ARZUSIN
Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar

e-ISSN : 2809-4093
p-ISSN : 2809-4484

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic Scholar, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/arzusin.v6i5.11032

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SD ISLAM DARUL MAKMUR SUNGAI ROTAN KENAGARIAN BATU TABA

The Effect of the Implementation of the Role Play Learning Model on Students' Social Skills in the PAI Subject at SD Islam Darul Makmur Sungai Rotan Kenagarian Batu Taba

Juni Haira & Jasmienti
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
junihaira@gmail.com; jasmienti@uinbukittinggi.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 20, 2026	Jun 17, 2026	Jun 29, 2026	Jul 4, 2026

Abstract

Students' social skills are an important competence in Islamic Religious Education learning because they support the ability to communicate, cooperate, act responsibly, and apply moral values in daily life. Although social skills have received attention in various studies, research that specifically analyzes the effect of the Role Play learning model on students' social skills in Islamic Religious Education subjects at the elementary school level remains limited. This study aims to analyze the effect of applying the Role Play learning model on the social skills of fourth-grade students in the Islamic Religious Education subject at SD Islam Darul Makmur Sungai Rotan, Kenagarian Batu Taba. This study used a quantitative approach with a Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design, involving 25 students selected through saturated sampling (total sampling). Data were collected through a social skills questionnaire, observation, and documentation, and

Arzusin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

were then analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, and a Paired Sample t-test with the assistance of IBM SPSS Statistics. The results show that the application of the Role Play learning model has a positive and significant effect on students' social skills, as indicated by an increase in the mean score from 61.12 in the pretest to 89.68 in the posttest, with a significance value of 0.000 (<0.05). These findings contribute to the development of Islamic Religious Education learning based on active learning and strengthen the application of social learning theory and social constructivism in developing students' social skills. The conclusion of this study emphasizes the importance of the Role Play learning model as an alternative learning strategy that can support the formation of students' character and social skills at the elementary school level.

Keywords: Role Play; Social Skills; Islamic Religious Education; Active Learning; Elementary School

Abstrak: Keterampilan sosial peserta didik merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena mendukung kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, bertanggung jawab, dan menerapkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun keterampilan sosial telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian, kajian yang secara khusus menganalisis pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Darul Makmur Sungai Rotan Kenagarian Batu Taba. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design*, melibatkan 25 peserta didik yang dipilih melalui teknik sampling jenuh (*total sampling*). Data dikumpulkan melalui angket keterampilan sosial, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan *Paired Sample t-test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Play* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keterampilan sosial peserta didik, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata skor dari 61,12 pada *pretest* menjadi 89,68 pada *posttest*, dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,05). Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis pembelajaran aktif serta memperkuat penerapan teori belajar sosial dan konstruktivisme sosial dalam pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Simpulan penelitian ini menegaskan pentingnya model pembelajaran *Role Play* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mampu mendukung pembentukan karakter dan keterampilan sosial peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Role Play*; Keterampilan Sosial; Pendidikan Agama Islam; Pembelajaran Aktif; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia melalui pengembangan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara seimbang. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ditegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar

menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab sebagai warga negara. Sejalan dengan tujuan tersebut, paradigma pendidikan abad ke-21 tidak lagi hanya menekankan pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga menuntut peserta didik memiliki kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan sosial sebagai bekal menghadapi kehidupan bermasyarakat (Kemendikbudristek, 2022).

Dalam konteks pendidikan nasional, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki posisi yang strategis karena tidak hanya berfungsi sebagai media transfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik. Pembelajaran PAI diharapkan mampu menanamkan nilai-nilai keislaman yang tercermin dalam perilaku sehari-hari, seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, toleransi, kepedulian, serta kemampuan menjalin hubungan sosial yang baik. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran PAI tidak cukup diukur melalui penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga melalui perubahan sikap dan perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Islam (Muhaimin, 2017; Alhamuddin, 2025).

