

**PENINGKATAN PENGETAHUAN ETIKA PESERTA DIDIK
MELALUI METODE ROLE PLAY DALAM PENDEKATAN *CONTEXTUAL
TEACHING AND LEARNING* DI DTA AL-MUHAJIRIN**

**Dadan¹, Asti Hamidah², Keisya Azzahra³, Rahma Auliannisa⁴, Annida Nihayati⁵,
Raihan Naufal⁶, Lesi Oktiwanti⁷**
Universitas Siliwangi
e-mail: dadannn2020@gmail.com

Diterima: 06/05/2026; Direvisi: 08/05/2026; Diterbitkan: 21/05/2026

ABSTRAK

Proses penanaman nilai etika kepada peserta didik kerap kali masih bertumpu pada penyampaian materi secara teoritis dan belum dihubungkan secara memadai dengan situasi kehidupan yang sesungguhnya, sehingga berimplikasi pada rendahnya daya serap maupun keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung. Fenomena yang sama turut teridentifikasi di DTA Al-Muhajirin, di mana sebagian besar peserta didik menunjukkan sikap pasif dan mengalami kesulitan dalam menjejawantahkan nilai-nilai etika ke dalam perilaku keseharian mereka. Penelitian ini diselenggarakan dengan tujuan mengkaji sejauh mana pengetahuan etika peserta didik dapat ditingkatkan melalui implementasi metode *role play* dalam bingkai pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Rancangan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, dengan melibatkan 20 peserta didik berusia 8–12 tahun di DTA Al-Muhajirin sebagai subjek kajian. Instrumen pengumpulan data berupa *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk memotret tingkat pengetahuan etika peserta didik sebelum dan setelah perlakuan pembelajaran diterapkan. Temuan penelitian mengungkapkan adanya lonjakan yang cukup signifikan pada pengetahuan etika peserta didik pascaintervensi. Rerata nilai mengalami kenaikan dari 78 menjadi 93, sementara capaian terendah turut meningkat dari 53,3 menjadi 80. Keseluruhan peserta didik tanpa pengecualian memperlihatkan trajektori nilai yang positif, yang mengisyaratkan bahwa metode *role play* dalam kerangka CTL berpotensi mewujudkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, membumi, dan mendorong partisipasi aktif. Berdasarkan temuan tersebut, disimpulkan bahwa penerapan metode *role play* melalui pendekatan CTL memberikan kontribusi positif yang nyata dalam menumbuhkan pemahaman etika peserta didik di DTA Al-Muhajirin.

Kata Kunci: *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, *Role Play*, Pengetahuan Etika

ABSTRACT

The process of instilling ethical values in students frequently remains centered on the theoretical delivery of material and has not been adequately connected to real-life situations, resulting in low levels of comprehension and active student engagement during the learning process. A similar phenomenon was identified at DTA Al-Muhajirin, where the majority of students demonstrated passive attitudes and experienced difficulties in translating ethical values into their daily behavior. This study was conducted to examine the extent to which students' ethical knowledge could be improved through the implementation of the role-play method within the framework of the Contextual Teaching and Learning (CTL) approach. The study employed a quantitative descriptive research design involving 20 students aged 8–12 years at DTA Al-Muhajirin as research participants. Data were collected using pretest and posttest instruments to measure students' ethical knowledge before and after the instructional



intervention was implemented. The findings revealed a substantial improvement in students' ethical knowledge following the intervention. The average score increased from 78 to 93, while the lowest score improved from 53.3 to 80. All students consistently demonstrated positive score trajectories, indicating that the role-play method within the CTL framework has the potential to create more meaningful, contextualized, and participatory learning experiences. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of the role-play method through the CTL approach made a significant positive contribution to enhancing students' ethical understanding at DTA Al-Muhajirin.

Keywords: *Contextual Teaching and Learning (CTL), Role Play, Ethical Knowledge*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wahana mendasar dalam mencetak karakter, menanamkan nilai, serta membentuk perilaku individu sejak tahap awal kehidupan. Salah satu dimensi krusial dalam proses tersebut adalah penguatan nilai-nilai etika sebagai pijakan dalam menjalin hubungan sosial. Dalam konteks pendidikan kemasyarakatan, terutama bagi anak pada rentang usia sekolah dasar (7–12 tahun), pembelajaran etika tidak semata-mata berfungsi sebagai pengalihan pengetahuan, melainkan juga sebagai proses peresapan nilai yang turut andil dalam pembangunan karakter. Namun, kenyataan di lapangan mengindikasikan bahwa pembelajaran etika masih kerap bersifat abstrak dan terputus dari pengalaman konkret peserta didik, sehingga berujung pada lemahnya pemahaman serta penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata (Agustiningsih et al., 2024).

