

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING*  
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 JEMBER**

**TESIS**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

oleh:  
**LAILATUS SYARIFAH**  
**NIM. 223206030018**  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
2024**

## PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember” yang ditulis oleh Lailatus Syarifah NIM: 223206030018 ini, telah disetujui untuk diuji dan dipertahankan didepan dewan penguji.

Jember, 3 Juni 2024  
Pembimbing I



**Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.**  
NIP. 197209182005011003

Jember, 3 Juni 2024  
Pembimbing II



**Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 196802251987031002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH. H. ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember” yang ditulis oleh Lailatus Syarifah ini, telah dipertahankan di depan dewan penguji tesis pascasarjana UIN KHAS Jember pada hari Senin tanggal 27 Mei 2024 dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.).

### DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang

: Dr. Kun Wazis, S.Sos, M.I. Kom  
NIP. 197410032007101002 (

Anggota

a. Penguji Utama

: Prof. Dr. Hj. Titiek Rohanah Hidayati, M.Pd.  
NIP. 195310111979032001 (

b. Penguji I

: Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.  
NIP. 197209182005011003 (

c. Penguji II

: Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 196802251987031002 (

Jember, 3 Juni 2024

Mengesahkan

Pascasarjana UIN KHAS Jember  
Direktur,



Prof. Dr. Moch. Chotib, S.Ag., M.M  
NIP. 1971072720021210003

## ABSTRAK

Syarifah, Lailatus, 2024. Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember. Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq Jember. Pembimbing I: Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd, Pembimbing II: Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd., M.Pd

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran melibatkan berbagai metode yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang melibatkan konsep-konsep dari berbagai disiplin ilmu. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan *metode role playing* dapat memberikan energy positif pada siswa dan meningkatkan ketertarikan siswa. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember menggunakan metode *role playing* agar siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran wajib.

Fokus penelitian ini: 1) bagaimana kegiatan pendahuluan metode *role playing* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember? 2) bagaimana partisipasi siswa dengan metode *role playing* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember? 3) bagaimana evaluasi metode *role playing* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember?

Tujuan penelitian ini: 1) untuk menganalisis kegiatan pendahuluan metode *role playing* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember. 2) untuk menganalisis partisipasi siswa metode *role playing* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember. 3) untuk menganalisis evaluasi metode *role playing* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

Pendekatan penelitian menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian menggunakan teknik *purposive*. Sumber data dari data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif model interaktif Miles, Huberman dan Saldana. Keabsahan data pada penelitian ini meliputi kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas.

Hasil penelitian ini yaitu: 1) Kegiatan Pendahuluan meliputi: guru menyapa siswa, membaca asmaul husna, menjelaskan materi sebelumnya, membentuk kelompok, membagikan materi baru dan membuat skenario. 2) Partisipasi siswa dalam metode *role playing* meliputi pembuatan scenario dan memerankan karakter, dapat membuat siswa aktif bertanya, berperan aktif dalam diskusi, memberikan pendapat dan berkontribusi dalam pembelajaran. 3) Evaluasi metode *role playing* dilakukan melalui tes lisan, tes tertulis, tes proses dan observasi sikap siswa. Selain itu juga digunakan Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS).

## ABSTRACT

Syarifah, Lailatus, 2024 Implementation of the Role Playing Method in Islamic Religious Education at State Vocational High School 3 Jember. Thesis. Islamic Education Study Program Postgraduate Program State Islamic University Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Advisor I: Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd, Advisor II: Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd., M.Pd

Keywords: Role Playing Method, Learning, Islamic Religious Education

Teaching involves various methods that teachers can apply to enhance students' understanding of material that involves concepts from multiple disciplines. Implementing the role-playing method in Islamic religious education can provide positive energy to students and increase their interest. State Vocational High School 3 Jember uses the role-playing method to motivate students to participate in compulsory learning.

This research focused on 1) How are the preliminary activities of the role-playing method conducted in Islamic religious education at State Vocational High School 3 Jember? 2) How is student participation in the role-playing method in Islamic religious education at State Vocational High School 3 Jember? 3) How is the evaluation of the role-playing method in Islamic religious education at State Vocational High School 3 Jember?

The objectives of this research are: 1) To analyze the preliminary activities of the role-playing method in Islamic religious education at State Vocational High School 3 Jember. 2) To analyze student participation in the role-playing method in Islamic religious education at State Vocational High School 3 Jember. 3) To analyze the evaluation of the role-playing method in Islamic religious education at State Vocational High School 3 Jember.

The research approach used is descriptive qualitative research. The subjects of the study were selected using purposive sampling. Data sources include primary and secondary data. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. Data analysis employs the interactive model of Miles, Huberman, and Saldana with descriptive qualitative analysis. The validity of the data in this study encompasses credibility, transferability, dependability, and confirmability.

The results of this study are: 1) Preliminary activities include the teacher greeting the students, reciting *Asmaul Husna*, reviewing previous material, forming groups, distributing new material, and creating scenarios. 2) Student participation in the role-playing method includes scenario creation and character portrayal, which encourages students to actively ask questions, participate in discussions, express opinions, and contribute to the learning process. 3) Evaluation of the role-playing method is conducted through oral tests, written tests, and observation of student attitudes. Additionally, Mid-Semester Assessments (PTS) and Final Semester Assessments (PAS) are used.

## ملخص البحث

ليلة الشريعة، ٢٠٢٤. تنفيذ طريقة لعب الأدوار في تعليم مادة التربية الإسلامية بالمدرسة الثانوية المهنية الحكومية ٣ جمبر. البحث العلمي. برنامج الدراسات العليا بقسم التربية الإسلامية. جامعة كياهي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. تحت الاشراف: (١) الأستاذ الدكتور الحاج مشهودي الماجستير، و(٢) الدكتور الحاج محمد أنوار الماجستير.

**الكلمة الرئيسية:** طريقة لعب الأدوار، والتعليم، ومادة التربية الإسلامية

إن التعليم يشتمل على مجموعة من طرائق التعليم التي يمكن للمدرس تطبيقها لترقية فهم الطلاب نحو المواد التي تتضمن فيها مفاهيم من أنواع تخصصات العلوم. وتطبيق التعليم لمادة التربية الإسلامية من خلال طريقة لعب الأدوار يستطيع أن تعطي طاقة إيجابية للطلاب ويزيد لهم من الاهتمام. وتستخدم بالمدرسة الثانوية المهنية الحكومية ٣ جمبر طريقة لعب الأدوار لتكون دافعية للطلاب على متابعة التعليم الإلزامي.

محور هذا البحث هو (١) كيف الأنشطة التمهيديّة في طريقة لعب الأدوار عند تعليم مادة التربية الإسلامية بالمدرسة الثانوية المهنية الحكومية ٣ جمبر؟ و(٢) كيف مشاركة الطلاب بطريقة لعب الأدوار عند تعليم مادة التربية الإسلامية بالمدرسة الثانوية المهنية الحكومية ٣ جمبر؟ و(٣) كيف تقويم طريقة لعب الأدوار عند تعليم مادة التربية الإسلامية بالمدرسة الثانوية المهنية الحكومية ٣ جمبر؟

يهدف هذا البحث إلى: (١) تحليل الأنشطة التمهيديّة في طريقة لعب الأدوار عند تعليم مادة التربية الإسلامية بالمدرسة الثانوية المهنية الحكومية ٣ جمبر؛ و(٢) تحليل مشاركة الطلاب بطريقة لعب الأدوار عند تعليم مادة التربية الإسلامية بالمدرسة الثانوية المهنية الحكومية ٣ جمبر؛ و(٣) تحليل تقويم طريقة لعب الأدوار عند تعليم مادة التربية الإسلامية بالمدرسة الثانوية المهنية الحكومية ٣ جمبر.

استخدمت الباحثة في هذا البحث مدخلا كفيًا وصفيًا. وعينة هذا البحث باستخدام الطريقة العادفة. ومصادر البيانات هي البيانات الأولية والثانوية. وطريقة جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلة والتوثيق. وأما تحليل البيانات يعتمد على النماذج التفاعلية الوصفية الكيفية التفاعلية لمايلز وهوبرمان وسالدانا. وفحص صحة البيانات من المصدقية وقابلية النقل والاعتمادية والتأكيد.

أما النتائج التي حصلت عليها فهي (١) يشتمل الأنشطة التمهيديّة على أن يحيي معلم الطلاب، وقراءة أسماء الله الحسنى، وشرح المواد السابقة، وتكوين المجموعات، وتوزيع المواد الجديدة وإعداد السيناريو؛ و(٢) مشاركة الطلاب في طريقة لعب الأدوار تتضمن إعداد السيناريو وتمثيل الشخصيات، ويمكن أن تجعل الطلاب نشيطين في السؤال، والمشاركة الفعالة في المناقشة، ويقدمون آراءهم ويسهمون في عملية التعليم؛ و(٣) تقويم طريقة لعب الأدوار من خلال الاختبار الشفهي، والاختبار التحريري، وملاحظة سلوك الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، يقام التقويم لنصف الفصل (PTS) و التقويم لنهاية الفصل (PAS).

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia dan limpahan nikmat-Nya sehingga tesis dengan judul “**Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember**” ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah menuntun ummatnya menuju agama Allah sehingga tercerahkanlah kehidupan saat ini.

Pada penyusunan tesis ini, banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaiannya. Oleh karena itu patut diucapkan terima kasih teriring do'a *jazaakumullahu ahsanal jaza* kepada mereka yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan dukungan demi penulisan tesis ini, yakni kepada:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan fasilitas kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik dan tepat waktu.
2. Prof. Dr. Moch. Chotib, S.Ag., MM. selaku Direktur Pascasarjana Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dalam penyusunan tesis ini.
3. Dr. H. Abdul Muhith, S.Ag., M.Pd.I. selaku Kepala Program Studi Pascasarjana yang selalu memberikan arahan serta memberikan solusi demi terselesaikannya tesis ini dengan tepat waktu.

4. Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd selaku dosen pembimbing I Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, dan koreksinya dalam penulisan tesis ini.
5. Prof. Dr. Hj. Titiek Rohanah Hidayati selaku penguji utama yang telah memberikan saran koreksinya dalam penulisan tesis ini.
6. Seluruh dosen pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan ilmu, mendidik dan membimbing.
7. Kepala Sekolah SMKN 3 Jember yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya tesis ini.

Penulis menyadari, penyusunan dan penulisan tesis ini bukanlah sebuah kesempurnaan. Oleh karena itu, mohon kritik dan saran yang membangun. Sehingga, penulis dapat memperoleh tambahan ilmu untuk perbaikan serta dapat mengembangkannya lebih lanjut. Akhir kata, semoga seluruh amal baik kita diterima oleh Allah SWT dan memperoleh balasan yang baik dari-Nya.

Jember, 3 Juni 2024

Penulis,

**Lailatus Syarifah**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
ABSTRAKS ARAB.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
E. Definisi Istilah .....	11
F. Sistematika Penulisan .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	14
B. Kajian Teori .....	22

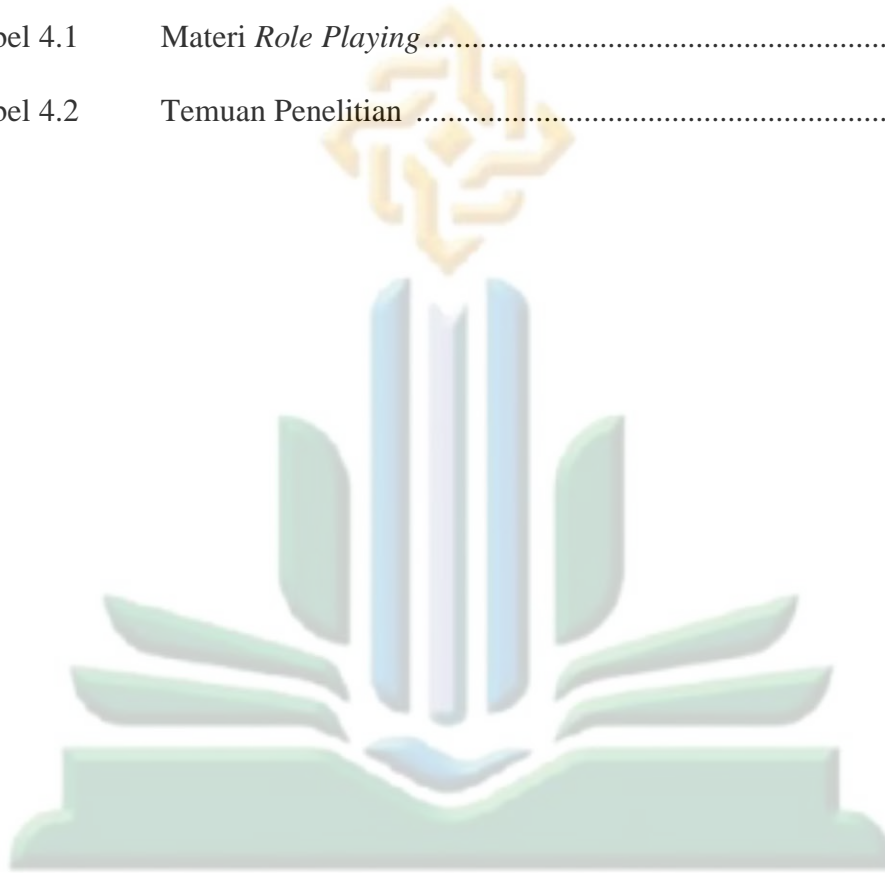
1. Pembelajaran.....	22
2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam .....	33
3. Metode <i>Role Playing</i> .....	42
C. Kerangka Konseptual .....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	50
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	50
B. Lokasi Penelitian .....	50
C. Kehadiran Peneliti .....	51
D. Subjek Penelitian .....	51
E. Sumber Data .....	52
F. Teknik Pengumpulan Data .....	52
G. Analisis Data .....	55
H. Keabsahan Data .....	58
I. Tahapan Penelitian .....	60
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN ANALISIS</b> .....	62
A. Paparan Data dan Analisis .....	62
B. Temuan Penelitian .....	88
<b>BAB V PEMBAHASAN</b> .....	90
A. Kegiatan Pendahuluan Metode <i>role playing</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember .....	90

B. Partisipasi Siswa Dengan Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember .....	94
C. Evaluasi Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember ....	98
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....	103
A. Kesimpulan .....	103
B. Saran.....	104
<b>DAFTAR RUJUKAN</b> .....	106



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Materi <i>Role Playing</i> .....	65
Tabel 4.2	Temuan Penelitian .....	88



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Analisis Data model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana.....	55
Gambar 4.1	Kegiatan Pendahuluan Metode <i>Role Playing</i> Pembelajaran PAI.....	68
Gambar 4.2	Skenario Siswa Kelas X .....	70
Gambar 4.3	Tugas Video siswa kelas X.....	71
Gambar 4.4	Partisipasi Siswa .....	78
Gambar 4.5	Hasil Belajar Siswa.....	86



## DAFTAR LAMPIRAN

- 1 Pernyataan Keaslian Tulisan
- 2 Surat Ijin Penelitian
- 3 Surat Selesai Penelitian
- 4 Jurnal Penelitian
- 5 Pedoman Observasi
- 6 Pedoman Interview
- 7 Modul Ajar kelas X
- 8 Modul Ajar kelas XI
- 9 Dokumentasi
- 10 Riwayat Hidup