Salah satu kompetensi yang menjadi perhatian dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah keterampilan sosial *(social skills)*. Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi secara efektif dengan orang lain melalui komunikasi, kerja sama, empati, kemampuan menyelesaikan konflik, serta tanggung jawab sosial. Peserta didik yang memiliki keterampilan sosial yang baik cenderung lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekolah, aktif dalam kegiatan pembelajaran, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta memiliki karakter yang lebih positif. Sebaliknya, rendahnya keterampilan sosial dapat menghambat proses belajar, mengurangi partisipasi peserta didik, serta memengaruhi perkembangan karakter dan hubungan interpersonal mereka (Hasan et al., 2025).

Meskipun demikian, pengembangan keterampilan sosial di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran pada umumnya masih berpusat pada guru *(teacher centered learning)*, dengan penggunaan metode ceramah yang lebih dominan dibandingkan aktivitas pembelajaran yang melibatkan interaksi antarpeserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi, bekerja sama, bertukar pendapat, maupun mempraktikkan nilai-nilai sosial dalam situasi pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran lebih menekankan pencapaian hasil belajar kognitif dibandingkan pengembangan kompetensi sosial peserta didik (Wulandari et al., 2023; Fahrurrozi et al., 2022).

Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Islam Darul Makmur Sungai Rotan Kenagarian Batu Taba. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik kelas IV masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat ketika proses pembelajaran berlangsung, belum terbiasa bekerja sama dalam kelompok, serta cenderung pasif ketika guru memberikan kesempatan berdiskusi. Selain itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga interaksi antarpeserta didik belum berkembang secara optimal. Padahal, materi Pendidikan Agama Islam, khususnya materi Akhlak terhadap Guru, sangat berkaitan dengan pembentukan perilaku sosial peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar sekaligus memberikan pengalaman nyata untuk mengembangkan keterampilan sosial. Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai adalah *Role Play* (bermain peran). Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan suatu situasi tertentu sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman langsung, memahami sudut pandang orang lain, serta mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, empati, dan tanggung jawab. Pembelajaran melalui *Role Play* juga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Secara teoretis, penerapan model pembelajaran *Role Play* didukung oleh Teori Belajar Sosial Albert Bandura yang menjelaskan bahwa perilaku seseorang berkembang melalui proses observasi, peniruan *(modeling)*, dan pengalaman langsung dalam lingkungan sosial (Bandura, 1977). Selain itu, teori konstruktivisme sosial Lev Vygotsky menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kolaborasi antarpeserta didik sehingga pembelajaran yang melibatkan aktivitas komunikasi dan kerja sama akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Vygotsky, 1978). Berdasarkan kedua teori tersebut, model pembelajaran *Role Play* dipandang mampu menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik sekaligus memperkuat proses internalisasi nilai-nilai Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pengembangan keterampilan sosial merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tujuan pembelajaran Pendidikan Agama

Islam. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penguasaan materi dengan pengalaman belajar sosial. Penerapan model pembelajaran *Role Play* dipandang memiliki potensi untuk mewujudkan tujuan tersebut karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman, interaksi, dan refleksi terhadap nilai-nilai akhlak yang dipelajari. Dengan demikian, penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model pembelajaran tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penerapan model pembelajaran *Role Play* telah banyak dikaji dalam berbagai penelitian karena dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik. Penelitian Wulandari et al. (2023) menunjukkan bahwa model *Role Play* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selanjutnya, Rahmah (2024) menemukan bahwa penerapan *Role Play* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan komunikasi, keberanian mengemukakan pendapat, dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *Role Play* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, Alhamuddin (2025) menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran aktif memberikan kontribusi terhadap pembentukan karakter religius dan penguatan nilai-nilai akhlak peserta didik. Sementara itu, Hasan et al. (2025) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikembangkan sejak pendidikan dasar karena berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, bekerja sama, berempati, serta beradaptasi dengan lingkungan sosial. Fahrurrozi et al. (2022) juga menegaskan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung akan lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru.