Persoalan serupa dijumpai dalam praktik pembelajaran di DTA Al-Muhajirin, di mana peserta didik umumnya bersikap pasif, kurang memiliki kepercayaan diri, dan memerlukan stimulasi untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Di samping itu, muncul pula kekhawatiran atas minimnya pengawasan terhadap perilaku peserta didik di luar lingkungan sekolah, terlebih di tengah derasnya arus perkembangan teknologi dan media digital. Kondisi demikian mempertegas urgensi hadirnya model pembelajaran yang tidak hanya mengenalkan konsep etika, tetapi juga mampu menjembatannya dengan realitas keseharian serta mendorong keterlibatan peserta didik secara sungguh-sungguh.

Secara konseptual, etika merupakan seperangkat nilai dan norma yang memandu perilaku individu dalam kehidupan bersama. Pembelajaran etika yang efektif mensyaratkan keterlibatan pengalaman langsung, interaksi antarsesama, serta perenungan atas tindakan yang dilakukan. Dalam kerangka ini, pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* menjadi relevan lantaran mampu menautkan materi ajar dengan situasi nyata yang dihadapi peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan mengakar (Hadiyanta, 2013). Sejumlah temuan penelitian juga memperkuat gagasan bahwa pendekatan CTL berkapasitas mendongkrak keaktifan, pemahaman, dan kemampuan berpikir peserta didik karena pembelajaran berlangsung melalui pengalaman yang dekat dengan keseharian mereka (Agustiningsih et al., 2024). Lebih lanjut, Aminah et al. (2022) menegaskan bahwa pendekatan kontekstual dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar mampu menghubungkan apa yang dipelajari peserta didik dengan bagaimana penerapannya dalam kehidupan nyata sehari-hari, sehingga nilai-nilai karakter dapat terinternalisasi secara lebih bermakna.

Di sisi lain, metode *role play* (bermain peran) turut diakui sebagai strategi yang ampuh dalam pembelajaran etika. Melalui *role play*, peserta didik tidak hanya memahami konsep pada tataran kognitif, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara afektif dan psikomotor dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Berbagai kajian mengungkapkan bahwa pemanfaatan metode *role play* berhasil mendorong pemahaman etika sekaligus menggairahkan



partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Hamami et al., 2024). Lebih dari itu, metode ini juga berkontribusi pada pengembangan empati, kepekaan sosial, dan kecakapan komunikasi (Hidayati et al., 2024). Dalam konteks pengembangan empati, Lusiani (2025) menemukan bahwa guru yang menerapkan metode *role playing* di sekolah dasar mampu menumbuhkan rasa empati peserta didik secara lebih nyata melalui simulasi situasi sosial yang autentik. Sejalan dengan itu, Hasan et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* pada anak usia dini dan sekolah dasar secara signifikan mendorong perkembangan kemampuan sosial-emosional, termasuk sikap saling tolong-menolong dan kepedulian antarsesama. Bahkan, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *role play* terbukti dapat meningkatkan etika komunikasi siswa secara terukur (Maulana et al., 2025). Adapun dalam konteks internalisasi nilai, Hidayati et al., (2024) melalui kajian literatur sistematis menyimpulkan bahwa metode *role playing* terbukti efektif menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai melalui pengalaman langsung, refleksi, dan simulasi kontekstual.

Kendati demikian, keberhasilan pendekatan kontekstual dan metode partisipatif seperti *role play* sangat ditentukan oleh kualitas perancangan pembelajaran serta kepiawaian fasilitator dalam mengelola dinamika kelas. Pembelajaran yang dirancang seadanya berisiko kembali terpusat pada guru dan gagal menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Agustiningsih et al., 2024). Selain itu, telaah terhadap literatur terdahulu menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian masih mengkaji penerapan CTL maupun *role play* secara sendiri-sendiri dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang secara khusus memadukan metode *role play* dalam bingkai pendekatan CTL guna meningkatkan pengetahuan etika peserta didik khususnya dalam konteks pendidikan keagamaan nonformal seperti DTA Al-Muhajirin masih tergolong langka. Dengan demikian, terbuka sebuah *research gap* yang menandakan perlunya eksplorasi lebih lanjut mengenai efektivitas integrasi kedua pendekatan tersebut dalam pembelajaran etika.