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

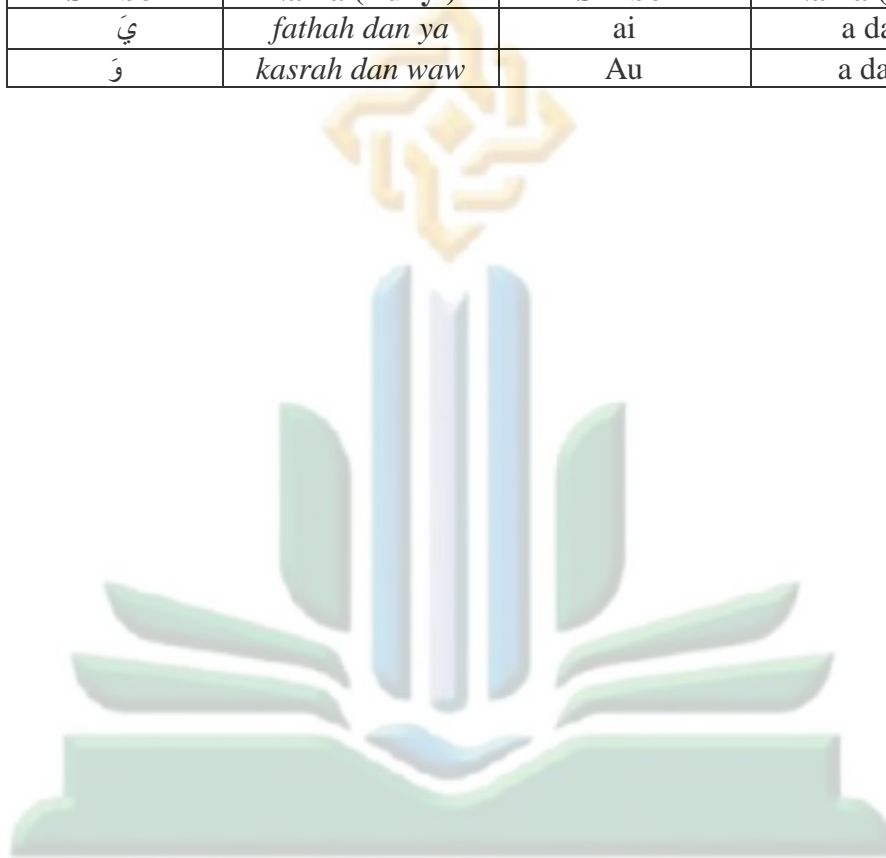
### A. Konsonan Tunggal

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)
ا	<i>Alif</i>	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B	Be
ت	<i>Ta</i>	T	Te
ث	<i>Sa</i>	Š	Es dengan titik di atas
ج	<i>Ja</i>	J	Je
ح	<i>Ha</i>	H	Ha dengan titik di bawah
خ	<i>Kha</i>	Kh	Ka dan Ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>Zal</i>	Ž	Zet dengan titik di atas
ر	<i>Ra</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy	Es dan Ye
ص	<i>Sad</i>	š	Es dengan titik di bawah
ض	<i>Dad</i>	ḍ	De dengan titik di bawah
ط	<i>Ta</i>	ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	<i>Za</i>	ẓ	Zet dengan titik di bawah
ء	<i>'Ain</i>	'	Apostrof terbalik
غ	<i>Ga</i>	G	Ge
ف	<i>Fa</i>	F	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	El
م	<i>Mim</i>	M	E m
ن	<i>Nun</i>	N	En
و	<i>Waw</i>	W	We
ه	<i>Ham</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	'	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y	Ye

### B. Vokal

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)
اَ	<i>Fathah</i>	A	a
اِ	<i>Kasrah</i>	I	i
اُ	<i>Dhammah</i>	U	u

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)
يَ	<i>fathah dan ya</i>	ai	a dan i
وَ	<i>kasrah dan waw</i>	Au	a dan u



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pembelajaran adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam melaksanakan program pembelajaran yang mencakup perencanaan kegiatan yang merinci kemampuan dasar dan teori utama, mencakup alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah pembelajaran untuk setiap topik mata pelajaran. Selama proses pembelajaran, terjadi interaksi edukatif antara pendidik dan siswa, yang disadari memiliki tujuan metodologis dari pihak pendidik dan proses belajar secara pedagogis dari siswa. Proses ini berjalan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.<sup>1</sup>

Pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk mengaktifkan proses penerimaan pengetahuan, penguasaan keterampilan, dan pembentukan sikap serta kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah langkah yang memfasilitasi siswa agar mereka dapat belajar secara efektif. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran di Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, pasal 2 ayat 1-2 menyatakan:

Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan berbasis aktivitas yang memiliki ciri-ciri berikut: interaktif dan membangkitkan inspirasi; menyenangkan, menantang, dan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif; kontekstual dan kolaboratif; memberikan ruang yang cukup bagi inisiatif, kreativitas, dan kemandirian siswa; serta sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, serta perkembangan fisik dan psikologis siswa.

---

<sup>1</sup> Cucu Sutianah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Pasuruan: Qiara Media, 2021), 23.

Pembelajaran menggunakan pendekatan, strategi, model, dan metode yang sesuai dengan karakteristik tersebut.<sup>2</sup>

Pembelajaran melibatkan berbagai metode yang dapat diterapkan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang melibatkan konsep-konsep dari berbagai disiplin ilmu. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah Bermain Peran (*Role Playing*). Menurut Munir dan Wahab, *Role Playing* merupakan salah satu cabang dari metode simulasi yang melibatkan partisipasi aktif dari semua pihak yang terlibat dalam strategi tersebut untuk mengasumsikan peran orang lain, dengan tujuan untuk memahami bagaimana orang tersebut bertindak dan merasakan. Dengan menggunakan metode *Role Playing*, diharapkan siswa dapat mencapai beberapa tujuan, antara lain: Mengembangkan kemampuan untuk menghayati dan menghargai perasaan orang lain. Mempelajari keterampilan dalam membagi tanggung jawab. Mempelajari cara mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. Merangsang kelas untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif.<sup>3</sup>

Kegiatan metode *role playing* mencakup: guru menyajikan kepada siswa sebuah situasi yang realistis atau hipotetis dan sejumlah karakter. Para siswa kemudian mengimprovisasi dialog dan tindakan agar sesuai dengan pandangan mereka tentang situasi dan karakter yang mereka mainkan. Dasar

---

<sup>2</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Nomor 103 Tahun 2014, Pasal 2, Ayat 1-2.

<sup>3</sup> Reza Syehma Bahtiar dan Diah Yovita Suryarini, "Metode *Role Playing* dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, No 1, Vol 3, (2019), 73.

metode pembelajaran role playing terdapat dalam al- Qur`an, berikut firman

Allah dalam al- Qur`an Surat al- Maidah ayat 31:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ ۗ قَالَ يَتُوبَلَىٰ  
أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِيَ سَوْءَةَ أَخِي ۗ فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: Kemudian Allah mengutus seekor burung gagak menggali tanah untuk diperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana seharusnya dia menguburkan mayat saudaranya. Qabil berkata, “Oh, celaka aku! mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, sehingga aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?” maka jadilah dia termasuk orang yang menyesal.<sup>4</sup>

Ayat ini dapat dikaitkan dengan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan cara memperagakan situasi-situasi yang menunjukkan kebaikan dan kejahatan. Salah satu contoh dalam Al-Qur`an adalah kisah Habil dan Qabil. Setelah membunuh Habil, Qabil tidak mengetahui bagaimana cara mengurus mayat saudaranya, kemudian Allah mengutus burung gagak untuk menggali kuburan bagi gagak lain yang mati. Akhirnya Qabil meniru yang memperagakan yang dilakukan burung gagak tersebut. Dari ayat diatas dapat menjadi contoh yang baik dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik . teladan yang baik menjadi sangat penting khususnya dalam pembelajaran dalam memberikan pengaruh positif dimana metode ini terbukti sebagai salah satu cara yang paling efektif dan berhasil mempersiapkan anak dari segi akhlak. .<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Kementerian Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahnya*, (Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2017), 112.

<sup>5</sup> Rony Sandra Dan Arief Setiawan, *Tafsir Ayat-Ayat Al-Qur'an Tentang Metode Pembelajaran*, Bandung: Key edition, 2020), 6.

Pendidikan Agama Islam sangat penting dalam pembentukan fondasi yang kuat bagi anak menuntut adanya metode pembelajaran yang mampu mempersiapkan siswa untuk memahami, memercayai, menjalankan, berakhlak mulia, dan mengamalkan ajaran Islam yang bersumber dari Alquran dan Hadis melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Metode pembelajaran yang menarik dapat menggugah semangat siswa sehingga diharapkan mereka dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki dan menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.<sup>6</sup>

Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting. Siswa sering kali merasa bosan jika pembelajaran tidak menarik, sehingga menjadi tantangan bagi guru Agama Islam untuk merancang pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan menerapkan metode yang sesuai dan menggunakan berbagai indikator, minat dan motivasi siswa terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan, yang pada akhirnya akan berdampak pada prestasi belajar mereka. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sebaiknya mampu menghasilkan karya dari siswa. Siswa diarahkan untuk berpikir secara kritis dan kreatif dengan memberikan kesempatan kepada mereka untuk menyampaikan ide-ide mereka. Pemilihan metode yang tidak tepat sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran dapat membuat suasana

---

<sup>6</sup> Difa Zalsabella, "Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Nilai Karakter Dan Moral Anak Di Masa Pandemic", *Journal Of Islamic Education*, No 1, Vol 9, (2023), 45.

kelas kurang bersemangat dan siswa kurang mampu menunjukkan kreativitasnya.<sup>7</sup>

Hasil observasi peneliti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, pada kelas X Perhotelan 1 siswa kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran wajib, siswa cenderung tidak mengikuti pembelajaran wajib karena mereka lebih fokus dengan pembelajaran kejurusan. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran wajib, selain itu mata pelajaran agama islam sangat penting dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu guru menggunakan beberapa metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa, guru Pendidikan Agama Islam sering menggunakan metode *role playing* dengan tujuan dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan menggunakan metode *role playing* siswa lebih berpartisi dalam pembelajaran sehingga guru sering menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan partisipasi siswa, selain itu dengan menggunakan metode *role playing* siswa lebih aktif dan kreatif.<sup>8</sup>

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan *metode role playing* dapat memberikan energy positif pada siswa dan meningkatkan ketertarikan siswa. Hal ini terbukti ketika guru menggunakan ceramah siswa cenderung diam dan mengantuk, bahkan beberapa siswa cenderung tidak mengikuti pembelajaran. Sedangkan kelas-kelas yang menerapkan metode *role playing* menunjukkan tingkat partisipasi

---

<sup>7</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 311.

<sup>8</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 4 Desember 2023.

siswa yang lebih tinggi. Dalam pelaksanaan metode *role playing*, setiap guru mempunyai strategi yang berbeda, pada kelas X perhotelan 1, guru menggunakan metode *role playing* berbasis video, sedangkan guru kelas XI Kuliner 2 guru menggunakan metode *role playing* dengan tampil didepan teman-temannya. Hal ini dilakukan oleh setiap guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dick and Carey mengembangkan strategi pembelajaran menjadi lima komponen berikut:<sup>9</sup> Kegiatan pembelajaran pendahuluan, Penyampaian Informasi, Guru mampu menyampaikan informasi dengan baik, Partisipasi Siswa, penilaian dan tindak lanjut.

*Role playing* tidak hanya sekadar aktivitas di kelas, melainkan juga suatu bentuk pembelajaran yang mengundang partisipasi aktif siswa. Saat mereka berperan sebagai karakter yang menarik, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga secara praktis melalui simulasi situasi kehidupan nyata. Ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa lebih terlibat.<sup>10</sup>

Proses dramatisasi siswa melibatkan seluruh diri mereka, tidak hanya secara kognitif tetapi juga emosional. Mereka tidak hanya memahami isi bahan, tetapi juga merasakannya melalui pengalaman bermain peran. Saat berlatih untuk memainkan karakter dan menghadapi berbagai situasi, siswa tidak hanya mengasah keterampilan interpretasi, tetapi juga melatih inisiatif dan kreativitas mereka. Imajinasi dan kreativitas menjadi elemen kunci dalam

---

<sup>9</sup> Walter Dick, Lou Carey and James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, (United States Of America: Pearson Education, Inc), 175.

<sup>10</sup> Jakub Saddam, et.al., *Model & Metode Pembelajaran Inovatif: Teori dan Panduan Praktis*, (Jambi: Sonpedia Publishing, 2023), 211.

bermain peran. Dalam menghadapi tantangan dalam scenario yang diberikan, siswa diberikan kebebasan untuk mengembangkan ide-ide baru, menciptakan solusi yang kreatif, dan melihat situasi dari berbagai sudut pandang. Hal ini juga dijelaskan oleh Hafilah Rozana Masykurun sebagai guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember bahwa:

Dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa memiliki kesempatan untuk berperan sebagai tokoh-tokoh yang menarik dan menghadapi situasi-situasi yang menantang seperti anak-anak yang kemaren membuat video diluar kelas jadi maling trus tobat gitu kan, anak-anak itu suka kaya gitu. Mereka tidak hanya mendengarkan teori, tetapi langsung terlibat dalam pengalaman belajar yang membangkitkan rasa ingin tahu gitu kan. Mereka lebih aktif nanti untuk berbicara, berdiskusi, dan memberikan saran gitu. Metode *role playing* ini kan, mereka lebih percaya diri dan berani berpendapat, yang tidak selalu terjadi dalam metode pembelajaran seperti ceramah.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember lebih fokus pada mata pelajaran keahlian. Siswa kelas X Perhotelan 1 dan kelas XI Kuliner 2 cenderung tidak berminat dalam mengikuti pembelajaran wajib. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan pembelajaran wajib yang harus dipahami siswa karena pembelajaran ini pasti akan dibutuhkan oleh Siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu guru harus memberikan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan menggunakan metode *role playing*, terlihat peningkatan dalam kemampuan siswa untuk berbicara, berdiskusi, dan berkolaborasi dengan teman-teman sekelas. Dalam pelaksanaan pembelajaran pada kelas X Perhotelan 1 siswa menggunakan metode *role playing* berbasis video,

---

<sup>11</sup> Hafilah Rozana Masykurun, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 1 Desember 2023.

sehingga siswa dapat memilih peran dan menunjukkan bakat lainnya seperti menjadi cameramen dan mengedit video. Selain itu, siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember mempunyai prestasi dalam videografi dan fotografi dan sering mendapatkan penghargaan dalam bidang ini. Pada pelaksanaan pembelajaran pada kelas XI Kuliner 2 siswa tampil di kelas di depan teman-temannya. Membuat siswa untuk memahami semua materi yang diperankan teman lainnya. Berdasarkan observasi awal peneliti pada implementasi *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, kelas X Perhotelan 2 pada tanggal 6 Desember 2023 dan XI Kuliner 2 pada 8 Januari 2024 memiliki kesamaan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan kelebihan yang berbeda.<sup>12</sup>

Berdasarkan konteks penelitian diatas peneliti tertarik meneliti “Implementasi *Role Playing* Dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember”, penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis metode *role playing* dalam pembelajaran agama Islam untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah ada, maka fokus penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan pendahuluan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember?

---

<sup>12</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 15 Januari 2024.



2. Bagaimana partisipasi siswa dengan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember?
3. Bagaimana evaluasi metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang uraikan diatas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis kegiatan pendahuluan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.
2. Untuk menganalisis partisipasi siswa dengan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.
3. Untuk menganalisis evaluasi metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

### D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian yang diharapkan sesuai dengan konteks penelitian adalah sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru khususnya tentang implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Untuk Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti tentang implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Keguruan Negeri 3 Jember.

### b. Untuk Sekolah Menengah Keguruan Negeri 3 Jember

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan positif serta dapat dijadikan evaluasi bagi lembaga.

### c. Untuk Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua siswa untuk lebih terlibat dalam pendidikan anak-anak mereka. Dengan memahami dan mendukung metode pembelajaran yang efektif, orang tua dapat bekerja sama dengan sekolah untuk memastikan hasil belajar yang lebih baik.

### d. Lembaga UIN KHAS Jember

1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi yang dapat digunakan sebagai sumber ilmu khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada mahasiswa yang ingin mengembangkan penelitian yang sama pada waktu yang akan datang.

### E. Definisi Istilah

Beberapa kata atau kalimat dalam penelitian ini membutuhkan penjelasan pembaca memahami maksud dari judul penelitian ini.

#### 1. Implementasi Metode *Role Playing*

Implementasi merupakan sebuah penerapan atau pelaksanaan suatu hal. Aktivitas ini memiliki tujuan dalam penerapannya dan mewujudkan suatu kegiatan, kegiatan ini merupakan praktik suatu program yang dilaksanakan secara terperinci.

