

Pengaruh Model Pembelajaran Role Play Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Pengurusan Jenazah Pada Siswa Kelas IX SMP A. Wahid Hasyim Tebu Ireng-12

Adi Ito Wijaya*, Deden Makbuloh, Rudy Irawan Z

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Tarbiyah dan Keguruan, FTK, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, 35131, Indonesia

Corresponding Author: adiitowijaya@gmail.com, deden_makbuloh@radenintan.ac.id
rudyirawan@radenintan.ac.id

Article History

Received : December 22th, 2025

Revised : January 20th, 2026

Accepted : February 01th, 2026

Abstract: Pendidikan adalah suatu proses bagi generasi muda agar dapat menjalani kehidupan dan mencapai tujuan hidupnya dengan lebih efektif dan efisien. Tujuan dari studi ini adalah untuk menemukan bagaimana penerapan metode pembelajaran Role Play memengaruhi pemahaman siswa di SMP A. Wahid Hasyim Tebuireng-12 mengenai topik pengurusan jenazah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Untuk itu, sebuah desain pre-test dan post-test diterapkan. Semua siswa yang jumlahnya 33 orang menjadi sampel penelitian dengan teknik sampling jenuh. Dalam penelitian ini, tes pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya digunakan. Selain itu, analisis data dilakukan dengan uji prasyarat dan pengujian hipotesis. Untuk analisis statistik, program SPSS dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* digunakan. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan skor post-test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Play berpengaruh terhadap pemahaman siswa mengenai topik pengelolaan jenazah.

Keywords: Pemahaman Materi, Pengurusan Jenazah, Model Pembelajaran Role Play

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dijalani oleh generasi muda sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sekaligus mencapai tujuan hidupnya. Ki Hajar Dewantara memaknai pendidikan sebagai usaha sadar yang berguna untuk menumbuhkan budi pekerti, mengembangkan kemampuan berpikir, serta menjaga kesehatan jasmani anak, dengan tujuan mewujudkan kesempurnaan hidup dan membimbing mereka agar mampu hidup selaras dengan masyarakat serta lingkungan sekitarnya. (Duryat, 2022). Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk membimbing anak agar berkembang secara optimal, baik dari aspek intelektual, jasmani, maupun budi pekerti, sehingga mereka mampu mencapai kualitas hidup yang lebih baik dan utuh (Basyar, 2020). Allah SWT menjelaskan dalam Q.S. Al-Mujadalah:11 yang artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi

kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan

Dalam Q.S. Al-Mujadalah ayat 11 dijelaskan bahwa Allah SWT meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan memiliki ilmu pengetahuan (Arum Sari & Retnaningsih, 2023). Seiring perkembangan era modern, guru dituntut untuk mengoptimalkan penggunaan metode maupun model pembelajaran yang inovatif dan interaktif, mengingat pembelajaran masih menghadapi berbagai persoalan, seperti munculnya rasa tidak nyaman pada siswa akibat pendekatan ceramah yang dominan dalam proses pembelajaran (Yulianto, 2024). Salah satu opsi untuk menyelesaikan masalah ini adalah menerapkan model pembelajaran Role Play, yang mendorong siswa untuk berimajinasi, mengekspresikan peran tertentu, serta bekerja sama secara aktif dalam kelompok (Anwar & Cahyanti, 2025). Model Role Play berfungsi

sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengeksplorasi perasaan, memperoleh inspirasi serta pemahaman yang memengaruhi sudut pandang, nilai, dan persepsi mereka, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir dan penyelesaian masalah serta memahami materi pembelajaran secara lebih luas (Karnia et al., 2023).