Atas dasar pertimbangan tersebut, diperlukan suatu perpaduan strategi pembelajaran yang tepat agar mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kontekstual, dan berorientasi pada penerapan. Berdasarkan paparan di atas, integrasi antara pendekatan CTL dan metode *role play* dinilai menyimpan potensi yang signifikan dalam meningkatkan pengetahuan etika peserta didik secara lebih efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertumpu pada pendekatan kuantitatif deskriptif, yakni suatu pendekatan analisis yang berfungsi untuk menggambarkan, memaparkan, atau merangkum data secara sistematis dan terstruktur. Pendekatan ini berpijak pada representasi statistik yang memudahkan pemahaman terhadap karakteristik data melalui proses peringkasan dan pengenalan pola dari suatu kumpulan sampel tertentu (Waruwu, 2023). Pemilihan pendekatan kuantitatif deskriptif didasarkan pada pertimbangan bahwa data yang dihimpun dari lapangan berbentuk hasil tes (*pre-test* dan *post-test*) yang difungsikan sebagai alat ukur perkembangan pengetahuan etika peserta didik. Mengingat penelitian ini tidak diorientasikan pada pengujian hipotesis yang bersifat kompleks, melainkan pada pengamatan perubahan capaian belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, maka pendekatan deskriptif kuantitatif dipandang paling tepat untuk melukiskan trajektori peningkatan pengetahuan etika peserta didik pascapenerapan metode *role play* dalam kerangka pendekatan *Contextual Teaching and Learning*.

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan rancangan *one group pretest-posttest*. Merujuk pada Sugiyono (2022) dalam Fadilla dan Albin (2025),



pre-experimental design merupakan bentuk penelitian yang belum menyertakan variabel kontrol dan tidak menerapkan prosedur pengambilan sampel secara acak. Desain ini dipilih karena penelitian hanya melibatkan satu kelompok peserta didik tanpa kelompok pembanding. Di samping itu, kondisi dan keterbatasan penyelenggaraan pembelajaran di DTA memang tidak memungkinkan pembagian peserta didik ke dalam dua kelompok terpisah. Dalam kerangka tersebut, rancangan *one-group pretest-posttest* dipilih karena sejalan dengan tujuan peneliti untuk memperoleh gambaran hasil belajar peserta didik, baik sebelum maupun setelah intervensi pembelajaran diberikan.

Tabel 1. Desain One-Group *Pretest-Posttest* Design

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
20 peserta didik DTA usia 8–12 tahun	O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : *Pretest*

X : Perlakuan (treatment)

O₂ : *Posttest*

Dalam rancangan *pre-experimental* dengan desain *one group pretest-posttest*, peneliti menerapkan dua teknik pengumpulan data, yakni tes dan observasi. Observasi dilaksanakan mendahului proses pembelajaran sebagai upaya untuk memahami karakteristik peserta didik, mengidentifikasi tingkat keaktifan belajar mereka, serta mengetahui metode pembelajaran yang lazim diterapkan di DTA selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung. Selanjutnya, guna mengukur sejauh mana peningkatan pengetahuan etika peserta didik dapat dicapai melalui metode *role play* dalam pendekatan *Contextual Teaching and Learning*, peneliti menempuh tiga tahapan yang secara rinci dijabarkan sebagai berikut.

Tahap pertama adalah pemberian *pre-test*. Pada tahap ini, instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang mencakup 15 butir soal. Soal yang digunakan pada *pretest* dan *posttest* bersifat identik, dengan pertimbangan untuk memperoleh gambaran yang akurat mengenai pergeseran pemahaman peserta didik terhadap materi etika setelah perlakuan diberikan. Tahapan *pre-test* ini secara khusus dimaksudkan untuk memetakan kemampuan awal peserta didik berkaitan dengan pengetahuan etika yang mereka miliki sebelum intervensi dilaksanakan.

Tahap kedua adalah pemberian perlakuan (*treatment*). Pada tahap ini, intervensi pembelajaran diberikan kepada 20 peserta didik DTA yang berada pada rentang usia 8–12 tahun, dengan memanfaatkan metode *role play* dalam bingkai pendekatan *Contextual Teaching and Learning*. Kegiatan dibuka dengan pemaparan materi ringkas oleh tutor mengenai hakikat etika serta urgensi penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Setelah penyampaian materi, peserta didik dibagi ke dalam sejumlah kelompok kecil, dan masing-masing kelompok memperoleh *problem card* berisi ilustrasi situasi yang bermuatan permasalahan etika dalam format gambar visual yang dilengkapi keterangan singkat. Melalui media tersebut, peserta didik didorong untuk mendiskusikan bersama anggota kelompoknya tentang situasi yang tersaji, mencakup identifikasi jenis perilaku yang tampak serta penilaian apakah perilaku dimaksud selaras atau bertentangan dengan nilai-nilai etika.

Sepanjang kegiatan berlangsung, tutor hadir sebagai pendamping diskusi dengan melontarkan arahan dan pertanyaan pemantik misalnya, bagaimana sikap yang semestinya diambil apabila seseorang berada dalam situasi serupa, serta pelajaran apa yang dapat dipetik dari peristiwa yang ditampilkan. Diskusi sengaja dikelola dalam kelompok kecil agar setiap peserta didik leluasa bertukar gagasan dan membangun pemahaman secara kolaboratif. Usai sesi diskusi, tiap kelompok diminta mempresentasikan hasil pemikirannya melalui kegiatan

role play di hadapan kelas. Dalam kegiatan ini, peserta didik tidak sekadar menyampaikan jawaban secara verbal, melainkan juga memperagakan situasi beserta solusi yang mereka anggap tepat. Kegiatan ini dirancang agar seluruh peserta didik dapat menyerap beragam contoh konkret penerapan etika dari setiap studi kasus yang ditampilkan oleh masing-masing kelompok.