Metode *Role Playing* atau permainan peran adalah suatu teknik di mana individu atau kelompok berusaha memainkan peran tertentu untuk memahami pandangan, pengalaman, atau respons dari sudut pandang orang tersebut. Ini dapat digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pelatihan, pengajaran, atau analisis situasi.

#### 2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran adalah suatu proses interaktif di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui pengalaman, instruksi, atau eksplorasi. Ini melibatkan upaya sadar untuk memahami, mengingat, dan menerapkan informasi baru atau keterampilan yang diperoleh.

Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses pembelajaran yang secara khusus ditujukan untuk memberikan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan terkait dengan ajaran, nilai-nilai, dan praktik keagamaan Islam. Pendidikan Agama Islam dapat mencakup studi tentang Al-Qur'an, Hadis, fiqh, aqidah, dan sejarah kebudayaan Islam.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember adalah penerapan metode bermain peran untuk mendapat pengalaman atau respon di mana siswa secara sadar memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru terkait dengan ajaran, nilai-nilai, dan praktik keagamaan Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas X kuliner 1, kuliner 3 dan perhotelan 2 dan kelas XI kuliner 2, kuliner 3 dan busana 2 dengan pertimbangan pada kelas tersebut siswa memiliki peningkatan partisipasi belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode *role playing*.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan berisi tentang gambaran alur pembahasan penelitian mulai dari bab pendahuluan sampai dengan bab penutup. Untuk memudahkan memahami isi, maka penjabaran bab-bab tersebut sehingga memberikan pemahaman dalam pembahasan ini sistematikanya adalah:

Bab pertama merupakan bagian pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

Bab kedua terdiri dari tinjauan literatur, yang terdiri dari penelitian terdahulu, kajian teoritis implementasi metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan kerangka konseptual.

Bab ketiga merupakan bab yang membahas tentang metode penelitian yang terdiri dari, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, keberadaan peneliti, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahapan penelitian.

Bab keempat merupakan bab yang membahas tentang penyajian data dan analisis yang terdiri dari uraian objek penelitian, paparan dan analisis data.

Bab kelima merupakan bab yang membahas tentang temuan penelitian yaitu perbandingan antara teori dengan temuan di lapangan.

Bab keenam merupakan bab terakhir yang membahas tentang penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran. Fungsi bab ini adalah untuk memperoleh gambaran umum hasil penelitian berupa kesimpulan. sedangkan saran dapat membantu secara konstruktif terkait dengan penelitian.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

1. Ariyanto, 2022, Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran IPS di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga, Tesis, Hasil penelitian menunjukkan: (1) Sebelum pelaksanaan pembelajaran guru kelas mempersiapkan RPP, media/perengkapan yang akan digunakan, evaluasi dan strategi yang cocok, serta mempersiapkan skenario cerita. (2) Kegiatan awal dalam pelaksanaan metode bermain peran dilakukan dengan pemberian motivasi dan menyampaikan materi yang akan dibahas serta metode pembelajaran yang akan digunakan. Memasuki kegiatan inti guru mulai mengimplementasikan metode yang sudah disiapkan sebelumnya. Kegiatan akhir pembelajaran dilakukan dengan melakukan kegiatan mengambil kesimpulan dan pemberian tugas. (3) Kegiatan evaluasi dalam metode bermain peran dilakukan dengan menilai bagaimana siswa memerankan karakter dalam skenario.<sup>13</sup>

Perbedaan dari penelitian ini, tujuan peneliti sebelumnya untuk menganalisis perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi menggunakan metode *role playing pada* mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini bertujuan menganalisis pendahuluan, partisipasi siswa dan evaluasi *role playing* dalam dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Persamaan dengan penelitian ini

---

<sup>13</sup> Ariyanto, "Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Ips di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga", (Purwokerto:UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, 2022)

adalah fokus peneliti yang yang fokus pada implementasi pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran dan menggunakan penelitian kualitatif.

2. Barokatul Fitria, 2021, Evaluasi Penerapan Metode *Role playing* Berbasis Video pada Mata Pelajaran Maharah Kalam di MAN 3 Kediri, Tesis, Hasil dari penelitian ini menunjukkan: (1) Penerapan metode *role playing* berbasis video di MAN 3 Kediri sudah sesuai dengan langkah-langkah metode *role playing*, hanya saja ada satu langkah yang terlewatkan yaitu pemanasan. Langkah-langkah penerapan tersebut juga sudah ditambah dengan memanfaatkan media teknologi. (2) Kesesuaian penerapan metode *role playing* berbasis video di MAN 3 Kediri sudah sesuai. Guru melakukan beberapa tahap pembelajaran yang sesuai dengan teori pembelajaran *role playing* (3) Nilai-nilai positif yang didapatkan siswa dalam penerapan metode *role playing* berbasis video di MAN 3 Kediri sangat banyak salah satunya menjadi lebih semangat belajar bahasa arab karena lebih banyak praktik.<sup>14</sup>
- Perbedaan dari penelitian ini, peneliti terdahulu berfokus pada evaluasi *role playing* yang berfokus pada penerapan, dan nilai positif yang didapatkan siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada implementasi metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang mencakup penduluan, partisipasi siswa dan evaluasi. Persamaan dengan penelitian ini adalah fokus peneliti yang yang fokus pada implementasi

---

<sup>14</sup> Barokatul Fitria, "Evaluasi Penerapan Metode *Role playing* Berbasis Video pada Mata Pelajaran Maharah Kalam di MAN 3 Kediri" (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2021)

pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran dan menggunakan penelitian kualitatif.

3. Arya Adittia, 2019, Pendidikan Nilai Pancasila Melalui Pembelajaran Metode *Role playing* Siswa Sekolah Dasar, Tesis, Hasil penelitian menunjukkan guru telah memiliki perencanaan yang matang dan selalu membaca literatur sebelum pembelajaran sehingga mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran memperlihatkan kelas menjadi hidup karena pembelajaran yang dilakukan menyenangkan dengan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan potensi seninya. Dampak model pembelajaran *role playing* terhadap pembelajaran pendidikan nilai pancasila menjadikan siswa aktif, senang, tidak bosan dan mudah mengingat pelajaran, kemudian model ini juga memfasilitasi potensi siswa serta dapat melatih kemampuan berbicara dan mengembangkan rasa percaya diri.<sup>15</sup>

Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian terdahulu fokus pada pendidikan nilai pancasila dengan metode *role playing*, sedangkan penelitian ini fokus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode *role playing*. Persamaan dengan penelitian ini adalah fokus penelitian tentang metode *role playing*, dan menggunakan penelitian kualitatif.

---

<sup>15</sup> Arya Adittia, "Pendidikan Nilai Pancasila Melalui Pembelajaran Metode *Role playing* Siswa Sekolah Dasar", (Kudus: Universitas Sunan Muria Kudus, 2019).



4. Lelih Umiyati, 2021, Pengembangan Materi Jujur Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Metode Bermain Peran Kelas VIII di SMP Negeri 1 Rangkasbitung, Tesis, Hasil penelitian ini menunjukkan: Berdasarkan hasil validasi produk diperoleh persentasi hasil penilaian ahli materi 94,5 %, ahli media 69,75 % dan ahli bahasa 90%. hasil dari uji lapangan diperoleh hasil 71,28 %, prestasi siswa diperoleh rata rata nilai 90. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa modul dengan metode bermain peran layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI pada peserta didik.<sup>16</sup>

Dalam konteks perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, peneliti sebelumnya menggunakan metode penelitian pengembangan, sementara penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Meskipun demikian, persamaan di antara keduanya terletak pada pembahasannya tentang metode *role playing* dengan teori Dick and Carey.

5. Lilik Hamidah, 2019, Pengaruh Metode Role Playing Dan Keterampilan Kerja Sama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV MI Ar Rohman Sidoarjo, Tesis, Hasil penelitian ini terdapat sebuah pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dengan pembelajaran menggunakan metode Role Playing dan keterampilan kerja sama. Berdasarkan hasil nilai postes siswa didapat

<sup>16</sup> Lelih Umiyati, "Pengembangan Materi Jujur Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Metode Bermain Peran Kelas VIII di SMP Negeri 1 Rangkasbitung", (Serang: UIN Sultan Maulana Hasanudin, 2021).

peningkatan dengan penerapan metode role playing dan keterampilan kerja sama. Sedangkan hasil postes siswa saat pembelajaran berlangsung hanya menggunakan metode ceramah tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan hasil postes.<sup>17</sup>

Perbedaan dari penelitian ini terletak pada metode penelitian peneliti terdahulu yang menggunakan metode kuantitatif, sementara penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode kualitatif. Meskipun demikian, persamaan di antara keduanya adalah pembahasan yang sama tentang metode *role playing* dalam konteks pembelajaran.

6. Omni Sulisti, 2023, Implementasi Metode Pembelajaran *Role playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan, Jurnal, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Siswa pada saat kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan metode *Role playing* terlihat lebih antusias, senang, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. (2) Metode *Role playing* yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dinilai efektif dan efisien terlihat dari pemahaman siswa pada saat diskusi di kelas. (3) Kendala yang dihadapi dalam implementasi metode *Role playing* yaitu ada beberapa siswa terkadang mengalami kesulitan dalam bekerja sama karena situasi kelas yang aktif memainkan peran.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Lilik Hamidah, "Pengaruh Metode Role Playing Dan Keterampilan Kerja Sama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV MI Ar Rohman Sidoarjo", (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2019)

<sup>18</sup> Omni Sulisti, "Implementasi Metode Pembelajaran *Role playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan", *Jurnal Pendidikan Guru Agama Islam*, Vol 3, No 4, 76-86.

Perbedaan penelitian ini adalah penelitian terdahulu berfokus pada hasil dari penerapan pelaksanaan metode *role playing* pada pembelajaran PAI, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran PAI. Persamaan dari penelitian ini adalah menjelaskan tentang metode *role playing* dalam pembelajaran PAI dan menggunakan penelitian kualitatif.

7. Teti Wahyuni, 2023, Implementasi Metode *Role Play* Dalam Pembelajaran PAI di PAUD Binaan BGP Aceh, Jurnal, Hasil penelitian ini adalah pembelajaran PAI dengan metode *role play* telah memberikan kontribusi nyata kepada siswa PAUD dengan berperan langsung sebagai imam, makmum dan jamaah lainnya dalam mengoptimalkan pengembangan pendidikan, meningkatkan ketakwaan kepada yang Allah Swt serta menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan dapat menjadi lulusan yang berkompeten, dan penggunaan metode *role play* pada pembelajaran PAI yang diterapkan pada pembelajaran di PAUD Binaan BGP Provinsi Aceh telah mengubah suasana pembelajaran yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari materi sebelumnya, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif.<sup>19</sup>

Perbedaan dari penelitian ini, peneliti terdahulu berfokus pada pelaksanaan dan hasil dari penerapan metode *role playing* sedangkan penelitian ini berfokus pada implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran PAI.

---

<sup>19</sup> Teti Wahyuni, "Implementasi Metode *Role Play* Dalam Pembelajaran PAI di PAUD Binaan BGP Aceh", *Jurnal Buah Hati*, No 1, Vol 10, (2023), 53-64.

Persamaan dari penelitian ini adalah membahas mengenai metode *role playing* dalam pembelajaran PAI dan menggunakan penelitian kualitatif.

8. Alfian Tanjung, 2022, Pelaksanaan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Nurul Amal Kuala Kabupaten Langkat, Jurnal, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pelaksanaan metode *role playing* pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Nurul Amal Kuala Kab, Langkat dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan siswa yang lebih antusias dan aktif ketika belajar.<sup>20</sup>

Perbedaan dari penelitian ini, peneliti terdahulu berfokus pada pelaksanaan dan peran guru dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan metode *role playing*, sedangkan penelitian ini berfokus pada implementasi Metode *Role playing* dalam Pembelajaran PAI. Persamaan penelitian ini adalah penelitian ini tentang metode *role playing* dan menggunakan penelitian kualitatif.

9. Reza Syehma Bahtiar dan Diah Yovita Suryarini, 2019, Metode *Role playing* dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar, Jurnal, Berdasarkan hasil penelitian, metode *role playing* mampu meningkatkan keterampilan bercerita pengalaman jual beli pada siswa sekolah dasar. Hal ini didukung oleh data hasil

---

<sup>20</sup> Alfian Tanjung, "Pelaksanaan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Nurul Amal Kuala Kabupaten Langkat", *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*, No 1, Vol 6, (2022), 16-24

pengamatan atau observasi dan data hasil wawancara dari tiga siswa kelas 4 SD Siti Aminah Surabaya.<sup>21</sup>

Perbedaan dari penelitian ini adalah peneliti terdahulu berfokus pada metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan bercerita, sedangkan penelitian ini berfokus pada implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Persamaan dari penelitian ini adalah menjelaskan tentang metode *role playing* dalam pembelajaran dan menggunakan penelitian kualitatif.

10. Husnan Sulaiman dan Anisa Dewi, 2022, Implementasi Metode *Role playing* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan Jenazah (Studi di Kelas IX 1 MTSN 1 Garut), Jurnal, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Implementasi Metode *Role playing* Pada Mata Pelajaran Fiqih dan Implikasinya terhadap Pemahaman Siswa mampu memenuhi 4 dari 7 indikator pemahaman yang ada. Demikian temuan yang diperoleh dari penelitian ini.<sup>22</sup>

Perbedaan dari penelitian ini adalah peneliti terdahulu berfokus pada meningkatkan pemahaman siswa sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Persamaan dari penelitian ini

<sup>21</sup> Reza Syehma Bahtiar dan Diah Yovita Suryarini, “Metode *Role playing* dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, No 1, Vol 3, (2019), 71-78.

<sup>22</sup> Husnan Sulaiman dan Anisa Dewi, “Implementasi Metode *Role playing* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan Jenazah (Studi di Kelas IX 1 MTSN 1 Garut)”, *Jurnal Pendidikan Islam*, No 1, Vol 1, (2022), 1-7.

adalah tentang metode *role playing* dalam pembelajaran dan menggunakan penelitian kualitatif.

## **B. Kajian Teori**

Kajian teori merupakan sebuah konsep yang logis dan saling terhubung secara sistematis guna menguji sebuah fakta dan variabel dari satu fenomena.

### **1. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses perolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses yang memfasilitasi siswa agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

#### **a. Teori Pembelajaran**

Istilah pembelajaran sudah mulai dikenal luas oleh masyarakat, lebih-lebih pada saat setelah diundangkannya UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang secara legal memberi pengertian tentang pembelajaran. Pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial untuk menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai siswa. Pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat

siswa aktif mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Kondisi lingkungan sekitar dari siswa sangat berpengaruh terhadap kreativitas yang akan diciptakan oleh siswa. Di saat ketika siswa merasa nyaman, maka tujuan pembelajaran akan mudah untuk dicapai.<sup>23</sup> Menurut Robert M. Gagne menjelaskan pembelajaran bahwa:

*The kind of change called learning exhibits itself as a change in behavior, and the inference of learning is made by comparing what behavior was possible before the individual was placed in a "learning situation" and what behavior can be exhibited after such treatment. It may also be an altered disposition of the sort called "attitude," or "interest," or "value." The change must have more than momentary permanence; it must be capable of being retained over some period of time.*<sup>24</sup>

Jenis perubahan yang disebut pembelajaran menunjukkan dirinya sebagai perubahan perilaku, dan kesimpulan dari pembelajaran dibuat dengan membandingkan perilaku apa yang mungkin sebelum individu ditempatkan dalam "situasi belajar" dan perilaku apa yang dapat ditunjukkan setelah perlakuan tersebut. Bisa juga berupa perubahan watak yang disebut "sikap", atau "minat", atau "nilai". Perubahan tersebut harus lebih dari sekadar sesaat keabadian; itu harus mampu dipertahankan selama beberapa periode waktu tertentu. Proses pembelajaran seharusnya diselenggarakan secara interaktif inspiratif dalam suasana yang menyenangkan, menggairahkan, menantang,

<sup>23</sup> Gusnarib Wahab dan Rosnawati, Teori-teori Belajar dan pembelajaran, (Indramayu: CV. Adanya Abimata, 2021), 3.