Beberapa studi sebelumnya yang meneliti penggunaan model pembelajaran Role Play atau permainan peran, seperti yang dilakukan oleh (Nurfauzi et al., 2023), (Juati, 2022), (Roziqin & Rofiq, 2024), (Harhap, 2024), (HARYONO et al., 2024), menunjukkan hasil yang relatif konsisten bahwa Model Role Playing bermanfaat untuk meningkatkan berbagai aspek pembelajaran siswa. Peningkatan tersebut mencakup keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung, capaian hasil belajar kognitif, penguasaan keterampilan praktis, hingga tumbuhnya rasa percaya diri siswa pada beragam mata pelajaran.

Studi ini menerapkan metode kuantitatif yang bertujuan untuk menilai seberapa efektif model pembelajaran Role Play dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pengelolaan jenazah. Fokus yang peneliti lakukan dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih dominannya penggunaan metode ceramah serta keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran, khususnya di lingkungan pondok pesantren. Dengan menggunakan desain penelitian yang terencana, diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi yang akurat tentang dampak penggunaan metode Role Play pada prestasi belajar siswa di pondok pesantren. Di samping itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mendukung siswa dalam memahami materi pengurusan jenazah dengan lebih baik dan menyiapkan mereka untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang bersifat eksperimen dengan menggunakan desain one group pretest–posttest control group design. Penelitian ini dilaksanakan di SMP A. Wahid Hasyim Tebuireng-12 pada tanggal 18 Desember 2026. Jumlah populasi yang diteliti meliputi semua siswa kelas IX di SMP A. Wahid Hasyim Tebuireng-12, yang terdiri dari 33 siswa, dengan rincian 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Gravetter dan Wallnau mendeskripsikan populasi sebagai keseluruhan individu yang menjadi sasaran atau fokus dalam suatu penelitian tertentu, sehingga populasi mencakup semua subjek yang direncanakan untuk diteliti. Sejalan dengan pendapat tersebut, Margono menyebutkan bahwa populasi mencakup semua objek yang diteliti, termasuk manusia, hewan, barang, tanaman, serta berbagai peristiwa, gejala, dan fenomena yang memiliki sifat tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Di sisi lain, V. Wiratna Sujarweni menggarisbawahi bahwa populasi adalah total objek atau subjek yang memiliki ciri dan kualitas tertentu, yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan ditarik kesimpulan (Suriani et al., 2023). Dengan memperhatikan bahwa populasi tidak terlalu besar, studi ini menerapkan metode sampling total, yang berarti semua individu dalam populasi diikutkan sebagai sampel dalam penelitian ini (Candra Susanto et al., 2024). Sampling diartikan sebagai suatu cara atau prosedur dalam memilih sejumlah individu atau objek dari suatu populasi (Fadhillah1 et al., 2024). Sampel adalah sekelompok individu yang diambil dari populasi dan dianggap mampu mewakili semua anggota populasi secara keseluruhan (Suriani et al., 2023).

Teknik pengumpulan informasi yang diterapkan dalam studi ini mencakup pengamatan, interview, uji coba, dan pengumpulan dokumen. Pengamatan observasi, sebagaimana dikemukakan oleh Morris, merupakan kegiatan mencatat suatu peristiwa dengan bantuan instrumen tertentu serta merekamnya untuk kepentingan ilmiah maupun tujuan lainnya. Adler dan Adler menegaskan bahwa observasi menjadi landasan utama dalam seluruh teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif (Hasanah, 2017). Teknik berikutnya adalah wawancara. Menurut Slamet, wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui interaksi sosial antara peneliti dan subjek penelitian. Sementara itu, Nazir mendefinisikan wawancara sebagai proses memperoleh informasi untuk keperluan penelitian melalui kegiatan tanya jawab secara langsung antara pewawancara dan responden (Fandi et al., 2016). Selain itu, peneliti menerapkan metode pengujian yang dilakukan kepada peserta didik kelas IX guna mengukur seberapa baik siswa memahami materi mengenai pengelolaan jenazah setelah menggunakan metode Role Play. Teknik terakhir adalah dokumentasi, yang dilakukan untuk memperoleh

gambaran mengenai kondisi lokasi penelitian di SMP A. Wahid Hasyim Tebuireng-12, meliputi data personalia sekolah, jumlah peserta didik, fasilitas yang tersedia, struktur organisasi sekolah, serta informasi pendukung lainnya.