Gambar 1. Media *Problem Card*

Tahap ketiga adalah pemberian *post-test*. Setelah seluruh rangkaian kegiatan *treatment* tuntas dilaksanakan, instrumen tes pilihan ganda yang sama terdiri dari 15 butir soal diberikan kembali kepada peserta didik guna mengukur sejauh mana pengetahuan etika mereka berkembang setelah proses pembelajaran berlangsung.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik DTA Al-Muhajirin yang berjumlah 20 orang dengan rentang usia 8–12 tahun. Penentuan subjek mempertimbangkan sejumlah karakteristik, di antaranya kecenderungan bersikap pasif, kurangnya rasa percaya diri, kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, serta telah memiliki kemampuan membaca. Selain peserta didik, terdapat pula informan pendukung berupa pengajar (Ibu Iis) yang berkontribusi dalam memberikan keterangan mengenai karakteristik peserta didik dan kondisi pembelajaran yang berlangsung sebelumnya.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diselenggarakan sebelum pembelajaran guna memotret kemampuan awal peserta didik terkait pengetahuan etika, sedangkan *post-test* dilaksanakan setelah pembelajaran untuk menangkap perubahan atau kemajuan pengetahuan etika peserta didik pascakegiatan belajar. Teknik tes dipilih karena relevan dengan tujuan penelitian, yakni mengukur peningkatan pengetahuan etika secara lebih terstandar melalui perbandingan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 15 soal.

Soal pada *pre-test* dan *post-test* dibuat identik dengan pertimbangan agar perubahan hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan peningkatan pemahaman peserta didik yang sesungguhnya. Penyusunan butir soal dilandasi oleh beberapa indikator pengetahuan etika, meliputi pemahaman konsep etika, kemampuan mengenali perilaku yang sesuai dengan nilai etika, serta pemahaman mengenai penerapan etika dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum digunakan, instrumen disusun dengan memperhatikan kesesuaian materi dengan tahap perkembangan peserta didik usia 8–12 tahun. Validitas instrumen diuji melalui validasi isi (*content validity*) oleh dua orang ahli (*expert judgment*) di bidang pendidikan dan etika guna memastikan keterkaitan setiap butir soal dengan indikator yang hendak diukur. Sementara itu, reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* untuk memverifikasi konsistensi alat ukur dalam mengukur pengetahuan etika peserta didik. Hasil uji reliabilitas menghasilkan koefisien sebesar 0,87 yang masuk dalam kategori reliabel berdasarkan kriteria Guilford (Sugiyono, 2019).

Data dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan membandingkan capaian nilai sebelum dan sesudah pembelajaran, mencakup perhitungan nilai rata-rata serta selisih

perolehan nilai peserta didik. Selain analisis deskriptif, penelitian ini juga menerapkan analisis *N-Gain Score* guna mengkuantifikasi besaran peningkatan pengetahuan etika peserta didik secara terstandar pascaperlakuan. Perhitungan *N-Gain* dilakukan dengan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* masing-masing peserta didik, yang selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kategori peningkatan rendah, sedang, atau tinggi.

Guna memperkuat validitas temuan, penelitian ini juga menerapkan uji statistik inferensial melalui *Paired Sample T-Test* untuk menguji ada tidaknya perbedaan yang bermakna antara hasil *pre-test* dan *post-test* setelah penerapan metode *role play* dalam pendekatan *Contextual Teaching and Learning*. Apabila data tidak memenuhi asumsi distribusi normal, pengujian dialihkan ke uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* sebagai alternatif. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya mampu melukiskan adanya peningkatan secara deskriptif, tetapi juga menegaskan signifikansinya secara statistik.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan ganda sebagai fasilitator sekaligus instrumen utama. Keterlibatan peneliti mencakup keseluruhan tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan pembelajaran, dengan kehadiran langsung di lokasi penelitian untuk mengamati interaksi, partisipasi, dan dinamika yang berkembang selama proses belajar berlangsung.