<sup>24</sup> Robert M. Gagne, The Condition Of Learning, (New York: Holt, Rinehart And Winston, 1970), 3.

memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.<sup>25</sup>

Berdasarkan beberapa penjelasan tentang pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran diartikan sebagai usaha sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung berkembangnya potensi individu siswa. Kondisi lingkungan siswa mempengaruhi kreativitas, dan pembelajaran seharusnya interaktif, inspiratif, dan menyenangkan. Proses pembelajaran dijelaskan sebagai perubahan dalam disposisi atau kemampuan manusia yang dapat dipertahankan, terutama dalam bentuk perubahan perilaku, sikap, atau kemampuan kinerja. Kesuksesan pembelajaran juga tergantung pada kemampuan menyediakan ruang bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat siswa.

#### **b. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Karena kegiatan pembelajaran pengeluarannya pada tercapainya tujuan tersebut. Penuangan tujuan pembelajaran Ini bukan saja memperjelas arah yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan belajar tetapi dari segi efisiensi diperoleh hasil yang maksimal.<sup>26</sup> Keuntungan yang dapat diperoleh

---

<sup>25</sup> Sobri Sutikno, *Metode dan Model Pembelajaran*, (Lombok: Holistica, 2019), 11.

<sup>26</sup> Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2023), 34.



melalui penjabaran tujuan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Waktu mengejar dapat dialokasikan dan dimanfaatkan secara tepat.
- 2) Pokok bahasan dapat dibuat seimbang sehingga tidak ada materi pelajaran yang dibahas terlalu mendalam atau terlalu sedikit.
- 3) Guru dapat menetapkan beberapa banyak materi pelajaran yang dapat atau sebaiknya disajikan dalam setiap jam pelajaran.
- 4) Guru dapat menetapkan urutan dan rangkaian materi pelajaran secara tepat. Artinya, peletakan masing-masing materi pelajaran akan memudahkan siswa dalam mempelajari isi pelajaran.
- 5) Guru dapat dengan mudah menetapkan dan mempersiapkan strategi belajar mengajar yang paling cocok dan menarik.
- 6) Guru dapat dengan mudah mempersiapkan berbagai keperluan peralatan maupun bahan dalam keperluan belajar. Guru dapat dengan mudah mengukur keberhasilan si sebuah dalam belajar.
- 7) Guru dapat menjamin bahwa hasil belajarnya akan lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar tempat tujuan yang jelas.<sup>27</sup>

Banyak pengertian yang diberikan para ahli pembelajaran tentang tujuan pembelajaran antara satu sama lain memiliki kesamaan di samping ada perbedaan sesuai dengan sudut pandangan. Pengertian tujuan pembelajaran menurut Robert F Mager sebagai perilaku yang hendak dicapai atau dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat

---

<sup>27</sup> Uno, *Perencanaan ...*, 34.

kompetensi tertentu. Menurut Edward L. Dejnozka dan David E. Kapel memandang tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Perilaku ini dapat berupa fakta yang konkret serta dapat dilihat dan fakta yang tersamar. Menurut Fred Percival tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang jelas dan menunjukkan penampilan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar.<sup>28</sup>

Tujuan kognitif berkenaan dengan kemampuan individu mengenal dunia sekitarnya yang meliputi perkembangan intelektual. Tujuan afektif mengenai perkembangan sikap, perasaan, nilai-nilai yang disebut juga perkembangan moral. Sedangkan tujuan psikomotorik adalah menyangkut perkembangan keterampilan yang mengandung unsur-unsur motorik sehingga siswa mengalami perkembangan yang maju dan positif.<sup>29</sup>

Berdasarkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah sebagai upaya membekali diri siswa dengan kemampuan-kemampuan yang bersifat pengalaman, pemahaman moral dan keterampilan sehingga mengalami perkembangan positif.

### **c. Strategi Pembelajaran**

Strategi pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang dibutuhkan tidak hanya mengharuskan siswa untuk duduk di kelas,

---

<sup>28</sup> Hamzah B. Uno, *Perencanaan...*, 35.

<sup>29</sup> Herman, et.al, *Teknologi Pembelajaran*, (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi 2022), 116.

namun belajar dapat dilakukan di mana saja. Strategi pembelajaran ialah pendekatan umum dalam rangkaian tindakan yang akan diambil dan digunakan guru untuk memilih beberapa metode pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran.<sup>30</sup>

Menurut Dick and Carey strategi pembelajaran dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Disebutkan Terdapat lima komponen strategi pembelajaran yaitu:<sup>31</sup>

1) Kegiatan pembelajaran pendahuluan.

Bagian ini guru diharapkan memberikan motivasi: perhatian, relevansi, keyakinan, kepuasan. Memberi tahu pembelajar tentang tujuan dan mengingat materi sebelumnya sebelum menerima materi baru. Memberitahu keterampilan yang diperlukan pada materi baru.

a) Perhatian siswa diperlukan baik untuk motivasi maupun pembelajaran.

b) Relevansi. Merujuk pada perasaan atau persepsi orang terhadap daya tarik terhadap hasil yang diinginkan, gagasan, atau orang lain berdasarkan tujuan, motif, dan nilai-nilai mereka sendiri.

c) Keyakinan adalah dimensi penting dari motivasi. Ketika kondisi relevansi tidak terpenuhi, siswa akan acuh tak acuh. Konsekuensi dari pengaruh negatif pada keyakinan dapat menghancurkan harga diri dan produktivitas seseorang.

<sup>30</sup> Sitti Hermawati, et.al, *Strategi Pembelajaran*, (Surabaya: Indosat Publishing, 2022), 2.

<sup>31</sup> Walter Dick, Lou Carey and James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, (United States Of America: Pearson Education, Inc), 175.

d) Komponen lain dari kepuasan didasarkan pada perbandingan sosial dan perbandingan dengan hasil yang diharapkan.<sup>32</sup>

Komponen kedua dari kegiatan pendahuluan adalah memberitahukan siswa mengenai tujuan-tujuan untuk pembelajaran yang akan dilaksanakan. Setelah memberitahu mengenai tujuan pembelajaran, Informasi membantu siswa untuk menggunakan strategi belajar yang lebih efisien, tetapi juga membantu mereka menentukan relevansi dari instruksi tersebut.

Komponen pendahuluan ketiga adalah memberitahu siswa mengenai keterampilan yang diperlukan untuk memulai pembelajaran, pertama-tama untuk memastikan peserta didik mendapatkan pandangan awal tentang hubungan antara materi baru dan apa yang mereka sudah ketahui.<sup>33</sup>

## (2) Penyampaian Informasi.

Guru mampu menyampaikan informasi dengan baik. Dalam kegiatan ini guru juga harus memahami dengan baik situasi dan kondisi yang dihadapinya.

Langkah berikutnya adalah menentukan dengan tepat informasi, konsep, aturan, dan prinsip-prinsip yang harus disampaikan kepada siswa. penjelasan dasar tentang apa yang unit tersebut semua tentangnya. Presentasi konten biasanya mengikuti

<sup>32</sup> John Keller, *Motivational Design for Learning and Performance*, (New York: Springer, 2010), 76-188.

<sup>33</sup> Walter Dick, Lou Carey and James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, (United States Of America: Pearson Education, Inc), 178.

salah satu dari dua pola umum deduktif atau induktif. Dalam pola deduktif, sebuah buku, guru, atau materi yang dimediasi menunjukkan kepada siswa bagaimana membedakan potongan-potongan pembelajaran baru dan hubungan struktural untuk menyusunnya menjadi kesatuan yang koheren. Pola induktif paling terkait dengan pembelajaran penemuan, di mana peserta didik dibimbing, atau membimbing diri mereka sendiri, melalui pengalaman dari mana mereka mendapatkan pembelajaran baru dan hubungan struktural yang diperlukan untuk membangun kesatuan yang koheren.<sup>34</sup>

### 3) Partisipasi Siswa.

Proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila siswa secara aktif melakukan latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah diterapkan. Memastikan kesesuaian latihan dengan kondisi dan perilaku Kemajuan dari yang kurang sulit ke yang lebih sulit Menggunakan konteks yang akrab untuk pengulangan Menyediakan kondisi yang mirip dengan konteks kinerja Memastikan umpan balik seimbang dengan kualitas dan kesalahan.

Praktik dengan *feedback* adalah salah satu komponen paling kuat dalam proses pembelajaran. Guru dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan memberikan siswa kegiatan yang

---

<sup>34</sup> Walter Dick, Lou Carey and James O. Carey, *The Systematic Design...*, 179.

langsung relevan dengan tujuan-tujuan, memberi mereka kesempatan untuk berlatih apa yang Anda ingin mereka lakukan.

*Feedback* kadang-kadang disebut sebagai pengetahuan tentang hasil. Untuk tugas pembelajaran yang sederhana, siswa dapat diberitahu apakah jawaban mereka benar atau salah, atau dapat diperlihatkan salinan jawaban yang benar atau contoh dari mana mereka harus menyimpulkan apakah jawaban mereka benar. Untuk tugas pembelajaran yang lebih kompleks, siswa juga dapat diberitahu mengapa pekerjaan praktik mereka benar atau salah, dan panduan dapat diberikan untuk membantu mereka memahami, belajar, dan memperbaiki pekerjaan mereka.<sup>35</sup>

#### 4) Penilaian.

Pelaksanaan penilaian biasanya dilakukan di akhir kegiatan pembelajaran. Setelah siswa melalui proses pembelajaran penyampaian informasi berupa materi pembelajaran. Memastikan kesiapan pembelajar untuk pengujian Menyesuaikan dengan hirarki sifat keterampilan Menerapkan kriteria yang sesuai untuk usia dan kemampuan pembelajar.

Empat tes berbasis kriteria acuan dasar: tes keterampilan masuk, pre-tes, tes praktik, dan post-tes. Fungsi umum dari

---

<sup>35</sup> Walter Dick, Lou Carey and James O. Carey, *The Systematic Design...*, 180.

masing-masing telah dijelaskan serta bagaimana cara mengembangkannya.<sup>36</sup>

Informasi hasil belajar atau teknik penilaian peserta didik diperoleh dari hasil tes. Tes dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

a) Tes Tertulis

Tes tertulis sering juga disebut dengan paper and pencil test adalah tes dimana soal dan jawaban yang diberikan dalam bentuk tulisan, tetapi dalam menjawab tidak selalu merespon dalam bentuk tulisan, dapat juga berbentuk yang lain, misalnya memberi tanda, mewarnai, menganalisis, menggambar. Secara umum tes tertulis dapat dikelompokkan menjadi dua bentuk yaitu uraian dan tes objektif.<sup>37</sup>

Tes uraian juga disebut tes subjektif (*essay test*) adalah soal tes yang jawabannya menuntut peserta tes untuk menganalisis gagasan atau hal-hal yang telah dipelajarinya dengan cara mengemukakan gagasan tersebut dalam bentuk lisan. Tes objektif adalah salah satu jenis tes yang terdiri dari butir soal yang dijawab oleh testee dengan jalan memilih salah satu (atau lebih) di antara beberapa kemungkinan jawaban yang telah dipasangkan masing-masing item atau dengan jalan menuliskan jawaban berupa kata atau simbol-simbol tertentu

<sup>36</sup> Walter Dick, Lou Carey and James O. Carey, *The Systematic Design...*, 181.

<sup>37</sup> Moh. Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran* (Jember: STAIN Jember Press, 2015), 43

pada tempat atau ruang yang telah disediakan untuk masing-masing butir yang bersangkutan.<sup>38</sup>

b) Tes Unjuk Kerja

Pengamatan unjuk kerja perlu dilakukan dalam berbagai konteks untuk menetapkan tingkat penapaian kemampuan tertentu. Untuk menilai kemampuan berbicara peserta didik, misalnya dilakukan pengamatan atau observasi berbicara yang beragam, seperti didkusi dalam kelompok kecil, berpidato, bercerita dan melakukan wawancara atau untuk menilai kemampuan sholat, dilakukan pengamatan yang meliputi bacaan dan gerakan. Dengan demikian, gambaran peserta didik akan lebih utuh. Untuk mengamati unjuk kerja peserta didik dapat menggunakan alat atau instrument daftar cek (*ceck list*) dan skala penilaian (*rating scale*).<sup>39</sup>

c) Tes Lisan

Tes lisan digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi (*coomunication skill*). Tes lisan juga dapat digunakan untuk menguji peserta didik baik secara individu maupun kelompok. Tes ini termasuk kelompok verbal, yaitu tes soal dan jawabannya menggunakan bahasa

---

<sup>38</sup> Moh. Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran...*, 59.

<sup>39</sup> Moh. Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran ...*,91.



lisan. Tingkat berfikir untuk pertanyaan lisan dikelas cenderung rendah, seperti pengetahuan dan pemahaman.<sup>40</sup>

#### 5) Tindak Lanjut.

Tindak lanjut ini mendorong transfer (tugas otentik ke konteks kinerja), Memperhitungkan persyaratan memori, Memperhitungkan persyaratan alat bantu kerja, Memastikan lingkungan kerja menerima, Merenungkan pengalaman belajar dan aplikasi di masa depan.

Komponen pembelajaran terakhir dalam strategi instruksional, adalah tinjauan dari seluruh strategi untuk menentukan apakah kebutuhan siswa sudah didapatkan.. Pertanyaan-pertanyaan ini dapat dijawab dengan meninjau analisis konteks kinerja, yang seharusnya menjelaskan kondisi di mana para pembelajar harus melakukan tujuan instruksional.

Keterampilan Ingatan. Pertimbangkan apa yang harus diingat oleh pembelajar dari ingatan saat melakukan tujuan instruksional teknik yang disarankan untuk mengajar informasi verbal sangat penting untuk dimasukkan dalam strategi instruksional.<sup>41</sup>

## 2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang merujuk kepada nilai-nilai agama Islam yang menjadikan Alquran dan as-sunnah

<sup>40</sup> Moh. Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran* (Jember: STAIN Jember Press, 2015), 95.

<sup>41</sup> Carey, *The Systematic Design*, 182.

sebagai rujukan dan sumber material pendidikan. Pendidikan agama berorientasi kepada pembentukan efektif yaitu pembentukan sikap mental siswa ke arah penumbuhan kesadaran beragama.<sup>42</sup>

#### **a. Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan Islam merupakan salah satu aspek dari ajaran Islam secara keseluruhan, karena tujuan pendidikan Islam tidak terlepas dari tujuan hidup manusia dalam Islam, yaitu untuk menciptakan pribadi-pribadi hamba Allah yang selalu bertakwa kepadanya dan mencapai kehidupan yang bahagia di dunia dan di akhirat. Pendidikan Islam secara prinsip diletakkan pada dasar-dasar agama Islam yang seluruh perangkat kebudayaan. Dasar-dasar pembentukan dan pengembangan pendidikan Islam yang pertama dan utama tentu saja Alquran dan sunnah Rasulullah Saw. Pendidikan Islam adalah Proses mengubah tingkah laku individu siswa pada kehidupan pribadi, masyarakat dan alam sekitarnya, dengan cara pengajaran sebagai suatu aktivitas asasi dan profesi di antara berbagai profesi asasi dalam masyarakat.<sup>43</sup>

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan pembiasaan, keteladanan dan perubahan mindset siswa tentang pentingnya ajaran Al-Qur'an dan hadis dalam kehidupan. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilaksanakan secara komunikatif melalui kerjasama antara siswa dan pendidik. Siswa dituntut memiliki

---

<sup>42</sup> Sayid Habiburrahman dan Suroso PR, *Materi Pendidikan Agama Islam*, (Sulawesi tengah: Feniks Muda Sejahtera, 2022), 19.

