Islam ini telah dibuktikan dan didukung oleh berbagai temuan empiris pada penelitian-penelitian terdahulu. Sebagai contoh, studi yang dilakukan oleh Kismatun (2022) berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAI pada Pokok Bahasan Shalat Berjamaah dengan Menggunakan Metode *role playing* di Kelas VII C SMPN 1 Limpung” mengonfirmasi bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 71,6 pada pra-siklus menjadi 80,2 pada siklus I dan 86 pada siklus II. Senada dengan hal tersebut, penelitian Gusniawan (2023) berjudul “Implementasi Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Keterampilan Ibadah Shalat Peserta Didik di SMA Sultan Agung 3 Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role playing* melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik dalam praktik ibadah shalat. Tinjauan literatur ini mengindikasikan bahwa transisi dari pembelajaran pasif menuju pembelajaran berbasis interaksi sosial yang kolaboratif memberikan dampak positif yang terukur terhadap capaian kompetensi ibadah.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental research*) melalui desain *Nonequivalent Control Group Design* yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Populasi dalam penelitian ini mencakup keseluruhan siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Cikarang Utara pada tahun pelajaran 2026 yang berjumlah 440 peserta didik. Penarikan sampel dilakukan melalui teknik purposive sampling berdasarkan pertimbangan kesetaraan karakteristik siswa dan rekomendasi pihak sekolah, sehingga diperoleh sampel sebanyak 94 siswa. Sampel tersebut dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas VII-9 berjumlah 47 siswa sebagai kelompok eksperimen, dan kelas VII-1 berjumlah 47 siswa sebagai kelompok kontrol. Proses pengumpulan data utama dilakukan menggunakan teknik tes praktik (*pretest* dan *posttest*) untuk menilai keterampilan gerakan serta bacaan shalat dengan menggunakan rubrik penilaian kinerja terstruktur, serta tes tertulis untuk mengukur penguasaan kognitif siswa (Sugiyono, 2013). Pengumpulan data pendukung juga melibatkan lembar observasi, pedoman wawancara terstruktur, serta dokumentasi. Sebelum instrumen digunakan, tahap pengujian kualitas telah dilakukan untuk memastikan kelayakan alat ukur. Hasil pengujian validitas instrumen tes tertulis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,385	0,288	Valid
2	0,380	0,288	Valid
3	0,342	0,288	Valid
4	0,354	0,288	Valid
5	0,598	0,288	Valid
6	0,393	0,288	Valid
7	0,529	0,288	Valid
8	0,519	0,288	Valid
9	0,383	0,288	Valid
10	0,678	0,288	Valid
11	0,328	0,288	Valid
12	0,432	0,288	Valid
13	0,413	0,288	Valid
14	0,335	0,288	Valid
15	0,664	0,288	Valid
16	0,413	0,288	Valid
17	0,346	0,288	Valid
18	0,330	0,288	Valid
19	0,576	0,288	Valid
20	0,479	0,288	Valid

Berdasarkan pemaparan tabel di atas, keseluruhan 20 butir soal dinyatakan valid secara statistik karena memiliki nilai *r* hitung yang berada pada rentang 0,328 hingga 0,678, di mana nilai tersebut lebih tinggi dibandingkan batas *r* tabel sebesar 0,288. Selanjutnya, hasil pengujian reliabilitas instrumen dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,718	20

Berdasarkan tabel diatas memperoleh koefisien Cronbach's Alpha sebesar 0,718. Karena angka tersebut berada di atas standar minimal 0,70, maka dapat diinterpretasikan bahwa instrumen tersebut reliabel dengan tingkat konsistensi internal yang baik sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpul data

Analisis data yang digunakan selanjutnya meliputi analisis statistik deskriptif dan pengujian N-Gain Score untuk mengetahui tingkat efektivitas dan besarnya persentase peningkatan hasil belajar siswa (Hartono, 2019). Kriteria interpretasi yang digunakan sebagai pedoman pengkategorian peningkatan keterampilan melalui perhitungan indeks N-Gain dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Interpretasi N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Pada tahap akhir, analisis statistik inferensial diawali dengan uji prasyarat mutlak yang meliputi pengujian normalitas (Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk) serta homogenitas varians (*Levene's Test*), yang kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan uji beda rata-rata (*Paired Samples T-Test*) guna mengetahui signifikansi efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan terhadap peningkatan keterampilan siswa. Keseluruhan proses analisis data statistik dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 27.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Deskriptif