Penelitian ini dilaksanakan di DTA Al-Muhajirin yang berlokasi di Tasikmalaya, mencakup beberapa sesi pertemuan yang meliputi tahap observasi awal, pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Temuan penelitian mengungkapkan adanya perbedaan yang cukup mencolok antara perolehan nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik setelah rangkaian proses pembelajaran diterapkan. Pada tahap *pretest*, kemampuan awal peserta didik masih memperlihatkan sebaran yang terbilang lebar, dengan capaian terendah sebesar 53,3 dan capaian tertinggi menyentuh angka 100. Secara umum, sebagian besar peserta didik berada pada kisaran kategori sedang hingga baik, meskipun sejumlah peserta didik di antaranya belum berhasil melampaui ambang ketuntasan belajar yang ditetapkan. Kondisi ini mengisyaratkan bahwa pemahaman awal peserta didik terhadap materi pembelajaran masih belum merata dan membutuhkan penguatan lebih lanjut. Rincian statistik deskriptif nilai *pretest* dan *posttest* dapat dicermati pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Variabel	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pretest</i>	80,3	20	13,72	3,06
<i>Posttest</i>	95,0	20	6,57	1,47

Tabel 3. Hasil Paired Sample T-Test

Data	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest – Posttest</i>	-14,67	-6,849	19	0,000

Merujuk pada hasil uji *Paired Sample T-Test* yang tersaji pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Angka tersebut mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang secara statistik bermakna antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik pascapenerapan metode *role play* dalam kerangka pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Atas dasar temuan ini, dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran yang diterapkan terbukti efektif dalam mendorong peningkatan pengetahuan etika peserta didik secara signifikan.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest*, *Posttest*, Gain, dan N-Gain Peserta Didik

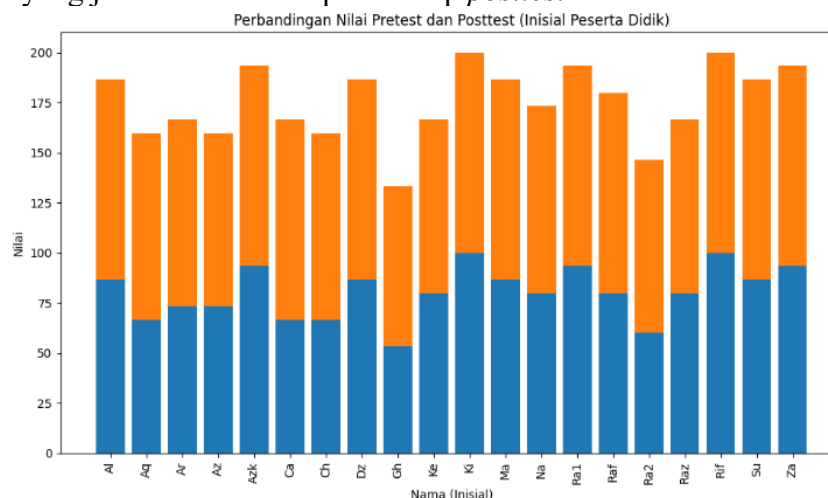
Variabel	Rata-rata	SD	Min	Maks
<i>Pretest</i>	80,3	13,72	53,3	100
<i>Posttest</i>	95,0	6,57	80	100
Gain	14,7	–	–	–
N-Gain	0,72	–	0,33	1,00

Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* yang terangkum pada Tabel 4, nilai rata-rata peserta didik mengalami kenaikan dari 80,3 pada tahap *pretest* menjadi 95,0 pada tahap *posttest*, dengan rata-rata *gain* sebesar 14,7. Lebih lanjut, perhitungan *N-Gain Score* menghasilkan rata-rata sebesar 0,72 yang terklasifikasi ke dalam kategori tinggi. Capaian ini mempertegas bahwa model pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan kontribusi peningkatan yang substansial terhadap pengetahuan etika peserta didik.

Tinjauan terhadap data secara keseluruhan memperlihatkan kesenjangan yang cukup jelas antara perolehan nilai *pretest* dan *posttest*. Pada tahap *pretest*, distribusi nilai masih menunjukkan variasi yang lebar, dengan sejumlah peserta didik berada pada rentang kategori rendah hingga sedang. Kondisi ini mencerminkan bahwa pemahaman awal terhadap materi belum tersebar secara merata, dan disparitas kemampuan antarpeserta didik masih tergolong cukup besar. Meskipun sebagian peserta didik telah menorehkan nilai yang tinggi, distribusi keseluruhan dinilai belum berada pada kondisi yang optimal.

Setelah intervensi pembelajaran dilaksanakan, hasil *posttest* menampakkan lonjakan yang signifikan pada hampir seluruh peserta didik. Grafik mengindikasikan bahwa nilai *posttest* secara umum lebih tinggi sekaligus lebih merata dibandingkan perolehan pada *pretest*. Peningkatan tidak hanya terjadi pada peserta didik yang sebelumnya bertumpu pada kemampuan awal yang rendah, tetapi juga pada mereka yang sejak awal sudah menunjukkan capaian tinggi. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan mampu memberikan dampak positif yang bersifat menyeluruh.