Meskipun demikian, hasil telaah terhadap penelitian terdahulu menunjukkan masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian *(research gap)*: 1) Sebagian besar penelitian mengenai *Role Play* lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar, aktivitas belajar, motivasi belajar, maupun kemampuan komunikasi, sedangkan penelitian yang secara khusus menganalisis pengaruh model *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam masih relatif terbatas; 2) Penelitian terdahulu umumnya dilakukan pada mata pelajaran umum atau pada jenjang pendidikan yang berbeda sehingga hasilnya belum dapat menggambarkan secara spesifik efektivitas *Role Play* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar; 3) Belum ditemukan penelitian yang mengkaji penerapan model *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik di SD Islam Darul Makmur Sungai Rotan Kenagarian Batu Taba. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pembuktian empiris pada konteks sekolah yang menjadi lokasi penelitian.

Penelitian ini menawarkan kebaruan pada beberapa aspek: 1) Penelitian memfokuskan kajian pada pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, bukan hanya terhadap hasil belajar atau aktivitas belajar sebagaimana banyak dilakukan pada penelitian sebelumnya; 2) Penelitian dilakukan pada materi Akhlak terhadap Guru, yang secara substansial berkaitan erat dengan pembentukan perilaku sosial peserta didik; 3) Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest Posttest Design* untuk memperoleh bukti empiris mengenai perubahan keterampilan sosial peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Role Play*.

Penelitian ini didasarkan pada Teori Belajar Sosial yang dikemukakan oleh Bandura (1977), yang menjelaskan bahwa individu mempelajari perilaku melalui proses observasi, imitasi, dan pengalaman langsung dalam lingkungan sosial. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan Teori Konstruktivisme Sosial dari Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan kolaborasi antarpeserta didik. Kedua teori tersebut menjadi landasan bahwa model pembelajaran *Role Play* mampu memberikan pengalaman belajar yang mendorong peserta didik mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, empati, serta keterampilan sosial lainnya melalui aktivitas bermain peran yang kontekstual.

Berdasarkan isu penelitian, argumentasi peneliti, hasil penelitian terdahulu, kesenjangan penelitian, serta kebaruan yang ditawarkan, penelitian ini difokuskan pada analisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Darul Makmur Sungai Rotan Kenagarian Batu Taba.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membuktikan secara empiris pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik pada mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran aktif untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi referensi praktis bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berorientasi pada pembentukan karakter serta pengembangan kompetensi sosial peserta didik sehingga tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat tercapai secara lebih optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan menguji pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik melalui pengukuran data numerik yang dianalisis menggunakan teknik statistik. Menurut Creswell (2018), penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menguji teori dengan mengukur hubungan antarvariabel melalui data yang dianalisis secara statistik. Sejalan dengan itu, Sugiyono (2022) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen bertujuan mengetahui pengaruh suatu perlakuan *(treatment)* terhadap variabel terikat dalam kondisi yang terkendali. Oleh karena itu, pendekatan kuantitatif eksperimen dipandang sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu menganalisis pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest Posttest Design*. Desain ini digunakan karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Sebelum diberikan perlakuan *(treatment)*, peserta didik diberikan *pretest* untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial awal. Selanjutnya, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan model *Role Play* pada materi Akhlak terhadap Guru. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan keterampilan sosial setelah memperoleh perlakuan. Perbedaan skor pretest dan posttest menjadi dasar dalam mengukur pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik (Sugiyono, 2022).

Secara sistematis, desain penelitian digambarkan sebagai berikut.

$$O_1 — X — O_2$$

Keterangan:
O_1 = *Pretest* (pengukuran keterampilan sosial sebelum perlakuan)
X = Penerapan model pembelajaran *Role Play*
O_2 = *Posttest* (pengukuran keterampilan sosial setelah perlakuan)

Desain tersebut dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan kondisi peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sehingga perubahan yang terjadi dapat dianalisis secara kuantitatif sebagai dasar pengujian hipotesis penelitian.