<sup>43</sup> Syatori, *Urgensi Multikultural Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia, 2023), 77

keaktivitas selanjutnya guru mengarahkannya dengan sejumlah inovasi pembelajaran dengan demikian siswa semakin terbiasa dengan aktivitas keragaman dan menjadi panutan bagi sekitarnya.<sup>44</sup>

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengajarkan adanya perencanaan dalam setiap aktivitas. Proses pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal yang harus dilakukan. Pembelajaran yang berkesinambungan antara perencanaan dengan aktivitas penting melakukan pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik dan model pembelajaran.<sup>45</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Islam adalah upaya membentuk pribadi yang bertakwa dan mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat, dengan Alquran dan sunnah sebagai dasar utama. Pendidikan Agama Islam menekankan pada nilai-nilai agama, membentuk sikap mental, dan mengintegrasikan ajaran Al-Qur'an serta hadis. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan secara komunikatif, mendorong kreativitas siswa, dan mengajarkan perencanaan untuk mencapai kesinambungan dalam pembelajaran. Keseluruhan proses bertujuan agar siswa menjadi panutan yang memahami dan mengaplikasikan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>44</sup>Asfiati, Redesain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0, (Jakarta: Kencana, 2020), 32.

<sup>45</sup>Asfiati, Redesain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ..., 32.

## b. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian keselarasan dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT. Hubungan manusia dengan sesama manusia, hubungan manusia dengan dirinya sendiri serta hubungan manusia dengan makhluk lainnya dan lingkungannya. Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam juga identik dengan aspek-aspek pengajaran agama Islam karena materi yang terkandung di dalamnya merupakan perpaduan yang saling melengkapi satu dengan yang lainnya. Sebagaimana diketahui bahwa inti ajaran agama Islam ruang lingkungannya meliputi masalah keimanan, aqidah, masalah keIslaman, Syariah masalah Ihsan dan akhlak.<sup>46</sup>

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam secara terperinci dapat diuraikan pada materi ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Al-qur'an, Hadist, Fiqih, Akidah, dan Sejarah Kebudayaan Islam.

<sup>47</sup> Uraian ruang lingkup Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

- 1) Al-Qur'an. Materi Al-Qur'an diberikan dengan kajian-kajian tentang pengertian Al-Qur'an. Manusia mampu menjadikan Al-Qur'an sebagai penerang jiwa dan hati dari suasana yang gelap menuju yang terang. Manusia yang berpedoman Al-Qur'an dapat dibimbing ke jalan yang lurus.

<sup>46</sup> Sayid Habiburrahman dan Suroso PR, *Materi Pendidikan Agama Islam*, (Sulawesi Tengah: Feniks Muda Sejahtera, 2022), 19-20.

<sup>47</sup> Asfiati, *visualisasi dan virtualisasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam versi program Merdeka belajar dalam 3 Era*, (Jakarta: Kencana, 2020), 54.

- 2) Hadis sebagai perkataan, perbuatan dan hal ihwal rasul yang sebaiknya dijadikan siswa sumber dalam mencari himmah, membina karakter serta mencerminkan kebiasaan. Hadits merupakan segala sesuatu yang bersumber dari nabi, baik berupa perkataan perbuatan, taqirir, maupun sifatnya.
- 3) Fiqih. Masalah fiqih adalah masalah yang dinamis dan unik untuk dikaji. Kajian-kajian fiqih selalu berkembang sesuai dengan keadaan zaman. Siswa perlu diajak diskusi dan dikenalkan dengan banyaknya problem baik yang muncul di saat munculnya perkembangan zaman. Siswa perlu mempelajari dan memahami fiqih secara benar agar mempunyai pandangan yang luas tentang fiqih. Siswa perlu mengaplikasikan sesuai dengan kondisi yang ada, siswa perlu mengaplikasikan sesuai dengan kondisi yang ada dan siswa diharapkan mampu bersikap dengan bijaksana pada masyarakat tentang kajian-kajian fiqih.<sup>48</sup>
- 4) Aqidah akhlak. Materi Aqidah Akhlak mencakup keyakinan kepada Allah dan Jalan memahami nama-nama dan sifatnya, keyakinan terhadap malaikat komaroh, setan, iblis dan makhluk-makhluk gaib lainnya kepercayaan tentang nabi-nabi, kitab-kitab Suci serta hal eskatologis lainnya, seperti hari kebangkitan hari kiamat atau hari akhir, surga, neraka, syafaat, jembatan gaib. Akidah adalah suatu keyakinan yang mengikat hatinya dari segala

---

<sup>48</sup> Asfiati, *visualisasi dan virtualisasi ...*, 55.

keraguan. Akidah adalah suatu perkara yang harus dibenarkan dalam hati sehingga melahirkan jiwa yang tenang dan mantap. Seorang yang akidahnya kuat di mana tidak dipengaruhi keraguan dan meyakini dengan sepenuh keyakinan bahwa apa yang menjadi Rukun Iman umat Islam. Siswa mesti diberikan pemahaman tentang aqidah, selanjutnya tentang akhlak.<sup>49</sup>

- 5) Sejarah kebudayaan Islam. Siswa dikenalkan dengan sejarah dijadikan cerminan dalam berbuat dan bertingkah laku. Sejarah kebudayaan Islam mulai Islam lahir, berkembang, mundur dan bangkit kembali. Sejarah kebudayaan Islam sejak nabi-nabi terdahulu hingga Allah mengutus Rasulullah dan sampai akhir zaman. Sejarah kebudayaan Islam tentang peradaban, Pendidikan Kebudayaan dan juga kejayaan.<sup>50</sup>

Berdasarkan penjelasan tentang ruang lingkup diatas dapat disimpulkan bahwa, ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup hubungan manusia dengan Allah, sesama manusia, diri sendiri, makhluk lain, dan lingkungan. Ini terwujud dalam aspek-aspek pengajaran agama Islam, seperti keimanan, aqidah, keIslaman, syariah, Ihsan, dan akhlak. Materi ajar meliputi Al-Qur'an, Hadis, Fiqih, Aqidah Akhlak, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Kurikulum Pendidikan Agama Islam mengakomodasi ruang lingkup kajian ini pada berbagai jenjang dan jenis satuan pendidikan. Dengan demikian,

<sup>49</sup> Hendro Widodo, *Pengembangan Kurikulum PAI*, (Yogyakarta: UAD Prees, 2023), 105.

<sup>50</sup> Hendro Widodo, *Pengembangan Kurikulum...*, 106.

Pendidikan Agama Islam bertujuan membentuk pribadi yang memiliki pemahaman agama, karakter baik, dan wawasan sejarah kebudayaan Islam.

### c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam adalah sesuatu yang ingin dicapai setelah melakukan serangkaian proses Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah. Terdapat beberapa pendapat mengenai tujuan Pendidikan Agama Islam ini. Menurut Al Attas, tujuan Pendidikan Agama Islam adalah terciptanya manusia yang baik. Sementara itu, marimba mengatakan, tujuan Pendidikan Agama Islam adalah terciptanya orang yang berkepribadian muslim. Berbeda dengan ungkapan Al Abrasi yaitu mengenai tujuan akhir Pendidikan Agama Islam itu adalah terbentuknya manusia yang berakhlak mulia, Munir Musik mengatakan bahwa tujuan akhir Pendidikan Agama Islam adalah manusia yang sempurna.<sup>51</sup>

Sejarah lebih operasional, tujuan Pendidikan Agama Islam khususnya dalam konteks ke Indonesia sebagaimana tertera dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam ialah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan serta pengalaman siswa tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan ketakwaan kepada Allah serta berakhlak mulia

---

<sup>51</sup> Ani Aryati, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2023), 10-11.

dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>52</sup>

Prinsip ushuliyah "*Al-Umur bimaqoshidiha*" adalah Setiap tindakan dan aktivitas harus berorientasi pada tujuan itu, dapat diketahui bahwa tujuan dapat berfungsi sebagai standar untuk mengakhiri usaha. Adapun pendidikan Islam melalui tujuan sendiri sesuai dengan falsafah dan pandangan hidup yang digariskan Alquran. Meski sumber perumusan tujuan pendidikan Islam sama yaitu Alquran dan Sunnah, para pakar pendidikan Islam membuat formulasi dengan redaksi yang tidak sama, meski substansinya sama.

1) Ibnu Khaldun merumuskan bahwa tujuan pendidikan Islam mencakup: tujuan yang berorientasi ukhrawi yaitu membentuk seorang hamba agar melakukan kewajiban kepada Allah, tujuan yang berorientasi duniawi yaitu membentuk manusia yang mampu menghadapi segala bentuk kehidupan yang lebih layak dan bermanfaat.

2) Al-Abrasyi merumuskan tujuan umum pendidikan Islam ke dalam 5 pokok yaitu: pembentukan akhlak mulia, persiapan untuk dunia dan akhirat, persiapan untuk mencari rezeki dan pemeliharaan segi-segi pemanfaatannya. Keterpaduan antara agama dan ilmu akan dapat membawa manusia kepada kesempurnaan, menumbuhkan

---

<sup>52</sup> Ani Aryati, *Metodologi Pembelajaran ...*,11.



roh ilmiah pada pelajar yang memenuhi keinginan untuk mengetahui serta memiliki kesanggupan untuk mengkaji ilmu sekedar sebagai ilmu, dan mempersiapkan para pelajar untuk Suatu profesi tertentu sehingga ia mudah mencari rezeki.

Diantara kedua rumusan tujuan yang dikemukakan di atas sesuai dengan ayat Alquran dan hadis rasulullah diantaranya Q.S. Al Qasas:77:

وَأَبْتَغِ فِي مِمَّا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ ۗ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا ۗ وَأَحْسِنَ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ ۗ وَلَا تَبْغِ الْفَسَادَ فِي الْأَرْضِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ﴿٧٧﴾

Artinya: "Dan carilah (pahala) negeri akhirat dengan apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sungguh, Allah tidak menyukai orang yang berbuat kerusakan."<sup>53</sup>

Berdasarkan pengertian tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam mencakup aspek pembentukan akhlak mulia, persiapan untuk kehidupan dunia dan akhirat, serta pengembangan kemampuan mencari rezeki dengan mempertimbangkan manfaatnya. Para pakar, seperti Ibnu Khaldun dan Al-Abrasyi, merumuskan tujuan tersebut dengan orientasi ukhrawi dan duniawi, serta menekankan keterpaduan antara agama dan ilmu. Keseluruhan tujuan pendidikan Islam bertujuan

<sup>53</sup> Kementian Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahnya*, (Bekasi, Cipta Bagus Segara, 2013), 394.

menciptakan manusia yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan negara, sesuai dengan nilai-nilai Alquran dan hadis Rasulullah.

### 3. Metode *Role playing*

Metode *role playing* dalam konteks pembelajaran dikembangkan oleh Jacob L. Moreno, seorang psikiater dan pelopor terapi kelompok. Jacob L. Moreno menciptakan konsep dan teknik dramatisasi. Model bermain peran (*role playing*) dikembangkan oleh Fannie Shaftel and George Shaftel. Bermain peran merupakan suatu model pembelajaran di mana siswa diminta untuk memainkan peran tertentu, terutama yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial.

#### a. Pengertian Metode *Role playing*

Metode *role playing* adalah berperan atau bermain peranan dalam drama masalah sosial atau psikologis. *Role playing* merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain.

Bermain peran didefinisikan sebagai akting peran secara spontan dalam konteks situasi sosial yang didefinisikan dengan jelas oleh dua orang atau lebih orang untuk kemudian didiskusikan oleh seluruh kelas. Bermain peran adalah media untuk mengekspresikan pendapat dan perasaan seseorang tentang situasi sosial tertentu, apa yang dapat dipikirkan, dirasakan dan mengapa mereka berperilaku dan

apa yang dapat dilakukan untuk menangani situasi melalui presentasi dan diskusi dalam kelompok.<sup>54</sup> Dengan demikian, metode ini dapat menghasilkan data tentang perilaku manusia dan hubungan antar manusia yang tidak dapat diperoleh dengan metode metode tradisional.

*The most important reason for using role play is that it is fun. Once students understand what is expected of them, they thoroughly enjoy letting their imagination rip. For these students, role play is a very useful dress rehearsal for real life. It enables them not just to acquire set phrases, but to learn how interaction might take place in a variety of situations.*<sup>55</sup>

Van Fleet berpendapat bahwa *role playing* atau bermain peran merupakan intervensi yang dikembangkan yang berkaitan dengan penggunaan sistematis dari metode bermain oleh seorang konselor untuk membawa peningkatan dalam kemampuan siswa sampai penampilan yang optimal di sekolah. Bermain peran juga meliputi penggunaan bermain secara sistematis untuk mengatasi kesulitan-kesulitan anak, mengembangkan pola perilaku adaptif, mengendalikan dirasiswa yang agresifnya tinggi, meningkatkan kemampuan berempati, dapat mengelola emosi, dapat menjadi individu yang bertanggung jawab, memiliki interpersonal skill yang bagus dan dapat memecahkan masalah secara efektif dan bijaksana.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa. Tujuannya adalah meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap nilai-

<sup>54</sup> Sarvesh K Verma, *Quantum Cat* (India: Arihant, 2020), 30

<sup>55</sup> Gillian Porter Ladousse, *Role Play*, (New York: Oxford University Press, 1987), 7.

nilai individu dan sosial melalui tindakan serta nilai mereka sendiri. *Role playing* juga diakui sebagai cara yang menyenangkan untuk berlatih interaksi dalam berbagai situasi pembelajaran.

#### **b. Langkah-langkah *Role playing***

*Role play* melibatkan sembilan langkah yang melibatkan penugasan siswa sebagai pemain peran atau pengamat selama permainan berlangsung. Setiap langkah memiliki tujuan yang jelas yang berkontribusi pada kekayaan dan fokus kegiatan pembelajaran. Kumpulan langkah ini memastikan bahwa suatu garis pemikiran dipertahankan sepanjang permainan peran, peran ditugaskan dan dipahami, dan diskusi menjadi kaya.

*Role play has nine steps that involve assigning students to be either role players or observers during the enactment. Each of the steps has a clear purpose that contributes to the richness and focus of the learning activity. The collection of steps ensures that a line of thinking is maintained throughout the role play, that roles are assigned and understood, and that the discussion is rich.*<sup>56</sup>

Langkah-langkah Pembelajaran *Role playing* menurut Joyce and Weil ada 9 fase pelaksanaan pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Memotivasi kelompok. Memperkenalkan masalah dan menciptakan lingkungan yang mendukung agar semua pandangan dan perasaan bisa dieksplorasi tanpa takut hukuman.

---

<sup>56</sup> J Allen Queen, *The Books Scheduling Handbook*, (Amerika: Sage Company, 2009), 166.

- 2) Memilih Peserta: Menganalisis peran-peran yang dibutuhkan dan memilih peserta yang ingin berperan sesuai dengan preferensi dan kesiapan mereka.
- 3) Menyiapkan Pengamat: Menentukan apa yang akan diamati oleh pengamat selama permainan peran berlangsung.
- 4) Menyiapkan Permainan peran: Menetapkan situasi dan konteks permainan peran tanpa mempersiapkan dialog khusus.
- 5) Memerankan: Memulai permainan peran, menjalankannya dengan kesungguhan, dan menjaga agar tetap berlangsung.
- 6) Mendiskusikan dan Mengevaluasi: Meninjau tindakan yang terjadi selama permainan peran dan membahas fokus utama dari permainan tersebut.
- 7) Memerankan Kembali: Bermain kembali peran dengan perbaikan atau perubahan, dan memberikan saran untuk langkah selanjutnya.
- 8) Mendiskusikan dan Mengevaluasi (Lanjutan): Melanjutkan diskusi dan evaluasi seperti di fase enam untuk mendalami pemahaman tentang isu-isu yang muncul.
- 9) Berbagi Pengalaman dan menarik kesimpulan: Menghubungkan masalah yang diperankan dengan pengalaman nyata, dan menjelajahi prinsip-prinsip perilaku yang dapat dipelajari dari pengalaman tersebut.<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> Bruce Joyce and Marsha Weil, *Models Of Teaching*, (New Delhi: Prentice Hall, 2003), 94-95

### c. Tujuan Metode *Role playing*

Tujuan model pembelajaran bermain peran atau “*role playing*” menurut Joyce dan Weil adalah mendorong siswa untuk memiliki rasa ingin tahu mengenai nilai-nilai perseorangan dan nilai sosial dengan tingkah laku dan nilai-nilai mereka sendiri sebagai sumber rasa ingin tahu mereka. Pengalaman belajar yang diperoleh dari model ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian.<sup>58</sup> Tujuan dari penggunaan metode *role playing* adalah sebagai berikut:<sup>59</sup>

- 1) Memotivasi siswa. Empat bagian dari model John Keller adalah Perhatian, Relevansi, Keyakinan, dan Kepuasan.<sup>60</sup>
- 2) Untuk menarik minat dan perhatian siswa. *Interest are sources of motivation which drive people to do what they want to do when they are free to choose. When they see that something will benefit them, they became interested in it.*<sup>61</sup>
- 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam dalam lingkungan kehidupan sosial anak,
- 4) Menarik siswa untuk bertanya,
- 5) Mengembangkan kemampuan komunikasi siswa,
- 6) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

<sup>58</sup> Sobri Sutikno, *Metode dan Model Pembelajaran*, (Lombok: Holistica, 2019), 65-67.