Lebih jauh, perbandingan visual pada grafik memperlihatkan selisih yang relatif konsisten antara nilai *pretest* dan *posttest* pada tiap individu peserta didik. Konsistensi ini mengisyaratkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif berlangsung secara sistematis dan tidak hanya terkonsentrasi pada segelintir peserta didik. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran yang diselenggarakan terbukti efektif dalam mengangkat hasil belajar, sebagaimana tercermin dari kenaikan nilai yang signifikan dan persebaran hasil yang jauh lebih merata pada tahap *posttest*.



Gambar 2. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*



Pembahasan

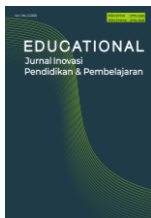
Penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang dipadukan dengan metode *role play* dalam pembelajaran etika di Madrasah Al-Muhajirin terbukti membawa dampak positif yang nyata terhadap keaktifan, penguasaan konsep, serta peresapan nilai-nilai etika oleh peserta didik. Temuan ini selaras sekaligus dapat dikontraskan secara kuantitatif dengan hasil sejumlah penelitian terdahulu yang relevan.

Peningkatan pemahaman peserta didik dalam penelitian ini sebagaimana tergambar dari selisih nilai *pre-test* dan *post-test* dapat diposisikan dalam lanskap kajian serupa. Sambonu, Samadi, & Hardi (2024) membuktikan bahwa model CTL efektif mendongkrak pemahaman dan minat belajar peserta didik sekolah dasar secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional, ditandai dengan perpindahan rata-rata skor dari kategori rendah menuju kategori tinggi pascapenerapan CTL. Yusnaldi, Damayanti, & Irfani (2024) turut mengonfirmasi bahwa implementasi CTL di kelas IV MI secara konsisten meningkatkan sikap sosial dan keterlibatan aktif peserta didik yang sebelumnya cenderung pasif dalam pola pembelajaran *teacher centered*. Kedua temuan tersebut semakin mengukuhkan posisi CTL sebagai pendekatan yang lebih unggul dibandingkan TCL dalam ranah pembelajaran nilai, karena menggeser orientasi dari sekadar transmisi pengetahuan menuju konstruksi pengalaman yang bermakna.

Peningkatan yang ditemukan dalam penelitian ini bukan sesuatu yang bersifat kebetulan, melainkan dapat diurai secara mendalam melalui sejumlah kerangka teori belajar yang saling melengkapi. Pijakan utamanya adalah konstruktivisme sosial Vygotsky (1978), khususnya konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yang menegaskan bahwa pembelajaran paling efektif berlangsung ketika peserta didik berada dalam zona antara kemampuan aktual dan kemampuan potensial yang dapat dijangkau melalui *scaffolding* dari pendidik maupun teman sebaya yang lebih kompeten. Relevansi ZPD dalam konteks madrasah diperkuat oleh Amsari, Wahyuni, & Fadhilaturrahmi (2024) yang menunjukkan bahwa interaksi terbimbing dan aktivitas *modeling* dalam pembelajaran di sekolah dasar secara signifikan mempercepat pencapaian kompetensi afektif sekaligus pembentukan perilaku positif peserta didik.

Dalam konteks penelitian ini, CTL berfungsi sebagai jembatan yang menautkan pengetahuan etika yang bersifat abstrak dengan pengalaman hidup peserta didik, sehingga materi tidak lagi terasa asing atau terlepas dari keseharian mereka. Hal ini secara langsung menggerakkan proses asimilasi dan akomodasi dalam kerangka Piaget, di mana peserta didik menghubungkan konsep baru dengan skema kognitif yang sudah mereka bangun sebelumnya. Mekanisme CTL ini juga bersesuaian dengan *Experiential Learning Theory* Kolb (1984), yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna mengalir melalui siklus empat tahap: *concrete experience* (pengalaman langsung melalui simulasi), *reflective observation* (refleksi pascaperan), *abstract conceptualization* (pembentukan konsep etika), dan *active experimentation* (penerapan nilai dalam situasi nyata). Zakia et al., (2025) mengonfirmasi bahwa penerapan strategi *role play* yang berpijak pada siklus pengalaman Kolb dalam pembelajaran di sekolah dasar terbukti mendorong partisipasi, empati, kerja sama, dan internalisasi nilai secara lebih mendalam dibandingkan metode ceramah konvensional yang secara tidak langsung menjelaskan mengapa kombinasi CTL dan *role play* dalam penelitian ini menghasilkan peningkatan yang lebih substansial.