Total sampel yang digunakan (N) pada masing-masing kelompok adalah sebanyak 47 siswa. Hasil analisis statistik deskriptif pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-Test Eksperimen</i>	47	35	80	56.70	10.388
<i>Post-Test Eksperimen</i>	47	55	100	76.70	9.961
<i>Pre-Test Kontrol</i>	47	30	80	53.83	10.592
<i>Post-Test Kontrol</i>	47	45	85	65.64	8.509
<i>Valid N (listwise)</i>	47				

Kedua kelompok penelitian menunjukkan peningkatan dan pemerataan hasil belajar, yang ditandai dengan turunnya simpangan baku di akhir tes (eksperimen menjadi 9,961 dan kontrol menjadi 8,509). Namun, kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang jauh

lebih signifikan dengan rata-rata melesat dari 56,70 menjadi 76,70 (skor maksimal 100). Capaian ini mengungguli kelompok kontrol yang rata-ratanya hanya naik dari 53,83 menjadi 65,64 (skor maksimal 85), sehingga menegaskan bahwa perlakuan pada kelompok eksperimen berdampak lebih unggul.

Uji N-GAIN

Untuk mengukur efektivitas peningkatan keterampilan sholat fardhu, peneliti menggunakan uji N-Gain berdasarkan selisih skor *pretest* dan *posttest*. Hasilnya disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 6. Hasil Uji N-gain

Kelas	Rata-rata N-Gain Score (%)	Kategori
Eksperimen	42.4012766	Sedang
Kontrol	20.99191489	Rendah

Kelas Eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain Score sebesar 42 %, yang menempatkannya ke dalam kategori Sedang. Sementara itu, Kelas Kontrol memperoleh rata-rata N-Gain Score yang jauh lebih kecil, yakni sebesar 20% dan tergolong ke dalam kategori Rendah. Secara keseluruhan, data ini mengindikasikan bahwa perlakuan atau metode pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan peningkatan hasil yang lebih baik dan signifikan dibandingkan dengan metode pada kelas kontrol.

Uji Normalitas

Uji normalitas prasyarat ini diukur menggunakan dua jenis uji statistik, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Berikut hasil uji normalitas data pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Statistic		
		Statistic	df	Sig.		df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	0,118	47	0,098	0,975	47	0,420
	Post-Test Eksperimen	0,121	47	0,082	0,974	47	0,381
	Pre-Test Kontrol	0,158	47	0,005	0,961	47	0,117
	Post-Test Kontrol	0,151	47	0,009	0,966	47	0,191

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel keluaran uji normalitas metode Kolmogorov-Smirnov, data kelas eksperimen terbukti berdistribusi normal karena nilai signifikansi pretest (0,098) dan posttest (0,082) berada di atas 0,05. Pada kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi pretest (0,005) maupun posttest (0,009) berada di atas toleransi 0,05, sehingga datanya dinyatakan berdistribusi normal. Sementara itu, hasil yang berbeda ditunjukkan oleh uji normalitas metode Shapiro-Wilk. Nilai signifikansi kelompok eksperimen pretest 0,420 dan posttest 0,381 maupun

kelompok kontrol pretest 0,117 dan posttest 0,191 secara keseluruhan berada di atas angka 0,05. Dengan demikian, membuktikan seluruh data hasil belajar siswa dari kedua kelas tersebut terdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pada penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan menggunakan metode Levene's Test. Berikut hasil uji homogenitas pada tabel di bawah ini:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	0,947	3	0,184	0,419
	Based on Median	0,797	3	0,184	0,497
	Based on Median and with adjusted df	0,797	3	0,178	0,497
	Based on trimmed mean	0,932	3	0,184	0,426