Teknik pengolahan data yang diterapkan dalam studi ini terdiri dari pengujian validitas dan reliabilitas instrumen, analisis kesulitan soal, kemampuan membedakan setiap butir soal, serta analisis mengenai pengecoh. Validitas diambil dari kata *validity* yang menunjukkan seberapa akurat dan tepat suatu alat ukur, terutama tes, dalam melaksanakan fungsi pengukurannya dengan benar (Ramadhan et al., 2024). Validitas dapat diartikan sebagai seberapa tepat sebuah tes dalam mengukur aspek yang seharusnya diukur (Ihsan, 2016). atau sebagai tanda yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut dengan tepat mengevaluasi konstruk yang dimaksud (Amanda et al., 2019).

Dalam penelitian kuantitatif, reliabilitas merujuk pada seberapa konsisten dan stabilnya hasil pengukuran yang diperoleh dari suatu alat ukur saat digunakan dalam situasi yang sama pada waktu yang berlainan (Subhaktiyasa, 2024). Analisis tingkat kesukaran soal dilakukan untuk menilai derajat kesulitan setiap butir soal, sehingga dapat diklasifikasikan ke dalam kategori mudah, sedang, atau sulit (Rajagukguk & Naibaho, 2023). Selain itu, daya pembeda butir soal merupakan indikator yang menunjukkan sejauh mana suatu soal dapat membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dari siswa yang memiliki kemampuan rendah (Suryadin, 2024) Sebuah pertanyaan dikatakan memiliki kemampuan untuk membedakan dengan baik jika nilai *discrimination power* (DP) $\geq 0,30$ (Helsa & Fitria, 2024). Analisis terhadap pilihan jawaban yang salah dilakukan untuk mengevaluasi seberapa efektif pilihan tersebut, di mana pilihan yang salah dianggap berfungsi baik jika dipilih oleh jumlah siswa yang sama atau hampir mencapai jumlah yang diinginkan (Sary, 2018).

Uji prasyarat mencakup Uji Normalitas dan Homogenitas. Untuk Uji Normalitas, metode yang diterapkan adalah Shapiro–Wilk, menggunakan perangkat lunak SPSS for Windows. Hipotesis yang dipakai untuk mengevaluasi normalitas adalah: H_0 : populasi memiliki distribusi normal, jika kemungkinan $> 0,05$, H_0 diterima H_1 : distribusi tidak normal, jika kemungkinan $\leq 0,05$, H_0 ditolak (Januar, 2021). Uji homogenitas digunakan sebagai prasyarat dalam menentukan kelayakan

penggunaan uji statistik tertentu dalam penelitian (Lubis et al., 2023). Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis yang merupakan tahapan logis dalam pelaksanaan penelitian ilmiah berbasis kuantitatif (Yam & Taufik, 2021). Dalam studi ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menerapkan *Wilcoxon Signed Rank Test*.

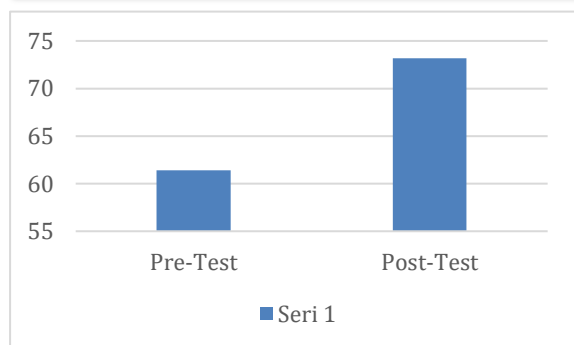
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian didapatkan dari nilai pretest dan posttest siswa yang diambil melalui penyebaran instrumen yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa kelas IX adalah 61,4, sedangkan rata-rata nilai posttest mencapai 73,2. Perbandingan antara rata-rata skor pretest dan posttest tersebut kemudian disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Skor Rata-Rata Pretest dan Posttest Siswa kelas IX SMP A. Wahid Hasyim Tebuireng-12