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Islam Darul Makmur Sungai Rotan Kenagarian Batu Taba yang menjadi subjek penelitian pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Karakteristik partisipan meliputi peserta didik yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta terlibat secara aktif selama proses penelitian berlangsung. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh peserta didik dapat dijadikan responden penelitian. Menurut Sugiyono (2022), sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi populasi secara menyeluruh.

Instrumen utama penelitian berupa angket (kuesioner) keterampilan sosial yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berkomunikasi, kerja sama, tanggung jawab, empati, partisipasi, dan interaksi sosial peserta didik. Instrumen menggunakan skala Likert lima tingkat, mulai dari Sangat Setuju (SS) sampai Sangat Tidak Setuju (STS). Selain angket, penelitian juga didukung oleh lembar observasi untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role Play* serta dokumentasi sebagai data pendukung berupa daftar peserta didik, perangkat pembelajaran, dan dokumentasi kegiatan penelitian. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap butir pernyataan dalam mengukur konstruk keterampilan sosial, sedangkan uji reliabilitas bertujuan mengetahui tingkat konsistensi instrumen. Instrumen dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid dan reliabel (Sugiyono, 2022; Ghozali, 2021).

Prosedur pengumpulan data dilaksanakan melalui beberapa tahap: 1) Pemberian *pretest* kepada peserta didik untuk memperoleh data awal mengenai keterampilan sosial; 2)

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Role Play* sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah disusun; 3) Pemberian *posttest* setelah seluruh perlakuan selesai untuk memperoleh data akhir mengenai keterampilan sosial peserta didik. Selanjutnya, seluruh data dikumpulkan, diperiksa, dan disiapkan untuk dianalisis.

Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics. Tahap awal berupa analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data melalui nilai rata-rata, skor maksimum, skor minimum, standar deviasi, dan distribusi data. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas menggunakan Shapiro Wilk, mengingat jumlah sampel relatif kecil. Uji ini bertujuan mengetahui apakah data berdistribusi normal sebagai dasar pemilihan teknik analisis inferensial (Ghozali, 2021).

Setelah data memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t test* karena penelitian membandingkan rata-rata skor pretest dan posttest pada kelompok yang sama. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Role Play*. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.). Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (Field, 2018; Ghozali, 2021). Hasil analisis statistik kemudian diinterpretasikan untuk menjelaskan besarnya pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik serta dikaitkan dengan teori dan temuan penelitian terdahulu sehingga menghasilkan pembahasan yang komprehensif sesuai dengan tujuan penelitian.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Akhlak terhadap Guru di kelas IV.3 SD Islam Darul Makmur Sungai Rotan Kenagarian Batu Taba. Penelitian dilaksanakan pada satu kelas eksperimen yang terdiri atas 25 peserta didik dengan menggunakan desain *One Group Pretest Posttest Design*. Data penelitian diperoleh melalui angket keterampilan sosial yang diberikan sebelum *(pretest)* dan sesudah *(posttest)* penerapan model pembelajaran *Role Play*. Sebelum digunakan dalam penelitian,

instrumen telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Dari 30 butir pernyataan yang diujicobakan, diperoleh 26 butir valid dan digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil Keterampilan Sosial Sebelum Penerapan Model Pembelajaran *Role Play*

Data *pretest* menunjukkan bahwa keterampilan sosial peserta didik sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori rendah. Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1, skor rata-rata keterampilan sosial peserta didik adalah 61,12. Nilai tersebut berada pada interval 46–65 dengan interpretasi rendah, yang menunjukkan bahwa sebelum penerapan model *Role Play*, kemampuan peserta didik dalam bekerja sama, berpartisipasi, dan berkomunikasi masih belum berkembang secara optimal.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif Keterampilan Sosial Sebelum Perlakuan

Variabel	Jumlah Siswa	Rata-rata	Kategori
Pretest Keterampilan Sosial	25	61,12	Rendah

Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih memiliki keterampilan sosial yang relatif rendah sebelum memperoleh pembelajaran menggunakan model *Role Play*.