<sup>59</sup> Darmadi, *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 247.

<sup>60</sup> John Keller, *Motivational Design*, 188

<sup>61</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Child Development* (Japan: Mc. Graw Hill, 2003), 420.

#### d. Kelebihan dan Kekurangan *Role playing*

Setiap metode pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Berikut Kelebihan metode *role playing* menurut para ahli:

- 1) Siswa terlatih dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran yang diperankan. Siswa harus memahami keseluruhan cerita, terutama materi yang diperankan. Maka dari itu, ingatan siswa tentu harus kuat dan tajam.
- 2) Siswa berlatih untuk melakukan inisiatif dan kreativitas. Saat bermain peran, pemain dituntut menyampaikan pendapat sesuai dengan waktu yang diberikan.
- 3) Bakat yang dimiliki siswa dapat ditumbuhkan melalui kegiatan seni drama di sekolah.
- 4) Dibutuhkan kerjasama para pemain.
- 5) Siswa memiliki rasa tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dipindah melalui bahasa yang lebih baik supaya mudah dipahami.
- 7) Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan bagi siswa.<sup>62</sup>

*Role playing provides students with a unique opportunity to analyze and improve their style, to increase their repertoire of behaviors, or to see things, for a time, through the eyes of another. It can also provide a practice session for experimenting with new behavior styles.*<sup>63</sup>

Bermain peran memberikan siswa dengan kesempatan unik untuk menganalisis dan meningkatkan gaya mereka, untuk meningkatkan perbendaharaan perilaku mereka atau untuk melihat sesuatu untuk sementara waktu melalui mata orang lain. Hal ini juga dapat memberikan sesi latihan untuk bereksperimen dengan gaya perilaku baru.

Metode *role playing* memiliki kelebihan, namun metode ini juga mempunyai kekurangan sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.

<sup>62</sup> Puwaningrum Puji Lestari & Adi Sucipto, *Strategi Pembelajaran Ekonomi*, (Mojokerto, Teguh Ikhyak Properti Seduluran, 2023), 68.

<sup>63</sup> Wallace Wohlking and Patricia J Gill, *The Instructional Design Library*, (New Jersey: Educational Technology Publication, 1980), 55.

- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.
- 5) Metode ini membutuhkan ketekunan, kecermatan, dan waktu cukup lama.
- 6) Guru yang kurang kreatif biasanya sulit berperan menirukan sesuatu situasi/tingkah laku sosial yang berarti pula metode ini baginya sangat tidak efektif.<sup>64</sup>

7) Kekurangan metode *role playing* meliputi kurangnya kreativitas pada sebagian anak, penggunaan waktu yang intensif baik dalam persiapan maupun pelaksanaan, memerlukan tempat luas yang tidak selalu tersedia, potensi gangguan terhadap kelas lain, membutuhkan ketekunan dan waktu yang cukup lama.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Role playing* memiliki kelebihan, seperti meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan tanggung jawab siswa. Melalui seni drama, bakat dapat berkembang, dan kerjasama diperlukan. Namun, kekurangan termasuk potensi kurangnya kreativitas anak, waktu yang intensif, memerlukan ruang yang cukup, gangguan pada kelas lain, serta tuntutan ketekunan dan keterampilan guru.

#### e. Manfaat Metode *Role Playing*

Metode *role playing* Memberikan manfaat kepada guru dan siswa Adapun Manfaat bagi siswa adalah sebagai berikut:

---

<sup>64</sup> Nur Ayni Sri Adini, *Metode Bermain Peran*, (Riau: Dotplus Publisher, 2021), 22.



- 1) Belajar menggunakan metode roleplay membuat peserta didik berani dalam berpendapat. Setelah proses pembelajaran role playing, aktivitas peserta didik dalam melakukan metode pembelajaran. Walaupun pendapat yang diberikan peserta didik tidak sepenuhnya benar namun dalam segi keberanian bisa disebut sebagai pembelajaran yang memberikan kontribusi.
- 2) Metode role playing dilakukan untuk meningkatkan kesadaran terhadap hubungan yang diperankan dalam kehidupan sosial yang sebenarnya.
- 3) Pembelajaran metode role playing memudahkan peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran yang diberikan. Sebagai kegiatan kelompok kopleng berguna untuk mengembangkan pengertian peserta didik. Seperti yang dijelaskan Fonna dan Cazder interaksi antar kelompok pada pembelajaran bisa membantu peserta didik untuk menerima dan menerapkan pada informasi yang didapatkan. Pada proses ini peserta didik akan memahami mengenai materi yang dipelajari. Metode role playing membuat peserta didik menjadi perhatian terhadap proses pembelajaran. Melalui pembelajaran ini peserta didik dapat menumbuhkan semangat belajar dan sikap ketergantungan antar peserta didik.<sup>65</sup>

Adapun manfaat metode role playing bagi guru adalah sebagai berikut:

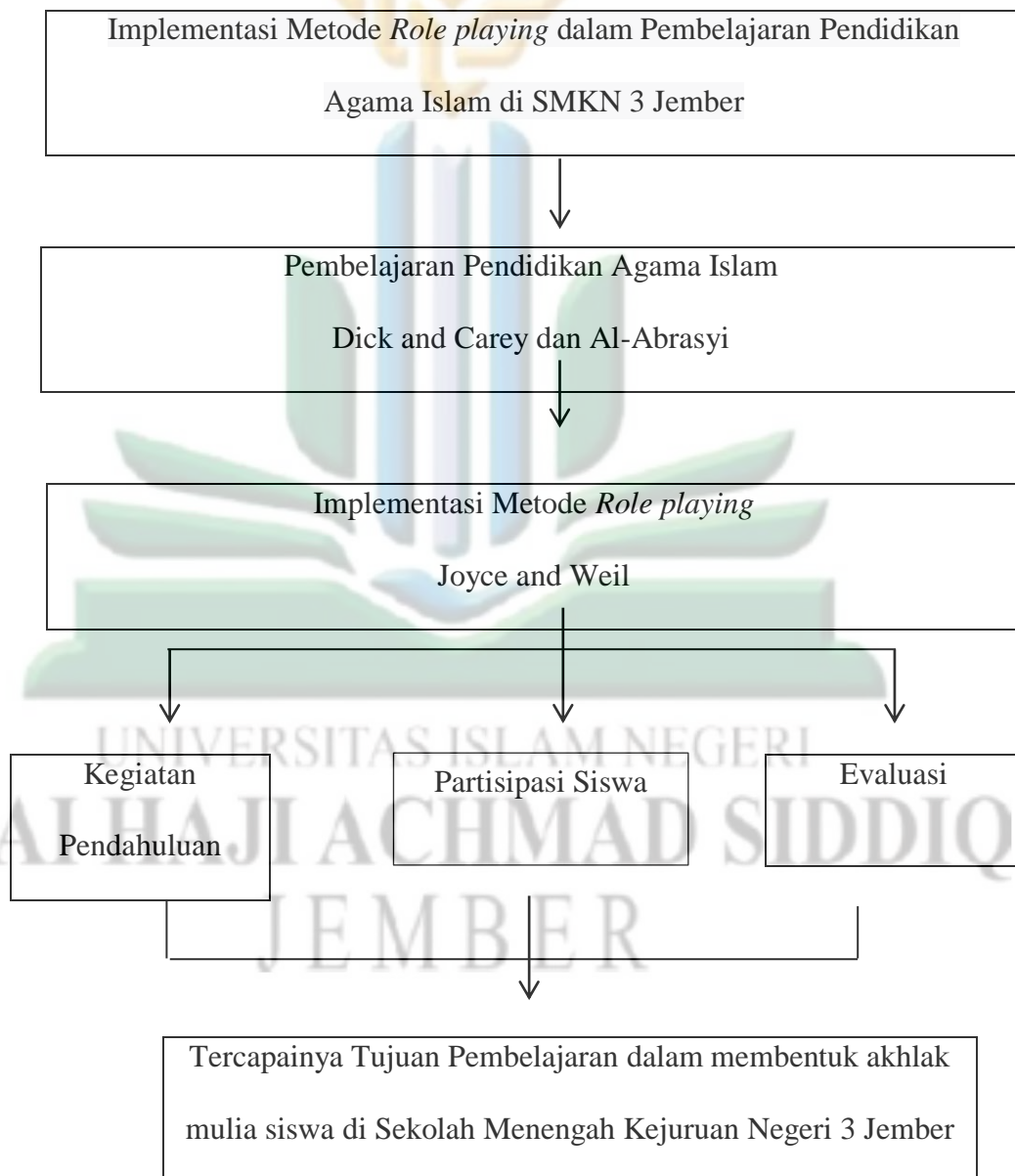
---

<sup>65</sup> Purwaningrum Puji Lestari dan Adi Sucipto, *Strategi Pembelajaran*, (Mojokerto: Teguh Ikhya property Seduluran, 2023), 117.

- 1) Metode pembelajaran role playing dapat membantu guru dalam Proses penyampaian materi yang dilakukan. Dari beberapa pembelajaran yang dilakukan, akan terdapat beberapa perubahan yang berkaitan dengan aktivitas tenaga pengajar. Belajar dalam menjelaskan tujuan dari kegiatan belajar, pemilihan peran penyiapan pengamat, serta pembagian pengalaman belajar. Dalam seluruh tahap yang telah disebutkan, model pembelajaran menuntut pada pengembangan kegiatan pembelajaran yang dilakukan tenaga pengajar sebagai mediator melalui kegiatan pengungkapan pendapat peserta didik.
- 2) Metode pembelajaran role playing menumbuhkan kemampuan tenaga pengajar dalam mengembangkan kegiatan belajar yang nyaman. Suasana belajar yang aktif didirikan dengan keterbukaan dan kesediaan peserta didik dalam berpendapat bertanya dan menjawab berbagai persoalan. Pengembangan suasana pembelajaran memiliki makna untuk mencapai tujuan tertentu dalam belajar aktif di sekolah.
- 3) Metode pembelajaran role playing menumbuhkan kemampuan tenaga belajar untuk selalu konsisten dengan tujuan pembelajaran maupun pokok pembahasan yang disampaikan. Dari segi kemampuan, evaluasi hasil pembelajaran terhadap metode rolling tidak menumbuhkan beberapa pengaruh yang cukup berarti. Dapat disimpulkan jika pertanyaan yang bersikap evaluatif yang diajukan tenaga pengajar mengacu pada pertanyaan yang berada di buku materi ajar. Sedangkan

pernyataan yang bersifat analisis dan sintesis tidak terdapat dalam buku materi ajar melainkan melalui inisiatif tenaga pengajar.<sup>66</sup>

### C. Kerangka Konseptual



<sup>66</sup> Sucipto, *Strategi Pembelajaran...*, 118.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.<sup>67</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami bagaimana implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

#### B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan dimana penelitian tersebut dilakukan.

Lokasi yang dijadikan penelitian ini di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember yang terletak di Jl Dr. Soebandi, No 31, Kreongan Atas, Jember Lor, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember.

Penentuan lokasi ini berdasarkan beberapa pertimbangan, metode *role playing* yang sering digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di mata pelajaran wajib.

---

<sup>67</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 6.

### C. Kehadiran Peneliti

Bagian ini peran peneliti sebagai instrumen utama dalam penelitian ini. Tugasnya mencakup menetapkan fokus penelitian, memilih informasi yang relevan untuk menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menganalisis data, menafsirkan data, dan menyimpulkan hasil temuan di lapangan. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai pengamat non-partisipatif yang mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing*.

### D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau responden adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Penentuan subjek dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sampling purposive dimana peneliti memilih subjek dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan yang dituju peneliti.

Adapun subyek penelitian berdasarkan judul penelitian ini adalah:

1. Hj. Rahmah Hidanah selaku Kepala Sekolah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.
2. Siti Armini selaku Waka kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.
3. Suliyanto dan Hafilah Rozana Masykurun selaku Guru Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

4. Rizka Sukma Agung, Farel Agung Sugianto, Aura Syafa Nabila, Nurul Uyun, Mohamad Juan Requelme dan Maida Kirana selaku Siswa kelas X dan XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

#### **E. Sumber Data**

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai penelitian terkait. Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data, yaitu sebagai berikut :

1. Data primer diperoleh langsung melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan informan, yang kemudian direkam dalam bentuk catatan tertulis, rekaman, dan dokumentasi.
2. Data sekunder digunakan sebagai informasi tambahan yang mendukung penelitian. Dalam hal ini data sekunder berupa modul ajar Pendidikan Agama Islam, daftar hadir siswa, dan hasil belajar siswa.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Observasi

Observasi awal atau teknik observasi pertama pada penelitian ini peneliti mengamati dan mencatat kegiatan yang mendukung penelitian. Observasi awal peneliti mengamati dan mencatat kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode *role playing* pada tanggal 4 Desember 2023 pukul 07.00 pada kelas X kuliner 1 materi menghindari riya dan foya-foya dan pada tanggal 15 Januari pada pukul

10.15 pada kelas XI kuliner 3 materi menguatkan iman dengan menjaga kehormatan.

Observasi selanjutnya pada kegiatan penelitian, peneliti mengamati kegiatan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dari awal kegiatan pendahuluan, melihat partisipasi belajar siswa dan evaluasi hasil belajar siswa. Adapun pelaksanaan observasi peneliti adalah sebagai berikut:

1. Peneliti meninjau secara langsung dan mengamati kegiatan pendahuluan metode *role playing* Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas X kuliner 1 pada 12 februari, kuliner 3 dan perhotelan 2 pada tanggal 21 Februari materi khauf, raja dan tawakkal. Kemudian pada kelas XI kuliner 3 senin 12 Februari, kelas XI Kuliner 2 dan Busana 2 selasa 13 Februari materi adap menggunakan media sosial.
2. Peneliti meninjau secara langsung dan mengamati partisipasi siswa dengan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas X Kuliner 1 senin 19 Februari, kelas X kuliner 3 dan perhotelan 2 rabu 28 Februari materi materi khauf, roja' dan tawakkal. Kemudian pada kelas XI kuliner 3 senin 12 dan 26 Februari, kelas XI Kuliner 2 dan Busana 2 selasa 13 dan 20 Februari materi adap menggunakan media sosial.
3. Peneliti meninjau dan mengamati evaluasi metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas X Kuliner 1 senin

26 februari, kuliner 3 dan perhotelan 2 pada 6 maret. Kelas XI Kuliner 2 dan Busana 2 selasa 20 Februari materi adap menggunakan media sosial.

b. Wawancara

Penelitian ini menggunakan metode wawancara semi terstruktur, jenis wawancara ini termasuk dalam category *in dept* interview, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka. Berikut uraian kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti:

1. Peneliti melakukan wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember terkait dengan implementasi metode *role playing* dalam Pendidikan Agama Islam.
2. Peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan waka kurikulum untuk memperkuat hasil wawancara di hari pertama tentang implementasi metode *Role Playing* dalam Pendidikan Agama Islam.
3. Peneliti melakukan wawancara kepada siswa untuk mengetahui pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember dalam kurikulum dan fasilitas sekolah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen

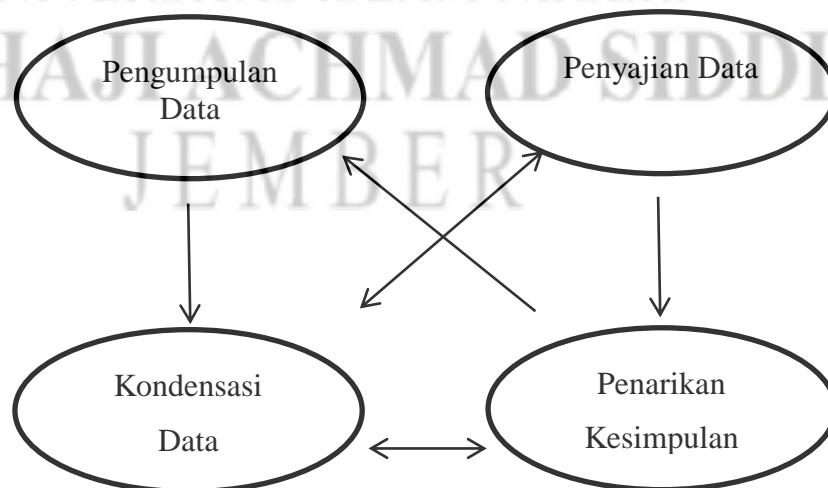


rapat, agenda, dan sebagainya.<sup>68</sup> Pengumpulan dokumen ini mungkin dilakukan untuk mengecek kebenaran atau ketepatan informasi yang diperoleh dengan melakukan wawancara yang mendalam.