Tabel di atas memaparkan hasil pengujian varians berdasarkan nilai Based on Mean. Diketahui nilai Levene Statistic mencapai 0,947 dengan tingkat signifikansi 0,419. Angka signifikansi yang berada di atas ambang batas 0,05 ini membuktikan bahwa varians data hasil belajar siswa terdistribusi secara homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis di penelitian ini menggunakan uji bed Paired Samples T-Test. Berikut hasil uji hipotesis berikut ini:

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test					T	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-20.000	14.142	2.063	-24.152	-15.848	-9.695	46	0.000
Pair 2	Pretest Kontrol - Posttest Kontrol	-11.809	13.490	1.968	-15.769	-7.848	-6.001	46	0.000

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan taraf nyata 0,05, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$ pada kelompok eksperimen. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, maka Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_1) diterima. Keputusan ini secara statistik mengonfirmasi hipotesis bahwa metode *role playing* terbukti efektif dan berdampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan praktik shalat fardhu siswa. Diterimanya H_1 ini semakin divalidasi oleh data perbandingan, di mana peningkatan

skor pada kelas eksperimen (20,000 poin) terbukti jauh mengungguli peningkatan kelas kontrol (11,809 poin).

Pembahasan

Keterampilan Sholat Sebelum Metode Role Playing

Sebelum diterapkannya metode *role playing*, keterampilan praktik shalat fardhu siswa kelas VII di SMPN 5 Cikarang Utara tergolong masih rendah dan berada di bawah kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini dibuktikan melalui hasil rata-rata pretest kelas eksperimen yang hanya mencapai skor 56,70, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 53,83. Meskipun nilainya belum optimal, hasil uji prasyarat statistik menunjukkan bahwa data *pretest* dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan memiliki varians kemampuan dasar yang homogen.

Kondisi perolehan nilai awal yang rendah tersebut sejalan dengan temuan saat observasi, di mana siswa masih mengalami kesulitan mendasar terkait tata cara ibadah shalat dari segi hafalan bacaan maupun gerakan. Banyak siswa yang masih keliru, ragu, dan tertukar melafalkan bacaan seperti doa iftitah, ruku', i'tidal, sujud, serta tasyahud. Dari aspek gerakan, ketidaksempurnaan sering terjadi pada posisi punggung yang tidak rata saat ruku' dan penempatan anggota tubuh yang kurang tepat saat sujud. Keterbatasan ini memperlihatkan bahwa kemampuan siswa baru sebatas tahap persepsi dan kesiapan awal, sehingga pelaksanaan shalat yang memadukan kognitif dan motorik masih dipenuhi kekeliruan.

Belum optimalnya keterampilan praktik shalat ini sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran sebelumnya yang didominasi oleh metode konvensional, seperti metode ceramah. Pendekatan yang berpusat pada guru tersebut terpaksa digunakan karena keterbatasan waktu dan banyaknya jumlah siswa, yang pada akhirnya membuat siswa menjadi pasif dan kurang mendapat kesempatan mempraktikkan gerakan secara terarah. Permasalahan ini semakin diperburuk oleh kurang berjalannya program pembiasaan ibadah terstruktur di sekolah, seperti shalat dzuhur berjamaah, sehingga siswa kesulitan mengubah pemahaman teoretis yang dimiliki menjadi keterampilan praktik yang melekat.

Keterampilan Sholat Setelah Metode Role Playing

Setelah diterapkannya metode *role playing*, keterampilan praktik shalat fardhu siswa kelas VII di SMPN 5 Cikarang Utara mengalami peningkatan yang sangat positif dan signifikan. Hal ini dibuktikan melalui hasil *posttest*, di mana nilai rata-rata kelas eksperimen melonjak tajam dari 56,70 menjadi 76,70, dengan perolehan skor tertinggi mencapai angka sempurna yaitu 100. Pencapaian ini jauh melampaui kelas kontrol masih menggunakan metode

konvensional, di mana nilai rata-rata posttest kelas tersebut mencapai 65,64 dengan skor tertinggi 85.