Hasil Keterampilan Sosial Sesudah Penerapan Model Pembelajaran *Role Play*

Setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan model *Role Play*, diperoleh peningkatan skor keterampilan sosial. Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2, nilai rata-rata *posttest* mencapai 89,68, yang berada pada interval 76%–100% dengan kategori sangat tinggi.

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif Keterampilan Sosial Sesudah Perlakuan

Variabel	Jumlah Siswa	Rata-rata	Kategori
Posttest Keterampilan Sosial	25	89,68	Sangat Tinggi

Peningkatan skor tersebut menunjukkan adanya perubahan tingkat keterampilan sosial peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Role Play*.

Hasil Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat analisis terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Paired Sample t test*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,000, yaitu lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05). Selain itu, diperoleh nilai t_{hitung} = 14,508, sedangkan t_{tabel} = 2,063, sehingga t_{hitung} > t_{tabel}. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample t test)

Statistik	Nilai
t_{hitung}	14,508
t_{tabel}	2,063
Sig. (2-tailed)	0,000
Keputusan	H_0 ditolak, H_1 diterima

Berdasarkan hasil tersebut, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor keterampilan sosial sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Role Play*.

Selama proses analisis data tidak ditemukan data yang menunjukkan penyimpangan *(outlier)* maupun hasil yang bertentangan dengan pola umum penelitian. Seluruh data dapat dianalisis sesuai dengan prosedur statistik yang telah ditetapkan dan menunjukkan adanya peningkatan skor keterampilan sosial peserta didik setelah penerapan model pembelajaran *Role Play*. Oleh karena itu, tidak terdapat temuan negatif atau anomali yang memerlukan pelaporan khusus pada bagian hasil penelitian.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Akhlak terhadap Guru di kelas IV SD Islam Darul Makmur Sungai Rotan Kenagarian Batu Taba. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata skor keterampilan sosial peserta didik sebelum diberikan perlakuan *(pretest)* sebesar 61,12, sedangkan setelah penerapan model pembelajaran *Role Play (posttest)* meningkat menjadi 89,68. Hasil uji *Paired Sample t test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Play* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik.

Peningkatan keterampilan sosial tersebut menunjukkan bahwa model *Role Play* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Selama kegiatan bermain peran, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara langsung, menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta mempraktikkan nilai-nilai akhlak yang dipelajari. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan

kemampuan komunikasi, empati, tanggung jawab, dan kerja sama sebagai indikator utama keterampilan sosial. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa materi Akhlak terhadap Guru lebih mudah dipahami ketika disampaikan melalui aktivitas bermain peran dibandingkan melalui metode ceramah. Peserta didik tidak hanya mengetahui konsep menghormati guru secara teoritis, tetapi juga mempraktikkannya dalam situasi pembelajaran. Dengan demikian, proses internalisasi nilai-nilai akhlak berlangsung melalui pengalaman langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Teori Belajar Sosial yang dikemukakan oleh Bandura (1977), yang menjelaskan bahwa individu mempelajari perilaku melalui proses observasi, peniruan *(modeling)*, dan pengalaman langsung dalam lingkungan sosial. Dalam penelitian ini, peserta didik mengamati perilaku teman, memainkan peran yang berbeda, serta memperoleh pengalaman nyata selama proses pembelajaran. Pengalaman tersebut mendorong terbentuknya perilaku sosial yang lebih positif, seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan menghargai orang lain. Temuan penelitian ini juga mendukung teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial. Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, bertukar gagasan, serta membangun pemahaman bersama melalui interaksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Wulandari et al. (2023) yang menyatakan bahwa model *Role Play* mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Penelitian Rahmah (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan *Role Play* meningkatkan kemampuan komunikasi dan keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat. Selain itu, Alhamuddin (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran aktif dalam Pendidikan Agama Islam berkontribusi terhadap pembentukan karakter religius dan penguatan nilai-nilai akhlak peserta didik. Di sisi lain, penelitian Hasan et al. (2025) menegaskan bahwa keterampilan sosial merupakan kompetensi penting yang harus dikembangkan sejak sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan komunikasi, kerja sama, empati, dan adaptasi sosial. Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian tersebut dengan menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan sosial dapat dilakukan secara efektif melalui penerapan model pembelajaran *Role Play* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kontribusi penelitian ini terletak pada konteks penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh model *Role Play* terhadap keterampilan sosial pada materi Akhlak terhadap Guru di sekolah dasar Islam. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada hasil belajar, motivasi belajar, atau aktivitas belajar, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran juga berkontribusi terhadap pengembangan kompetensi sosial peserta didik.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat penerapan Teori Belajar Sosial Bandura dan teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kedua teori tersebut menjelaskan bahwa interaksi sosial, pengalaman langsung, dan aktivitas kolaboratif merupakan faktor penting dalam pembentukan perilaku dan keterampilan sosial peserta didik. Temuan penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa model *Role Play* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengintegrasikan penguasaan materi dengan pengembangan kompetensi sosial.