Lebih jauh, metode *role play* menciptakan kondisi *scaffolding* sosial yang dikehendaki Vygotsky sekaligus mengaktifkan mekanisme belajar yang diuraikan Bandura (1977) melalui *Social Learning Theory*-nya. Bandura menegaskan bahwa perilaku termasuk perilaku etis dipelajari secara efektif melalui pengamatan terhadap model (*modeling*) dan penguatan tidak



langsung (*vicarious reinforcement*). Ketika peserta didik menghidupkan tokoh dalam simulasi etika, mereka sekaligus menyaksikan konsekuensi dari perilaku yang diperankan, baik yang etis maupun sebaliknya, sehingga proses internalisasi nilai berlangsung secara alamiah dan menyentuh ranah afektif. Khozin, Tobroni, & Rozza (2024) membuktikan bahwa kepribadian guru sebagai *role model* yang berlandaskan *Social Learning Theory* Bandura secara signifikan membentuk karakter peserta didik di sekolah dasar, karena proses observasi dan imitasi terhadap perilaku yang dimodelkan menghasilkan *vicarious reinforcement* yang jauh lebih kuat dibandingkan penjelasan verbal semata. Sementara itu, Amsari et al. (2024) menambahkan bahwa dalam kerangka teori Bandura, guru maupun teman sebaya dapat berposisi sebagai model yang diamati peserta didik, dan pelaksanaan *role play* dalam kelompok merupakan salah satu wujud konkret dari *observational learning* yang paling efektif untuk konteks pendidikan dasar.

Di samping itu, *role play* mengaktifkan ketiga ranah belajar secara bersamaan. Pada ranah kognitif, peserta didik dituntut memahami skenario dan menganalisis konsekuensi dari berbagai pilihan perilaku etis. Pada ranah afektif, mereka merasakan empati melalui penghayatan peran suatu mekanisme kunci dalam pembentukan sikap moral sebagaimana ditekankan Lickona (1991) bahwa pendidikan karakter yang efektif harus menyentuh dimensi *moral knowing*, *moral feeling*, dan *moral action* secara bersamaan. Pada ranah psikomotorik, peserta didik mempraktikkan perilaku etis dalam situasi yang aman dan terkendali, sehingga nilai-nilai tidak sekadar diketahui, melainkan dihayati dan dilatihkan. Zakia et al. (2025) memperkuat hal ini dengan menyimpulkan bahwa simulasi peran yang dirancang dengan skenario kontekstual terbukti memfasilitasi internalisasi nilai yang lebih dalam dibandingkan pendekatan kognitif semata, karena melibatkan pengalaman emosional yang memperkuat pembentukan skema moral peserta didik. Inilah yang membedakan pembelajaran berbasis CTL dan *role play* dari TCL yang cenderung hanya menyentuh ranah kognitif tingkat rendah.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran etika bukan semata hasil pergantian metode secara teknis, melainkan buah dari pergeseran paradigma pedagogis: dari transmisi pengetahuan satu arah menuju ko-konstruksi pengetahuan yang kontekstual dan sarat makna. Kendati demikian, efektivitas pendekatan ini sangat ditentukan oleh mutu manajemen pembelajaran, terutama pengelolaan waktu. Keterbatasan durasi satu jam dalam penelitian ini berpotensi menghambat optimalnya tahap refleksi dalam siklus Kolb dan proses *vicarious reinforcement* dalam kerangka Bandura, sebagaimana ditegaskan oleh Arif et al. (2025) dan Ainayah et al. (2024) bahwa manajemen kelas dan alokasi waktu yang terstruktur merupakan faktor penentu dalam mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, keberhasilan replikasi model ini di konteks lain menuntut perencanaan alokasi waktu yang lebih proporsional antara tahapan konstruksi, simulasi, dan refleksi.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa implementasi metode *role play* dalam bingkai pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terbukti efektif dalam menumbuhkan pengetahuan etika peserta didik di DTA Al-Muhajirin. Hal tersebut tercermin dari adanya lonjakan hasil belajar yang bermakna antara perolehan nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai peserta didik bertransformasi dari 80,3 pada tahap *pretest* menjadi 95,0 pada tahap *posttest*, dengan rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,72 yang terklasifikasi dalam kategori tinggi. Hasil uji *Paired Sample T-Test* pun menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang



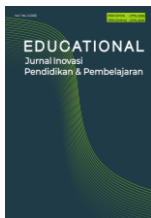
menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang secara statistik bermakna antara hasil *pretest* dan *posttest* pascapenerapan metode *role play* dalam pendekatan CTL.

Capaian tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berpijak pada prinsip kontekstual dan partisipatif mampu memfasilitasi peserta didik dalam memaknai materi etika secara lebih mendalam. Melalui kegiatan *role play*, peserta didik tidak hanya menguasai konsep etika pada tataran kognitif, tetapi juga mampu menghayati dan mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Di samping itu, pendekatan CTL membantu peserta didik menjembatani materi pembelajaran dengan pengalaman keseharian mereka, sehingga proses belajar berlangsung lebih hidup, interaktif, dan berorientasi pada penerapan.