Keberhasilan peningkatan pada kelas eksperimen ini didorong oleh penerapan metode *role playing* yang disusun sistematis mengintegrasikan empat tahapan teori belajar sosial dari Bandura. Pada pertemuan awal yang berfokus pada tahap perhatian (*attention*) dan retensi (*retention*), guru bertindak sebagai model untuk mendemonstrasikan gerakan dan bacaan shalat secara sempurna. Siswa kemudian mengamati dengan saksama lalu dibagi ke dalam kelompok kecil untuk memahami dan menghafal peran mereka masing-masing, baik sebagai imam, makmum, maupun pengamat, sekaligus menyimpan memori visual tentang tata cara shalat tersebut.

Pada pertemuan selanjutnya, siswa memasuki tahap reproduksi dengan mempraktikkan langsung skenario shalat berjamaah secara bergiliran agar seluruhnya mendapat pengalaman yang utuh, di mana pengamat bertugas mengevaluasi praktik rekannya. Proses ini diakhiri dengan tahap motivasi, di mana guru memberikan umpan balik konstruktif dan apresiasi yang terbukti efektif menumbuhkan rasa percaya diri siswa, mengurangi kecemasan, serta memperkuat komitmen mereka. Tahapan berkesinambungan ini sejalan dengan teori Imam Az-Zarnuji menekankan pentingnya peran guru sebagai pembimbing memastikan pengetahuan siswa dapat diterapkan menjadi perilaku nyata.

Efektivitas Penerapan Metode Role Playing

Penerapan metode *role playing* terbukti sangat efektif dan memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan praktik shalat fardhu siswa kelas VII di SMPN 5 Cikarang Utara. Keberhasilan ini dibuktikan secara mutlak melalui hasil uji Paired Samples T-Test pada kelas eksperimen yang memperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001. Angka tersebut menjadi dasar kuat diterimanya Hipotesis Alternatif (H1), yang menegaskan bahwa intervensi metode ini memberikan dampak nyata terhadap hasil belajar praktik shalat siswa.

Tingkat efektivitas metode ini semakin terlihat jelas apabila diukur menggunakan analisis N-Gain score yang membandingkan kedua kelompok. Kelas eksperimen mencatatkan skor rata-rata N-Gain sebesar 0,42 yang tergolong dalam kategori sedang, sementara kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya mampu mencapai skor 0,20 atau kategori rendah. Perbandingan matematis ini membuktikan bahwa metode *role playing* memiliki daya ungkit dan tingkat efisiensi jauh lebih baik dibandingkan metode ceramah.

Tingginya keefektifan metode ini didasari oleh kemampuannya dalam memecahkan akar permasalahan di lapangan, yaitu keterbatasan waktu dan tingginya jumlah siswa. Metode *role playing* berhasil mengubah paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*), sehingga siswa dapat berlatih secara serentak. Selain itu, metode ini juga mampu menciptakan iklim belajar yang kolaboratif dan bebas dari kecemasan, di mana melalui proses evaluasi antar teman (*peer assessment*), siswa menjadi lebih percaya diri dan kritis terhadap detail gerakan shalat yang benar sesuai syariat islam.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* terbukti sangat efektif dan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan praktik shalat fardhu siswa kelas VII di SMPN 5 Cikarang Utara. Keberhasilan ini dibuktikan secara empiris melalui hasil uji beda rata-rata (Paired Samples T-Test) yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001, sehingga Hipotesis Alternatif (H1) diterima. Selain itu, tingkat efektivitas metode ini terlihat dari perolehan indeks N-Gain Score pada kelas eksperimen yang mencapai 42% (kategori sedang), angka yang jauh mengungguli pencapaian kelas kontrol yang hanya mendapatkan 20% (kategori rendah). Metode *Role playing* terbukti mampu mengatasi kendala efisiensi waktu dan pasifnya siswa dengan menghadirkan pendekatan pembelajaran berpusat pada siswa (*student-centered*), menciptakan iklim belajar yang kolaboratif, serta mengurangi kecemasan siswa saat mempraktikkan ibadah shalat.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat positif, terdapat beberapa keterbatasan, di antaranya adalah fokus penelitian yang hanya terbatas pada siswa kelas VII di satu instansi sekolah saja, sehingga ruang lingkup generalisasinya masih terbatas. Sebagai rekomendasi dan saran tindak lanjut, guru Pendidikan Agama Islam disarankan untuk secara konsisten menerapkan metode *role playing* dalam materi praktik ibadah dan mengimbangnya dengan program pembiasaan shalat berjamaah di lingkungan sekolah. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, direkomendasikan untuk mengembangkan penelitian sejenis dengan melibatkan sampel yang lebih luas dari berbagai jenjang pendidikan, atau mengkombinasikan metode *role playing* dengan media pembelajaran interaktif lainnya guna memperoleh evaluasi pembelajaran yang lebih holistik dan komprehensif.