Secara praktis, hasil penelitian memberikan implikasi bagi guru Pendidikan Agama Islam agar lebih banyak menggunakan model pembelajaran yang bersifat aktif dan berpusat pada peserta didik. Penerapan *Role Play* dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, rasa tanggung jawab, serta empati peserta didik terhadap guru maupun teman sebaya. Selain itu, sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila dan pembentukan karakter peserta didik.

Secara metodologis, penelitian ini menunjukkan bahwa desain *One Group Pretest Posttest Design* dapat digunakan untuk mengevaluasi perubahan keterampilan sosial peserta didik sebelum dan sesudah penerapan suatu model pembelajaran. Pendekatan tersebut memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas perlakuan yang diberikan meskipun belum melibatkan kelompok kontrol.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian: 1) Penelitian menggunakan desain *Pre Experimental* dengan satu kelompok tanpa kelompok kontrol sehingga pengaruh faktor luar selama proses penelitian belum dapat dikendalikan secara optimal; 2) Jumlah sampel relatif terbatas karena hanya melibatkan peserta didik kelas IV pada satu sekolah sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas; 3) Penelitian hanya dilaksanakan pada materi Akhlak

terhadap Guru, sehingga efektivitas model *Role Play* pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya masih memerlukan kajian lebih lanjut.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain *True Experimental* atau *Quasi Experimental* dengan melibatkan kelompok kontrol agar efektivitas model pembelajaran dapat dibandingkan secara lebih objektif. Penelitian berikutnya juga dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, beberapa sekolah dengan karakteristik yang berbeda, serta mengembangkan variabel lain seperti hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, atau karakter peserta didik. Selain itu, pendekatan campuran *(mixed methods)* dapat digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai proses pembentukan keterampilan sosial selama penerapan model pembelajaran *Role Play*.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Darul Makmur Sungai Rotan Kenagarian Batu Taba. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Play* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik. Pembelajaran melalui kegiatan bermain peran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan kontekstual sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, bertanggung jawab, menghargai pendapat orang lain, serta menerapkan nilai-nilai akhlak dalam situasi pembelajaran. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran *Role Play* terhadap keterampilan sosial peserta didik telah tercapai.

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, baik secara teoretis, metodologis, maupun praktis. Secara teoretis, temuan penelitian memperkuat penerapan Teori Belajar Sosial dan Teori Konstruktivisme Sosial yang menempatkan interaksi sosial dan pengalaman langsung sebagai unsur penting dalam pembentukan keterampilan sosial peserta didik. Secara metodologis, penelitian ini menunjukkan bahwa desain *Pre Experimental* dengan *One Group Pretest Posttest* Design dapat digunakan untuk mengevaluasi perubahan keterampilan sosial setelah penerapan suatu model pembelajaran. Secara praktis, hasil penelitian memberikan bukti bahwa model pembelajaran *Role Play* dapat menjadi alternatif yang efektif bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam

menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, berpusat pada peserta didik, serta mendukung penguatan karakter dan keterampilan sosial di sekolah dasar.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti *Quasi Experimental Design* atau *True Experimental Design*, dengan melibatkan kelompok kontrol agar pengaruh perlakuan dapat dibandingkan secara lebih objektif. Penelitian berikutnya juga dapat memperluas jumlah dan karakteristik sampel, melibatkan sekolah yang berbeda, serta menguji penerapan model *Role Play* pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya atau pada variabel yang berbeda, seperti hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun pembentukan karakter. Pengembangan tersebut diharapkan dapat memperkaya bukti empiris mengenai efektivitas model pembelajaran *Role Play* serta memperluas kontribusinya dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