Kelas	Nilai rata-rata
Pretest	61,4
Posttest	73,2

Hasil pengamatan terhadap data *Pretest* dan *Posttest* di atas menunjukkan bahwa data tersebut mengalami peningkatan dari skor *pretest* ke skor *posttest*. Untuk nilai tertinggi dan terendah skor rata-rata *Pretest* yaitu 85,8 dan 33,0 sedangkan untuk nilai tertinggi dan terendah skor rata-rata *Posttest* yaitu 99,0 dan 33,0. Dari hasil pengamatan di atas, maka nilai tertinggi *Pretest* dan *Posttest* mengalami perubahan yaitu sebesar 13,2 sehingga terjadi peningkatan dari hasil pembelajaran setelah menggunakan model pembelajaran *Role Play*. Jadi Secara keseluruhan, terjadi pergeseran rentang nilai ke arah yang lebih tinggi. Jika pada *Pre-test* mayoritas siswa berada di rentang nilai 50-60, pada *Post-test* mayoritas siswa berhasil masuk ke rentang nilai 70-90. ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Role Play* memberikan pengaruh positif terhadap tingkat pemahaman materi siswa kelas IX di SMP A. Wahid Hasyim Tebuireng-12. Hasil dari Pre-Test dan Post-Test dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Rata-rata Pre-test dan Post-test hasil belajar siswa

Dari hasil skor rata-rata Posttest di atas, maka dapat di peroleh hasil data Uji Validitas yang di lakukan peneliti dengan menggunakan olah SPSS, Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah butir soal yang digunakan dalam penelitian benar-benar mampu mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pengurusan jenazah. Data olah SPSS Uji Validitas tersebut disajikan pada Tabel 2

Tabel 2. Data hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.664	14

Berdasarkan hasil evaluasi validitas terhadap alat tes yang terdiri dari 15 pertanyaan pilihan ganda dan diuji pada 33 orang responden, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,344 pada tingkat signifikansi 5%. Nilai r tabel tersebut digunakan sebagai pedoman untuk membandingkan dengan nilai r hitung untuk setiap pertanyaan guna menentukan keabsahan masing-masing item. Hasil analisis menunjukkan bahwa 14 dari 15 pertanyaan dinyatakan sah karena nilai r hitung lebih tinggi dari pada nilai r tabel (r hitung >

0,344). Pertanyaan yang memenuhi syarat validitas tersebut antara lain adalah nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, dan 15. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar pertanyaan memiliki keterkaitan yang kuat dengan total skor, sehingga dapat secara akurat mengukur tingkat pemahaman siswa sesuai dengan tujuan penelitian.

Meskipun demikian, terdapat satu butir soal yang dinyatakan tidak valid, yaitu soal nomor 2, karena memiliki nilai r hitung sebesar 0,011 yang lebih kecil dibandingkan dengan nilai r tabel (0,344). Secara keseluruhan, hasil uji validitas ini mengindikasikan bahwa instrumen tes yang digunakan telah memenuhi kriteria validitas yang baik, mengingat mayoritas butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Sedangkan hasil uji reliabilitas diperoleh koefisien Alpha Cronbach dengan menggunakan SPSS. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Alpha Cronbach adalah 0.664, yang berarti lebih besar dari 0,60, sehingga alat ukur tersebut dianggap memadai untuk mengukur variabel penelitian.