Adapun dokumentasi yang diperoleh peneliti adalah modul ajar, foto skenario siswa kelas X, foto pelaksanaan pembelajaran berupa partisipasi siswa dan evaluasi siswa.

### G. Analisis Data

Model analisis data yang digunakan peneliti adalah analisis deskriptif kualitatif dengan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana. Adapun tahapan analisis harus melalui empat tahapan, yaitu: (1) Pengumpulan Data (*Data Collection*), (2) Data condensation (Kondensasi Data), (3) Data display (Penyajian data), (4) Conclusion drawing/verification (kesimpulan atau verifikasi). Langkah-langkah yang dikemukakan oleh Miles, Huberman dan Saldana secara rinci dapat diperhatikan melalui gambar di bawah ini:



**Gambar 3.1**  
**Analisis Data model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana<sup>69</sup>**

<sup>68</sup> Suharsimi Arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2016), 231.

## 1. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data meliputi seluruh data yang dibutuhkan dalam penelitian yang berkaitan dengan focus penelitian antara lain: perencanaan pembelajaran yang meliputi modul, materi pembelajaran, dan hasil belajar siswa. Setelah data yang diuraikan di atas diperoleh dengan valid, kemudian tertuang dalam penelitian ini. Sebab akumulasi data di atas sangat mendukung dan menunjang terpenuhinya data dalam penelitian ini.

## 2. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

*Data condensation refers to the process of selecting, focusing, simplifying, abstracting, and/or transforming the data that appear in the full corpus (body) of written-up field notes, interview transcripts, documents, and other empirical materials. By condensing, we're making data stronger.*<sup>70</sup>

Kondensasi data merupakan proses penyeleksian, pemfokusan, penyederhanaan secara langsung terhadap data yang telah dihasilkan peneliti, sehingga sesuai dengan fokus pada penelitian, untuk lebih memperjelas proses kondensasi data sebagai berikut:

### a. Pemilihan data (*selecting*).

Peneliti mengumpulkan dan menyeleksi yang dapat dianalisis yang berhubungan dengan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

### b. Pengerucutan (*focusing*).

Tahap ini, peneliti memfokuskan data yang berhubungan dengan fokus penelitian. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap

<sup>69</sup> Matthew B.Miles, A. Michael Huberman & Jonny Saldana, *Qualitative Data Analysis: a methods sourcebook*, Fourth edition (Los Angeles: SAGE, 2014), 30.

<sup>70</sup> Saldana, *Qualitative Data Analysis...*,8.

seleksi data. Peneliti membatasi data yang berdasarkan fokus penelitian yaitu kegiatan pendahuluan, partisipasi belajar, dan evaluasi metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Peringkasan (*abstracting*).

Tahap ini, data yang telah berkumpul di evaluasi, khususnya yang berkaitan dengan kualitas dan kecukupan data. Jika data implementasi *role playing* dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember dirasa baik dan cukup, data tersebut di gunakan untuk menjawab fokus penelitian.

d. Penyederhanaan dan Transformasi data (*Simplifying and Transforming*)

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini menyederhanakan data dan kemudian ditransformasikan dalam berbagai cara, yakni melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan data dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

3. Sajian Data (*Data Display*)

Data yang didapatkan peneliti dikumpulkan dan disajikan dalam pemaparan dan penegasan kesimpulan, sesuai dengan focus penelitian.

4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*Conclusion drawing/verification*)

Data yang sudah disajikan ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Menengah Negeri 3 Jember. Penarikan kesimpulan pada penelitian ini berdasarkan temuan di lapangan dan teori

tentang Implementasi Metode *Role Playing* Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember yaitu dari kegiatan pendahuluan hingga kegiatan evaluasi.

#### H. Keabsahan Data

Setelah data terkumpul maka dilakukan pengujian terhadap keabsahan data. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

##### 1. Uji Kredibilitas (*credibility*)

Fungsi pertama uji kredibilitas ini, untuk melaksanakan pemeriksaan sedemikian rupa tingkat kepercayaan penemuan kita dapat dicapai, dan fungsi yang kedua untuk mempertunjukkan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan kita dengan jalan pembuktian terhadap kenyataan ganda yang sedang diteliti.

Peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk memastikan data yang diperoleh benar-benar akurat. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada, triangulasi ini memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data penelitian, dengan tujuan untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data penelitian yang diperoleh.<sup>71</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara menanyakan kebenaran data tertentu yang di peroleh dari guru PAI Sekolah Menengah Kejuruan

---

<sup>71</sup> Sugiyono, *Metode penelitian...*,121.

Negeri 3 Jember, kemudian dikonfirmasi kepada waka kurikulum, kepala sekolah dan siswa. Selanjutnya triangulasi metode, dilakukan dengan cara membandingkan data dan informasi melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Selain itu, peneliti juga menggunakan ketekunan dalam penelitian dan diskusi dengan teman sejawat untuk meningkatkan keabsahan data.

#### 2. Uji Transferabilitas (*transferability*)

Peneliti menerapkan uji transferabilitas dalam penelitian ini dengan memberikan uraian yang rinci, jelas, dan sistematis terhadap hasil penelitian. Hasil penelitian diuraikan secara rinci, jelas dan sistematis bertujuan supaya penelitian ini dapat mudah dipahami oleh orang lain dan hasil penelitiannya dapat diterapkan ke dalam populasi dimana sampel pada penelitian ini diambil.

#### 3. Uji dependabilitas (*dependability*)

Kriteria kebenaran dalam penelitian kualitatif adalah dependabilitas. Kriteria ini digunakan oleh peneliti untuk melakukan penilaian apakah penelitian yang dilakukan bermutu dari segi prosesnya dan kehati-hatian peneliti kemungkinan terjadinya kekeliruan pada konseptualitas penelitian sehingga secara ilmiah dapat dipertanggungjawabkan.

#### 4. Uji Obyektivitas (*confirmability*)

Konfirmabilitas pada penelitian kualitatif disebut dengan uji obyektifitas penelitian. Artinya penelitian dikatakan obyektif bila hasil

penelitian disepakati oleh banyak pihak. Kesepakatan oleh seluruh pihak dan kelengkapan data yang menjadi pendukung penelitian ini. Peneliti dalam menentukan kepastian data dengan cara melakukan konfirmasi data dengan seluruh informan ahli di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

## **I. Tahapan-tahapan Penelitian**

Penulis menyusun tahapan-tahapan penelitian sebagai berikut guna memudahkan dan mengarahkan pelaksanaan penelitian:

### **1. Tahap Pra Lapangan**

Tahap ini dilakukan untuk mengkaji berbagai referensi Pendidikan Agama Islam untuk menetapkan bagian hal yang dikaji kemudian menentukan lokasi penelitian. Pengurus perizinan untuk pengamatan awal, kemudian mengadakan pengamatan pendahuluan pada lokasi yang telah ditetapkan, dalam hal ini tempat penelitiannya adalah di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

### **2. Tahap Kegiatan Lapangan**

Tahap setelah mengadakan pengamatan awal dan menetapkan permasalahan yang diteliti pada lokasi yang telah ditetapkan. Pada tahap ini peneliti berkonsultasi kepada pembimbing dan selanjutnya diseminarkan. Kegiatan berikutnya yang peneliti lakukan adalah menyusun garis-garis pertanyaan yang digunakan wawancara.

### 3. Tahap Penelitian

Tahap berikutnya, setelah mendapatkan izin untuk melakukan penelitian peneliti memasuki latar penelitian untuk mendapatkan data. Langkah awal yang peneliti lakukan dengan menyampaikan surat izin penelitian dari lembaga UIN khas Jember untuk mendapatkan data sesuai dengan teknik yang telah direncanakan. Pada tahap ini peneliti mulai mengadakan kegiatan pengumpulan data dan juga dilakukan analisis data.

### 4. Tahap Penulisan

Laporan Tahap terakhir kegiatan penelitian adalah penulisan laporan. Data yang diperoleh dan dianalisis kemudian ditulis dalam laporan hasil penelitian dalam bentuk tesis dan berkonsultasi kepada pembimbing dan kemudian menyempurnakan laporan dengan bentuk tesis sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Paparan dan Analisis Data

Bab ini peneliti menyajikan dan mendeskripsikan data hasil penelitian yang telah peneliti peroleh menggunakan Teknik pengumpulan data, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang disajikan adalah data-data yang sesuai dan berkaitan dengan penelitian.

##### 1. Kegiatan Pendahuluan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan dengan menggunakan metode *role playing* sudah direncanakan dalam bentuk modul ajar. Hal ini dilaksanakan agar kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara maksimal. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember telah menyusun rencana pembelajaran yang disusun diawal semester berupa modul ajar yang disusun oleh setiap guru termasuk guru Pendidikan Agama Islam, sebagaimana yang dipaparkan oleh ibu Hafilah Rozana Masykurun selaku guru Pendidikan Agama Islam:

Kalo merencanakannya itu kan disekolah itukan ada perangkat, perangkat sekarang itu sudah menggunakan kurikulum merdeka. Jadi sekarang itu sudah menggunakan modul, jadi saya itu merancang perencanaan ini setahun sekali di modul.<sup>72</sup>

---

<sup>72</sup> Hafilah Rozana Masykurun, wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 19 Januari 2024.



Hal ini juga sesuai dengan yang dipaparkan oleh ibu Siti Armini selaku waka kurikulum:

Setiap awal tahun pembelajaran kita pasti mengadakan IHT (*In House Training*) dan workshop dengan cara meninjau kurikulumnya sesuai atau tidak, kemudian sampai menyusun perencanaan pembelajarannya, nanti guru PAI itu berkumpul membagi materi-materinya, ini yang cocok untuk materi-materi, sampai kalau ada masalah ya itu dibahas diawal tahun, nanti kalau sudah berjalan berbulan-bulan nanti adalagi kelompok belajar guru. Saya rasa modul pembelajaran guru juga harus jelas, saya rasa untuk guru PAI sudah sesuai. Kalau untuk metode pembelajaran itukan sesuai dengan perencanaan, misal mau *role playing*, guru mempunyai kebebasan. Apalagi dengan *role playing* ini kan anak-anak jadi mempunyai kreatifitas. Yang penting itu kan itu tadi, berpusat pada siswa, seperti *role playing* ini kan berpusat pada siswa.<sup>73</sup>

Setiap guru merencanakan pembelajaran dengan membuat modul di awal semester yang disusun bersama semua guru. Hal ini juga dikuatkan dengan modul ajar yang berikan oleh guru Pendidikan Agama Islam kelas X dan XI. Dengan mengacu pada modul ajar, guru dapat merencanakan kegiatan pembelajaran selama satu tahun. Adapun modul ajar meliputi informasi umum, tujuan pembelajaran, profil pancasila, sarana dan prasarana, kegiatan pembelajaran utama, asesmen, persiapan pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, difirensiasi, refleksi guru, dan assessmen.<sup>74</sup>

Sebelum memulai pembelajaran guru melaksanakan kegiatan pendahuluan. Dalam kegiatan pendahuluan, guru perlu memotivasi siswa agar siswa dapat belajar dengan maksimal. Sebagaimana yang dipaparkan ibu Hafilah Rozana Masykurun selaku guru Pendidikan Agama Islam kelas X:

<sup>73</sup> Siti Armini, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 22 Januari 2024.

<sup>74</sup> Modul Ajar, Dokumentasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

Langkah-langkah dalam kegiatan pendahuluan itu yang pertama saya memulai dengan berdoa, baru mengawali dengan mengevaluasi pembelajaran sebelumnya untuk mengetahui apakah siswa masih ingat dengan materi sebelumnya. Nah disini saya juga menjelaskan kepada siswa apa yang mereka harus lakukan sebagai tujuan pembelajaran. Setelah itu saya memberikan penjelasan singkat tentang materi yang akan diperankan siswa, baru setelah paham saya meminta siswa untuk membuat kelompok, kalo dalam membentuk kelompok saya minta saran siswa dulu mau berhitung atau pilih sendiri asal mereka nyaman dalam belajar nantinya. Kemudian setelah membentuk kelompok itu anak-anak saya berikan materi pada setiap kelompok untuk diperankan dan duduk bersama kelompok. Nah saya meminta siswa untuk membuat membuat skenario sesuai dengan materi masing-masing kelompok. Kalo dalam kegiatan pendahuluannya gitu.<sup>75</sup>

Hal ini juga dijelaskan oleh bapak Suliyanto selaku guru Pendidikan

Agama Islam kelas XI:

Saya melaksanakan metode *role playing* ini di kelas, untuk pendahuluan saya menjelaskan kembali tentang materi sebelumnya dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan kita laksanakan, kemudian menjelaskan sedikit tentang materi yang akan diperankan oleh siswa. Kemudian siswa dibentuk kelompok dan saya menjelaskan bagaimana pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan bermain peran. Pada kelas XI itu siswa membuat rancangan yang akan mereka perankan, untuk melihat apakah siswa mengerti dengan materi dan menghindari pembelajaran yang membosankan bagi siswa.<sup>76</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam kegiatan pendahuluan dengan metode *role playing* dimulai dengan berdoa; kegiatan dimulai dengan doa sebagai pembukaan pembelajaran yang akan dilakukan. Evaluasi Pembelajaran Sebelumnya; guru mengevaluasi pemahaman siswa pada materi sebelumnya untuk mengetahui sejauh mana mereka masih mengingatnya. Menjelaskan

<sup>75</sup> Hafilah Rozana Masykurun, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 19 Januari 2024.

<sup>76</sup> Suliyanto, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 19 Januari 2024.

Tujuan Pembelajaran; guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa agar memiliki pemahaman yang jelas tentang yang akan mereka pelajari. Penjelasan materi yang akan diperankan; guru memberikan penjelasan singkat tentang materi yang akan diperankan oleh siswa, memberikan konteks dan pemahaman awal sebelum berperan. Pembentukan kelompok; Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok untuk melaksanakan kegiatan, dengan memperhatikan kenyamanan siswa dalam belajar. Penyusunan Skenario; Setiap kelompok diminta untuk membuat skenario berdasarkan materi yang akan diperankan, sebagai persiapan sebelum mulai berperan.