Alhamuddin, & Asikin, I. (2025). The role of the Islamic religious education curriculum in character development: A study of challenges and educational impact in Indonesia. *TARLIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 8*(2), 159–170. https://doi.org/10.32528/tarlim.v8i2.3325

Aprileani, A. P., & Abadi, F. (2022). The roles of transformational leadership on employee's job satisfaction, readiness for change, and organizational commitment of Islamic banking in Indonesia. *Indonesian Journal of Business Analytics, 2*(2), 213–230. https://doi.org/10.55927/ijba.v2i2.2228

Ariansyah, R. A., & Aslam, M. (2025). Implementasi Metode Role Play Sosiodrama dalam Meningkatkan Pemahaman Perilaku Terpuji Materi Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas II SDN 001 Bontang Selatan. *NABAWI: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 3*(3), 154–165. https://ejournal.stitsyambtg.ac.id/index.php/nabawi/article/view/169

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.

Cahyani, E. I., Wulandari, P., & Munawir. (2023). Implementasi Metode Role Playing dalam Pembelajaran Akidah Akhlak. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan, 15*(2), 239–250. https://doi.org/10.47435/al-qalam.v15i2.2330

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Fahrurrozi, M., & Mohzana. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Universitas Hamzanwadi Press. https://eprints.hamzanwadi.ac.id/3035

Ferdiyansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., & Alfan, M. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Kelas IV SDN Bumiayu 2 Malang. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar), 5*(1), 64–75. https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v5i1.5039

Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26* (Edisi ke-10). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hamiyetun, N., Faizah, R., & Hadi, I. (2022). Eksperimen Metode Role Play terhadap Kemampuan Analisis Masalah Etika Islam di MTs Riaudul Jannah. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam, 2*(2), 20–25. https://doi.org/10.51806/22n1pd59

Hasan, H., Sadaruddin, & Nasaruddin. (2024). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Model Role Playing. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal, 2*(3), 339–347. https://doi.org/10.59638/ihyaulum.v2i3.357

Hayati, J., & Rahim, A. (2024). Improving students' understanding of the pillars of Islam through the role play method at SD Negeri No. 105408 Suka Makmur. *DARUSSALAM: Scientific Journal of Islamic Education, 1*(2), 188–200. https://doi.org/10.62945/darussalam.v1i2.685

Holifah, S., Dasuki, M., Sa'idah, S. N., & Husni, R. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development, 1*(2), 291–300.

Keis, K., Juhaeni, J., Safaruddin, S., Jannah, I. M., & Salsabila, Z. P. (2025). Penggunaan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan, 17*(1), 358–370. https://doi.org/10.47435/al-qalam.v17i1.3581

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Maria, A., & Noer, G. V. (2025). Studi Eksperimen Penggunaan Metode Bermain Peran terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VIII MTs An-Nashr Tarogong Kaler Garut. *MASAGI: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 3*(2), 28–33. https://doi.org/10.37968/masagi.v3i2.904

Muhaimin. (2017). *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. PT RajaGrafindo Persada.

Rizal, S. D. R., & Rahmi, A. (2022). Efektivitas Teknik Role Playing dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa MAN 2 Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 6*(2), 10725–10733. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4128

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.

Triyanto, I. T., & Bisri, M. (2024). Efektivitas Metode Role-Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Khalifah Umar bin Khattab pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam, 7*(2), 652–666. https://doi.org/10.58401/dirasah.v7i2.1393

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.