Hasil analisis data yang dilakukan pada kelas IX berkaitan dengan pemahaman siswa tentang materi pengurusan jenazah. Maka didapatkan hasil interpretasinya sebagai berikut:

1. Uji Tingkat Kesukaran

Pengujian tingkat kesukaran dilakukan untuk memastikan bahwa pertanyaan yang digunakan memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dan tidak tergolong terlalu mudah atau terlalu sulit bagi para siswa. Dengan pengujian ini, setiap pertanyaan dapat dikelompokkan ke dalam kategori mudah, menengah, atau sulit bergantung pada tingkat kesulitannya.

Tabel 3. Data hasil Uji Tingkat Kesukaran

		Statistics						
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7
N	Valid	33	33	33	33	33	33	33
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.73	.94	.91	.79	.73	.61	.91

		Statistics						
		P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14
N	Valid	33	33	33	33	33	33	33
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		.58	.76	.58	.73	.79	.48	.85

Kriteria untuk indeks tingkat kesulitan soal dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu nilai

indeks di bawah atau sama dengan 0,30 termasuk dalam kategori sulit, nilai indeks antara 0,31 dan

0,70 dikategorikan sebagai sedang, dan nilai indeks antara 0,71 hingga 1,00 dianggap mudah (Rajagukguk & Naibaho, 2023). Hasil analisis tingkat kesulitan dengan penggunaan SPSS menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal berada dalam kategori sedang, sementara diketahui juga ada sedikit yang tergolong mudah dan sulit. Soal-soal yang berada dalam tingkat kesulitan sedang dianggap paling sesuai karena bisa mengukur kemampuan siswa dengan adil, sedangkan soal yang terlalu mudah atau terlalu sulit dapat mengakibatkan ketidakakuratan dalam penilaian kemampuan siswa. Oleh karena itu, hasil dari pengujian tingkat kesulitan

menunjukkan bahwa alat tes yang dipakai telah sesuai dengan kemampuan siswa kelas IX dan dapat mengukur tingkat pemahaman siswa dengan tepat.

2. Uji Daya Pembeda

Tes daya pembeda memiliki tujuan untuk mengukur kemampuan masing-masing soal dalam membedakan siswa yang memiliki pemahaman tinggi dan rendah. Soal yang baik seharusnya dapat menampilkan perbedaan hasil antara siswa yang telah memahami materi dan mereka yang kurang menguasainya.

Tabel 4. Data hasil Uji Daya Pembeda Soal
Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Correlation	Item-Total	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	10.39	6.059	.268		.632
P2	10.18	6.903	-.080		.664
P3	10.21	5.985	.553		.605
P4	10.33	6.229	.221		.639
P5	10.39	6.184	.210		.641
P6	10.52	6.195	.169		.649
P7	10.21	6.235	.370		.624
P8	10.55	6.006	.245		.637
P9	10.36	6.176	.229		.638
P10	10.55	6.193	.166		.650
P11	10.39	5.871	.358		.618
P12	10.33	6.229	.221		.639
P13	10.64	6.114	.195		.646
P14	10.27	6.017	.398		.616
P15	10.36	5.489	.580		.583

Kriteria untuk uji daya pembeda di bagi beberapa kelompok yaitu 0.00-0.19 termasuk dalam kategori jelek, 0.20-0.39 termasuk dalam kategori cukup, 0.40-0.69 termasuk dalam kategori baik dan 0.70-1.00 termasuk dalam kategori baik sekali. Hasil Analisis daya pembeda menunjukkan bahwa sebagian besar pertanyaan berada dalam kategori baik atau cukup baik. Hal ini menunjukkan bahwa pertanyaan tersebut dapat dengan baik membedakan antara siswa yang memiliki pemahaman tinggi dan mereka yang memiliki pemahaman rendah.