Secara teoretis, temuan ini mempertegas relevansi pendekatan CTL dan metode *role play* sebagai strategi pembelajaran yang andal dalam pendidikan karakter dan penanaman nilai etika. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi para pendidik dalam merancang model pembelajaran yang lebih inovatif, membaurkan, dan berpusat pada peserta didik demi meningkatkan mutu proses maupun luaran pembelajaran. Meski demikian, penelitian ini tidak lepas dari sejumlah keterbatasan, di antaranya penggunaan desain *pre-experimental* tanpa kelompok kontrol, cakupan sampel yang masih terbatas, serta rentang waktu pelaksanaan yang relatif singkat. Atas dasar itu, penelitian berikutnya disarankan untuk mengadopsi rancangan eksperimen yang lebih kokoh dengan menyertakan kelompok kontrol, memperluas jumlah sampel, serta mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam, sehingga menghasilkan temuan yang lebih komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, U. Z., Luffianti, L. N., Nadhifah, A., & Bektiarso, S. (2024). Strategi manajemen kelas untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran aktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 63–66. <https://doi.org/10.59066/jip.v1i2.988>
- Agustiningsih, W., Luthfiyah, L., & Ruslan, R. (2024). Analisis implementasi model Contextual Teaching and Learning (CTL) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.406>
- Aminah, A., Hairida, H., & Hartoyo, A. (2022). Penguatan pendidikan karakter peserta didik melalui pendekatan pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8349–8358. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3791>
- Amsari, D., Wahyuni, E., & Fadhilaturrahmi, F. (2024). The social learning theory Albert Bandura for elementary school students. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1654–1662. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7247>
- Arif, A., Haifaturrahmah, & Nizaar, M. (2025). Analisis keterbatasan alokasi waktu pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4). <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/38616>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Fadilla, N., & Albina, M. (2025). Efektivitas model pembelajaran problem solving terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam: Studi pre-eksperimen one-group *pretest–posttest*. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 10(2), 11–19. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/download/6625/3049>



- Hadiyanta, N. (2013). Penerapan model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar PKn. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21831/jk.v43i1.2248>
- Hamami, N., Sholihah, N., & Hasanah, S. N. (2024). Penerapan metode role play dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang etika dalam Islam di RA Al Jihadiyah Ds. Tamiajeng Kec. Trawas Kab. Mojokerto. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(4), 498–504. <https://doi.org/10.57255/eduspirit>
- Hasan, H., Haryawati, H., Sari, N. P., & Wahyuni, R. (2024). Peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui model *role playing*. *Ihya Ulum: Early Childhood Education Journal*, 2(3), 339–347. <https://jurnal-fkip-uim.ac.id/index.php/ihyaulum/article/view/357>
- Hidayati, N., Winarno, W., & Adi, F. (2024). Role-playing for internalizing Pancasila values in PKn learning: A systematic literature review. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(4), 643–655. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i4.90572>
- Khozin, K., Tobroni, T., & Rozza, D. S. (2024). Implementation of Albert Bandura's social learning theory in student character development. *International Journal of Advanced Multidisciplinary*, 3(1), 102–112. <https://greenpub.org/IJAM/article/view/543>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.
- Lusiani, S. (2025). Peran guru dalam menumbuhkan rasa empati pada siswa sekolah dasar dengan metode *role playing*. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 5(2), 725–734. <https://doi.org/10.52690/jitim.v5i2.961>
- Maulana, A. R., Solichin, M. F., Muthmainah, M., & Pratama, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran role-playing untuk meningkatkan keterampilan etika komunikasi di kalangan siswa kelas 8 MTS Al Azhaar Ummu Suwanah. *Hukum Inovatif: Jurnal Ilmu Hukum Sosial dan Humaniora*, 2(1), 179–195. <https://doi.org/10.62383/humif.v2i1.1054>
- Mariana, M. (2020). Perbandingan pendekatan pembelajaran Teacher Center Learning (TCL) dan Student Center Learning (SCL) terhadap pemahaman mata diklat peraturan perundangan pertambangan. *Jurnal Ilmiah PPSDM Geominerba*, 5(1).
- Sambonu, A. Y., Samadi, & Hardi, O. S. (2024). Efektivitas model pembelajaran Contextual Teaching and Learning dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5033–5044. <https://doi.org/10.58230/27454312.1247>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/6187>
- Yusnaldi, E., Damayanti, L., & Irfani, S. (2024). Penerapan model Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk meningkatkan sikap sosial peserta didik di kelas IV MIS Mutiara. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3). <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/934>
- Zakia, A. R., Noviana, L., Septiana, R., & Salfadilah, F. (2025). Strategi role playing dalam pembelajaran PPKn untuk menumbuhkan sikap demokratis siswa sekolah dasar. *Insight: Indonesian Journal of Social, Humanity, and Education*, 1(3), 118–126. <https://doi.org/10.70742/insight.v1i3.467>