DAFTAR REFERENSI

- Al Hadhrami, S. S. bin S. (2011). *Matan Safinatun Najah fi Ushulid Dini wal Fiqhi*. Maktabah Ar Razin.
- Alanshori, M. Z., & Zahidi, S. (2025). Pendidikan Islam era globalisasi: Menjaga identitas di tengah arus perubahan. *Ta'lim: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 8(1), 80–90. <https://doi.org/10.52166/talim.v8i1.8762>
- Alwina, S., Sholehuddin, M., & Sugandhi, N. M. (2019). Efektivitas teknik *role playing* dalam meningkatkan kompetensi interpersonal remaja. *Edusentris: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 6(1), 13–24.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Bustamam, M. (2022). Karakteristik anak usia pendidikan menengah. *Jurnal Al-Fikrah*, 11(1), 14–28. <https://doi.org/10.54621/jiaf.v11i1.229>
- Chesler, M., & Fox, R. (1966). *Role-playing methods in the classroom*.
- Fitriyani, W. O., Jusula, & Basri. (2024). Pemahaman tentang pelaksanaan ibadah sholat pada siswa sekolah menengah pertama. *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), 160–173.
- Gusniawan, P. P. (2023). *Implementasi metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan ibadah shalat peserta didik di SMA Sultan Agung 3 Semarang* [Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang].
- Hartono. (2019). *Metodologi penelitian*. Zanafa Publishing.
- Ipah Latipah, Yani, A., Rochman, A. S., & Hariyanto, T. (2024). Pengaruh model pembelajaran demonstrasi dalam praktik ibadah shalat terhadap pengamalan dalam kehidupan sehari-hari. *Kharismatik: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 37–48. <https://doi.org/10.70757/kharismatik.v2i1.49>
- Jamaludin. (2017). *Fiqh ibadah*. Latifah.
- Kiram, P. Y. (2019). *Belajar keterampilan motorik*. Prenadamedia Group.
- Kismatun. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar PAI pada pokok bahasan shalat berjamaah dengan menggunakan metode *role playing* di kelas VII C SMPN 1 Limpung. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(1), 73–82. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i1.876>
- Masnu'ah, S., Khodijah, N., & Suryana, E. (2022). Analisis kebijakan pendidikan Islam dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (SISDIKNAS). *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 115–130.
- Radial. (2021). Hubungan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan pengamalan ibadah shalat fardhu di SMP Negeri 5 Binjai. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer (JURKAM)*, 1(3), 121–129.
- Samin. (2020). *Buku ajar fiqh ibadah*. IAIN Kerinci.
- Satra, A., Pratiwi, S., Rahmadilla, M. K., Ramadhan, J., & Pernanda, R. (2025). Keutamaan shalat dalam kehidupan sehari-hari menurut Ustadz Abdul Somad. *Taqrib: Journal of Islamic Studies*, 3(1), 78–90. <https://doi.org/10.61994/taqrib.v3i1.1032>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Sutikno, M. S. (2019). *Metode & model-model pembelajaran: Menjadikan proses pembelajaran lebih variatif, aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan*. Holistica.
- Wijaya, A., Andriani, T. R., Ismady, M. W., Suwarni, W. S. D., & Ahzim, R. (2023). The implementation of affective and psychomotor assessment in Islamic Religious Education learning. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 10(2), 195–206. <https://doi.org/10.17509/t.v10i2.65467>