3. Efektivitas Pengecoh Soal

Evaluasi tentang efektivitas pengecoh dilakukan untuk memastikan apakah jawaban yang salah pada tiap pertanyaan berfungsi dengan baik. Pengecoh dianggap efektif bila ada sejumlah siswa yang memilihnya dan mereka belum memahami materi, sehingga tidak ada pilihan jawaban yang terlalu dominan. Pengecoh disebut baik jika jumlah siswa yang memilihnya setara atau hampir sama dengan jumlah yang diharapkan (Sary, 2018). Kriteria untuk mengevaluasi pengecoh adalah: jika tingkat pengecoh mencapai 5% atau lebih, maka diterima karena dianggap baik; jika tingkat pengecoh lebih dari 0% tetapi kurang dari 5%, maka perlu direvisi; dan jika tingkat pengecoh sama dengan 0%, maka ditolak karena dianggap tidak baik.

Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	27%	0%	88%	6%	0%	61%	3%	58%	24%	3%	27%	9%	9%	9%	15%
B	73%	94%	3%	85%	79%	18%	91%	3%	76%	52%	70%	82%	33%	85%	76%
C	0%	6%	9%	9%	3%	21%	3%	39%	0%	30%	3%	3%	6%	0%	6%
D	0%	0%	0%	0%	18%	0%	3%	0%	0%	15%	0%	6%	52%	6%	3%

Soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	diteri ma	ditol ak	diteri ma	diteri ma	ditol ak	diteri ma	revis i	diteri ma	diteri ma	revis i	diteri ma	diteri ma	diteri ma	diteri ma	diteri ma
B	diteri ma	diteri ma	revis i	diteri ma	diteri ma	diteri ma	diteri ma	revis i	diteri ma	diteri ma	diteri ma	diteri ma	diteri ma	diteri ma	diteri ma
C	ditol ak	diteri ma	diteri ma	diteri ma	revis i	diteri ma	revis i	diteri ma	ditol ak	diteri ma	revis i	revisi	diteri ma	ditol ak	diteri ma
D	ditol ak	ditol ak	ditol ak	ditol ak	diteri ma	ditol ak	revis i	ditol ak	ditol ak	diteri ma	ditol ak	diteri ma	diteri ma	diteri ma	revisi

Berdasarkan penilaian terhadap efektivitas pengecoh dalam 15 soal pilihan ganda, ditemukan bahwa sebagian besar pengecoh memiliki tingkat selektivitas sebesar 5% atau lebih, sehingga dianggap dapat diterima dan berfungsi dengan baik. Beberapa pengecoh menunjukkan tingkat selektivitas yang melebihi 0% namun kurang dari 5%, dan oleh karena itu perlu direvisi agar lebih efektif dalam membingungkan siswa. Di sisi lain, pengecoh yang memiliki tingkat selektivitas 0% dianggap

tidak layak karena tidak berfungsi sebagai pengecoh. Secara keseluruhan, pengecoh yang ada dalam alat penelitian ini tergolong baik, meskipun masih diperlukan beberapa perbaikan pada beberapa pilihan jawaban untuk meningkatkan kualitas soal.

4. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian mengikuti distribusi normal.

Tabel 6. Data hasil Uji Normalitas Data
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.164	33	.025	.957	33	.212
Posttest	.183	33	.007	.890	33	.003

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,212 (> 0,05) sehingga berdistribusi normal. Sementara itu, data posttest memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003 (< 0,05) yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian ini dinyatakan tidak berdistribusi normal.

5. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui jika varians dari data sebelum dan sesudah pengujian memiliki tingkat variasi yang serupa. Selain itu, uji ini merupakan salah satu syarat yang perlu dipenuhi sebelum melaksanakan uji hipotesis.

Tabel 7. Data hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.678	1	64	.413
	Based on Median	.315	1	64	.577
	Based on Median and with adjusted df	.315	1	58.922	.577
	Based on trimmed mean	.630	1	64	.430

Hasil uji homogenitas yang dilakukan dengan SPSS menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan bahwa varians data dalam penelitian ini adalah homogen.

6. Uji Hipotesis (Wilcoxon Signed Rank Test)
 Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah menerapkan metode pembelajaran *Role Play*. Karena data

tidak berdistribusi normal dan berasal dari dua sampel berpasangan, maka analisis hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Tabel 8. Data hasil Uji Hipotesis (Wilcoxon Signed Rank Test)

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttest - protest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	23 ^b	12.00	276.00
	Ties	10 ^c		
	Total	33		

Test Statistics^a

	posttest - protest
Z	-4.227 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan analisis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test yang dilakukan dengan SPSS, ditemukan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang berada di bawah 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H₁) diterima, sedangkan hipotesis nol (H₀) ditolak. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor yang didapatkan sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Role Play*. Maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Play* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa mengenai materi pengurusan jenazah.

Pembahasan

Berdasarkan studi yang dilakukan di SMP A. Wahid Hasyim Tebuireng-12, pembahasan tentang dampak model pembelajaran *Role Play* terhadap pemahaman materi pengurusan jenazah menunjukkan hasil yang positif. Setelah penerapan model ini, pemahaman siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata hasil belajar siswa, di mana nilai rata-rata pre-test sebelum perlakuan tercatat sebesar 61,4, dengan mayoritas siswa berada pada rentang 50-60. Namun, setelah penerapan pembelajaran *Role Play*, nilai rata-rata post-test naik menjadi 73,2, dan sebagian besar siswa kini berada dalam kisaran 70-90. Di samping itu, nilai tertinggi siswa juga meningkat, dari 85,8 pada pre-test menjadi 99,0 pada post-test, yang menandakan bahwa kemampuan siswa telah berkembang ke tingkat yang lebih baik.

Analisis data yang dilakukan melalui program SPSS dengan Uji *Wilcoxon Signed Rank*

Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang lebih rendah dari 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H₀) ditolak, sementara hipotesis alternatif (H₁) diterima. Hal ini memungkinkan kita untuk menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Play* memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman siswa mengenai materi manajemen pemakaman. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Role Play* telah terbukti memberikan efek positif dan berarti terhadap pemahaman siswa kelas IX SMP A. Wahid Hasyim Tebuireng-12, tidak hanya dalam meningkatkan hasil akademik, tetapi juga dalam mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi yang kompleks dan aplikatif seperti manajemen pemakaman.

KESIMPULAN

Temuan dari penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Role Play* dapat membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui peran dan simulasi. Hal ini membantu siswa memahami materi yang nyata dan sesuai konteks. Metode ini sesuai dengan ciri-ciri pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama dalam materi pengurusan jenazah, yang memerlukan tidak hanya pemahaman konsep, tetapi juga keterampilan untuk melakukan praktik secara langsung. Hasil analisis dari data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria dari validitas dan reliabilitas, sehingga dinyatakan cocok untuk digunakan. Selain itu, data penelitian telah memenuhi syarat untuk uji prasyarat yang memungkinkan dilanjutkannya ke

tahap pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Role Play terhadap tingkat pemahaman siswa. Dari temuan tersebut, bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Play efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IX di SMP A. Wahid Hasyim Tebuireng-12 pada materi manajemen pemakaman, dan ini juga bisa menjadi model alternatif untuk pembelajaran yang dapat diterapkan secara terus-menerus dalam proses Pendidikan Agama Islam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak dan Ibu dosen UIN Raden Intan Lampung serta kepada Kepala Sekolah SMP A. Wahid Hasyim Tebuireng-12 atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan di SMP A. Wahid Hasyim Tebuireng-12 dengan lancar.

REFERENSI

- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). *PARTISIPASI POLITIK MASYARAKAT KOTA PADANG*. VIII(1), 179–188.
- Anwar, M. F. N., & Cahyanti, A. M. (2025). Penerapan Metode Role Playing Materi Pelestarian Lingkungan Sekitar untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPAS Kelas III di SDN 1 Ngembel. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2), 759–768.
- Arum Sari, D. F. P., & Retnaningsih, D. A. (2023). Keutamaan Orang Berilmu Dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah Ayat 11. *Tarbiya Islamica*, 10(2), 118–129. <https://doi.org/10.37567/ti.v10i2.2252>
- Basyar, S. (2020). Pemikiran Tokoh Pendidikan Islam. *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*, 5(01), 96. <https://doi.org/10.32332/riayah.v5i01.2306>
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Duryat, M. (2022). *ANALISIS KEBIJAKAN*

PENDIDIKAN: PROBLEM DAN SOLUSINYA UNTUK MEMAHAMI KEBIJAKAN PENDIDIKAN DI INDONESIA. K Media.

- Fadhillah1), A. S., Febrian1), M. D., Muhammad Cahyo Prakoso1), M. R., Putri1), S. D., & Raden Siti Nurlaela, S.TP, M. T. 1. (2024). Sistem Pengambilan Contoh Dalam Metode Penelitian. *Karimah Tauhid*, 3(6), 7228–7237.
- Fandi, Rosi, Sarwo, & Edi. (2016). *Teori Wawancara Psikodignostik*. Leutika Nouvalitera.
- Harhap, F. D. (2024). *Penerapan Metode Role Play Pada Siswa Sekolah Dasar Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris*. 4(6). <https://doi.org/10.59818/jpi.v4i6.981>
- HARYONO, B., PRAMANA, A., MUSLIHAH, S., SYAIFULAH, S., & MAULIDIN, S. (2024). Konsep Pendidikan Islam Dan Relevansi Surah Al-Mujadalah Ayat 11 Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(3), 116–127. <https://doi.org/10.51878/teacher.v4i3.4230>
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Helsa, Y., & Fitria, D. (2024). *PENGANTAR STATISTIK UNTUK MAHASISWA PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR DAN UMUM JILID 2*. DEEPUBLISH DIGITAL.
- Ihsan, H. (2016). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *PEDAGOGIA Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 266. <https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i2.3557>
- Januar, S. (2021). *PEMETAAN MUTU PENDIDIKAN PADA MASA PANDEMI COVID-19*. Gunawan Lestari.
- Juati. (2022). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MATERI PENGURUSAN JENAZAH PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 SOE*.
- Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi

- Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i2.15603>
- Lubis, N. S., Deliyanti, Y., & Hutajulu, M. A. A. (2023). Analisis Uji Persyaratan Statistika Parametrik Terhadap Analisis Pertumbuhan Dan Kepadatan Penduduk. *Jurnal Bakti Sosial*, 2(2), 134–143. <https://doi.org/10.63736/jbs.v2i2.115>
- Muzawi, R., Kamil, Si. Z., & Fatimah, S. M. (2024). *Fondamental SPSS Dalam Pengolahan Data*. SERASI MEDIA.
- Nurfauzi, Y. ., Risnawati, R. ., Suwarna, D. M. ., Ramatni, A. ., Sitopu, J. W. ., & Sinaga, J. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 06(01), 213–221. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2934/2481>
- Rajagukguk, T. J. M., & Naibaho, D. (2023). Mampu Memilih Soal Berdasarkan Tingkat Kesukaran. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 02(4), 1–23.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Roziqin, M. K., & Rofiq, A. A. (2024). Penerapan Pembelajaran Role Playing Game (RPG) dalam Materi Pengurusan Jenazah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Islam Roushon Fikr. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 7(2), 51–55. <https://doi.org/10.32764/joems.v7i2.1143>
- Sary, Y. N. E. (2018). *Buku Mata Ajar Evaluasi Pendidikan*. DEEPUBLISH.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka*. 5(4), 5599–5609.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Suryadin, A. (2024). Assesment Prestasi Belajar. *Cv.Eureka Media Aksara*, 3(3), 105–134.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*. 3(2), 96–102.
- Yulianto, H. (2024). Disiplin Positif Pada Kurikulum Merdeka: Tinjauan Filosofi Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(1), 626–637. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/89>