**Tabel 4.1**  
**Materi Role Playing**

<b>Kelas</b>	<b>Materi</b>
X	Menjalani hidup penuh manfaat dengan menghindari berfoya-foya, Riya', Sum'ah, Takabur, dan Hasad
	Hakikat Mencintai Allah Swt., Khauf, Raja', dan Tawakkal
XI	Menebar Islam dengan santun dan damai melalui Dakwah, Khutbah, dan Tablig
	Menguatkan Iman dengan menjaga kehormatan, Ikhlah , Malu dan Zuhud
	Adap Menggunakan media sosial

Kegiatan pendahuluan yang dijelaskan oleh guru Pendidikan Agama Islam sesuai dengan hasil observasi peneliti, kegiatan pendahuluan *role playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam sesuai dengan hasil observasi peneliti. Namun beberapa kegiatan terlewatkan dan tidak dijelaskan oleh guru PAI yang meliputi salam, menyapa siswa dan

membaca asma'ul husna pada kelas X.<sup>77</sup> hal ini juga dipaparkan Rizka Sukma Agung selaku siswa kelas X bahwa:

Itu awal-awal guru kan mengucap salam, trus doa dan membaca asma'ul Husna trus guru membahas materi kemaren dan menjelaskan materi trus kita membuat kelompok dan dijelaskan sama bu rosa bagaimana pembelajaran ini dan kita diminta membuat skenario.<sup>78</sup>

Hasil wawancara diatas sesuai dengan hasil observasi peneliti bahwa guru Pendidikan Agama Islam kelas X mengawali kegiatan pendahuluan dengan salam, menyapa siswa, mengevaluasi materi lama yaitu materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina untuk melindungi harkat dan martabat manusia pada kelas X dan materi menguatkan iman dengan menjaga kehormatan, ikhlas, malu dan zuhud. Menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi baru yang akan dilaksanakan dengan menggunakan metode *role playing*. Adapun materi pembelajaran yang dilaksanakan pada metode *role playing* adalah materi kelas X, hakikat mencintai Allah Swt, Khauf, Raja' dan Tawakkal. Materi kelas XI adap menggunakan media sosial, membentuk kelompok dan membuat skenario.<sup>79</sup>

Kegiatan Pendahuluan dalam pembelajaran dilaksanakan dengan berbeda, perbedaan dalam pendahuluan pada kelas X guru dan siswa membaca asma'ul husna sedangkan pada kelas XI guru tidak membaca asmaul husna. Selain itu, dalam kegiatan pendahuluan dengan metode *role playing* juga memiliki perbedaan, pada kelas X guru meminta siswa untuk

<sup>77</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 12 Februari 2024.

<sup>78</sup> Rizka Sukma Agung, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 12 Februari 2024.

<sup>79</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 12 Februari 2024.

membuat skenario sedangkan guru kelas X meminta siswa untuk membuat rancangan skenario. Hal ini juga dipaparkan oleh Nurul Uyun selaku siswa kelas XI bahwa:

Pertama itu guru masuk kelas langsung mengucap salam dan menyapa, terus guru mengabsen dan setelah itu guru menjelaskan kembali materi pada bab sebelumnya dan menjelaskan bab baru dan membuat kelompok, kemudian guru menjelaskan apa yang akan dilakukan di bab ini dan setelah itu kita membuat rancangan skenario yang akan ditampilkan bersama kelompok.<sup>80</sup>

Hal ini juga dijelaskan oleh Maida Kirana selaku siswa kelas XI busana 2 bahwa:

Guru masuk kelas itu mengucap salam dan menanyakan kabar siswa, menjelaskan materi kemarin, dan menjelaskan bagaimana permainan peran ini, membentuk kelompok dan membuat rancangan skenario.<sup>81</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas XI dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pendahuluan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini diawali dengan salam, menyapa siswa, memeriksa kehadiran siswa dan menjelaskan kembali materi sebelumnya. Kemudian kegiatan pendahuluan pada metode *role playing* diawali dengan menjelaskan secara singkat materi yang akan dilaksanakan dan membentuk kelompok kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran dan membuat rancangan skenario.

Berdasarkan observasi dan wawancara, modul ajar Pendidikan Agama Islam tidak sama persis dengan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, baik pada kelas X maupun pada kelas XI, pada kegiatan

---

<sup>80</sup> Nurul Uyun, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 12 Februari 2024

<sup>81</sup> Maida Kirana, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 13 Februari 2024.

pendahuluan dalam modul ajar kelas X diawali dengan tadarus Q.S. Ali Imron ayat 30-32, namun dalam pelaksanaannya, kelas X tidak melakukan tadarus. Sama dengan kelas X, dalam modul ajar kelas XI kegiatan pendahuluan juga tidak sama persis dengan pelaksanaan dalam pembelajaran, guru tidak melaksanakan tadarus Q.S. An-Nur seperti yang terdapat pada modul ajar.



**Gambar 4.1**

**Kegiatan Pendahuluan Metode *Role Playing* Pembelajaran PAI**

Bedasarkan hasil wawancara dengan waka kurikulum dan kepala sekolah, pelaksanaan pembelajaran disekolah menengah kejuruan negeri 3 Jember sudah disusun dari awal semester, dalam kegiatan ini guru membuat perencanaan pembelajaran selama satu tahun bersama guru-guru lainnya. Guru bisa konsultasi masalah pembelajaran di kelas dan dipecahkan bersama guru lain. Hasil wawancara dan observasi peneliti dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode *role playing* diawali dengan salam dan menyapa siswa, berdo'a, menjelaskan dan mengevaluasi materi sebelumnya. Guru memotivasi siswa menjelaskan

secara singkat materi yang akan dipelajari kemudian menjelaskan membentuk kelompok kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran dan membuat skenario bersama kelompok.

## **2. Partisipasi Siswa Dengan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.**

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* diawali dengan pendahuluan yang telah dipaparkan diatas. Setelah kegiatan pendahuluan dilaksanakan kegiatan inti pembelajaran. Dalam kegiatan inti dengan menggunakan metode *role playing* setelah guru meminta siswa membuat skenario, siswa memilih peran yang mereka sukai dan merankan karakternya. Hal ini dipaparkan oleh Ibu Hafilah Rozana Masykurun menjelaskan tentang pelaksanaan pembelajaran dan partisipasi siswa Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode *role playing*

bahwa:

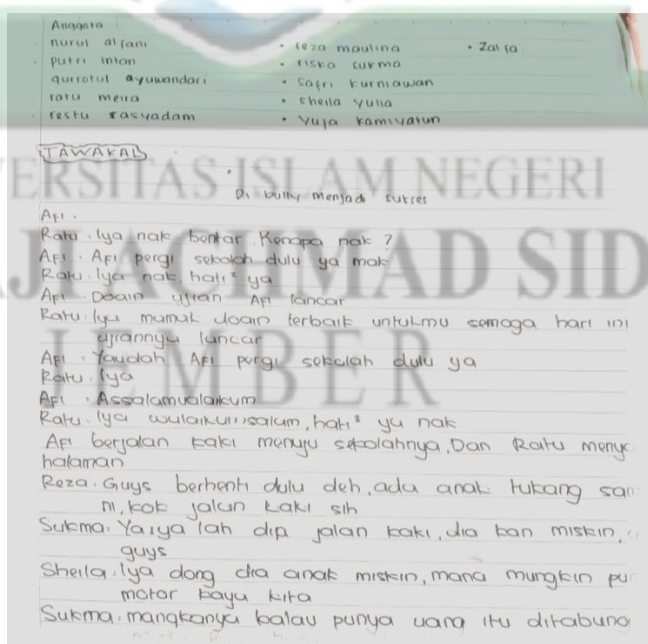
Setelah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan materi yang diperankan, kemudian saya minta anak-anak untuk membuat skenario dari sini siswa sudah memilih peran yang mereka sukai, mereka juga sangat antusias dalam membuat skenario. Nanti di pekan berikutnya itu bermain perannya saya melihat anak-anak dengan prosesnya. Karena mereka sudah punya skenario, jadi pada pelaksanaan bermain peran siswa sudah memahami apa yang akan mereka tampilkan. Metode ini kan anak-anak tidak hanya di kelas, jadi saya itu bisa belajar dengan sesama teman seperti bagaimana khauf itu dan lain sebagainya. Siswa yang tidak berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran atau tidak masuk mereka akan ditugaskan mengedit video. Jadi semua siswa

berpartisi dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.<sup>82</sup>

Hasil wawancara guru Pendidikan Agama Islam juga sesuai dengan wawancara dengan Aura Syafa Nabila yang menjelaskan bahwa:

Setelah membuat skenario itu kita latihan dulu sambil membagi peran, kemudian membuat video sesuai dengan skenario.<sup>83</sup>

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas X dapat disimpulkan kegiatan inti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* diawali dengan membuat skenario dan membagi peranan kemudian memerankannya. Dalam kegiatan inti siswa berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan memberikan tanggapan dan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.



**Gambar 4.2**  
**Skenario Siswa Kelas X**

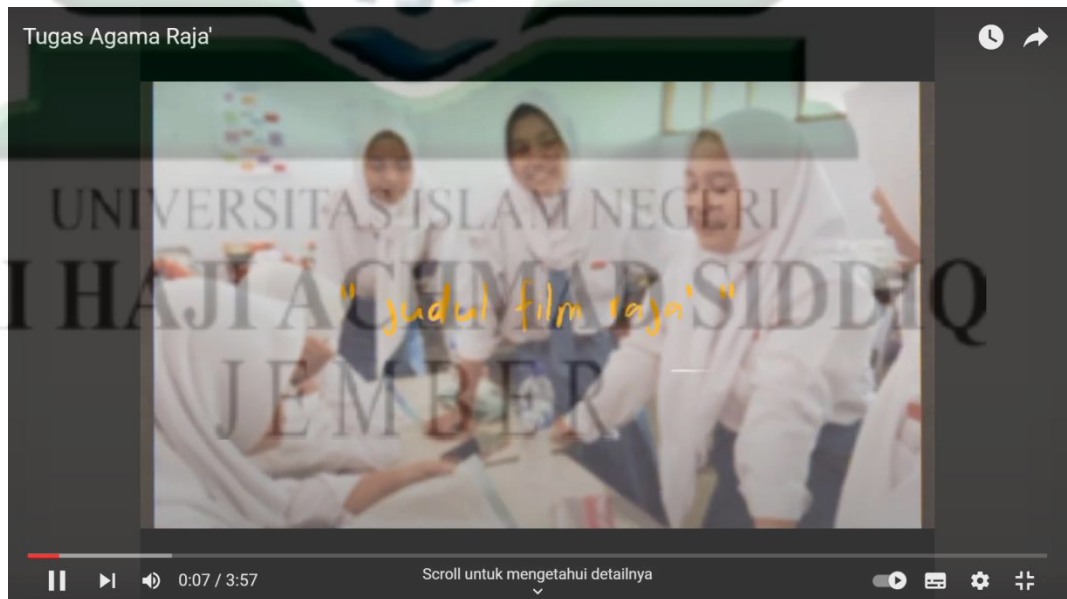
<sup>82</sup> Hafilah Rozana Masykurun, wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 19 Januari 2024.

<sup>83</sup> Aura Syafa Nabila, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 21 Februari 2024



Hal ini juga diperkuat hasil observasi peneliti di kelas X, guru meminta siswa membuat skenario tentang materi Khauf Raja' dan tawakkal. Setiap siswa berpartisipasi dan memilih peran mereka masing-masing. Guru memberikan siswa kebebasan untuk membuat video. Dalam membuat skenario, siswa memberikan ide dan saling memberikan saran satu sama lain. Selain itu, dengan pembuatan skenario juga membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar.<sup>84</sup> Hal ini juga dipaparkan oleh Rizka Sukma Agung bahwa:

Metode role playing ini menarik dan menyenangkan karena membuat skenarionya bareng-bareng, trus banyak masukan dari teman-teman yang lain juga, jadi menyenangkan karena banyak saran dari teman yang menyenangkan ketika membuat video.<sup>85</sup>



**Gambar 4.3**  
**Tugas Video Kelas X<sup>86</sup>**

<sup>84</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 28 Februari 2024.

<sup>85</sup> Rizka Sukma Agung, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 12 Februari 2024.

<sup>86</sup> Dokumentasi, 04 Maret 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=nxzWjFtXTww>

Pembuatan skenario membuat siswa lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga guru menggunakan metode ini untuk meningkatkan partisipasi siswa dan memotivasi siswa agar pembelajaran lebih menyenangkan. Sehingga siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran, hal ini juga dipaparkan oleh ibu Siti Armini selaku waka kurikulum bahwa:

Nah itu bisa dilihat ketika pembelajaran, bagaimana antusias siswa lebih tumbuh, biasanya juga anak-anak yang masih di sekolah meskipun sudah jam pulang, setelah saya tanyakan sedang apa, ternyata untuk mengerjakan tugas video, dan saya lihat mereka juga dalam mengerjakan itu gitu kan. Kalo kita bandingkan dengan menggunakan tugas siswa dengan tes tertulis.<sup>87</sup>

Partisipasi siswa berupa antusias mereka dalam membuat video. Dalam membuat video siswa kreatif dalam membuatnya lebih seperti yang kita lakukan pada kegiatan sehari-hari. Meskipun membuat skenario dengan sangat baik, ada pula siswa yang membuat skenario secara langsung ketika pelaksanaan pembelajaran kegiatan video Hal ini dipaparkan oleh Farel Adam Sugiono selaku siswa kelas X kuliner 3 bahwa:

Kalo menurut saya dengan menggunakan metode bermain peran atau role playing ini memang lebih kreatif, kolaborasi antar teman juga ada, Nanti dialognya itu kita berpikir pas sudah membuat video. karena kita ketika membuat video itu tidak menggunakan dialog, hanya menggunakan arahan saja. Ketika bu Rosa meminta kita untuk membuat skenario kita buat, tapi kadang kan ada teman yang tidak masuk dll.<sup>88</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Farel Adam Sugianto, siswa berpartisipasi aktif dalam pembuatan skenario. Namun, beberapa siswa

<sup>87</sup> Siti Armini, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 22 Januari 2024.

<sup>88</sup> Farel Adam Sugiono, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 21 Februari 2024.

tidak perlu menggunakan skenario karena beberapa alasan. Salah satu alasan siswa tidak membuat video berdasarkan skenario adalah siswa tidak masuk dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga peserta didik perlu menyusun ulang dialog mereka. Namun dari hasil wawancara bersama Farel dapat disimpulkan bahwa siswa paham dengan materi pembelajaran. Hal ini terlihat pada siswa yang cepat tanggap membuat skenario di hari yang sama dengan pembuatan skenario. Hal ini sama dengan kelas XI yang melaksanakan pembelajaran di hari yang sama dengan pembuatan video. Guru kelas XI meminta siswa membuat kelompok dan kemudian meminta siswa untuk membuat skenario berupa rancangan tanpa dialog dengan membaca buku pengangan siswa. Hal ini juga dipaparkan oleh Bapak Suliyanto selaku guru kelas XI bahwa:

Setelah menjelaskan materi sebelumnya, kemudian saya menjelaskan sedikit tentang materi yang akan diperankan atau materi pada materi yang akan dipelajari, dengan membaca buku kemudian siswa saya jadikan berkelompok, kemudian saya minta siswa untuk memerankan karakter. Walaupun ada juga yang menggunakan media video seperti di kelas Bu Rosa, tapi untuk kelas XI itu saya merencanakan itu dengan meminta siswa memerankan apa yang ada di buku paket. Jadi skenario ada yang dari buku paket, kadang dari siswa langsung di praktekan. Karena kelas XI ini kan pasti sudah harus cepat tanggap. Dari pembuatan skenario ini nanti kelihatan siswa yang membaca dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Karena saya ketika menggunakan metode ini bertindak sebagai pengawas.<sup>89</sup>

Partisipasi siswa dapat dilihat ketika siswa membuat skenario yang akan mereka perankan. Pada pembelajaran kelas XI siswa dituntut untuk cepat tanggap. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan

---

<sup>89</sup> Suliyanto, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 19 Januari 2024.

metode role playing siswa perlu merancang yang akan mereka perankan di depan teman kelasnya, dan memberikan contoh dengan menggunakan metode role playing agar siswa lebih paham. Siswa kelas XI merasa dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode role playing menyenangkan dan dapat meningkatkan kekompakan antar teman.<sup>90</sup> Hal ini juga dipaparkan oleh Nurul Uyun bahwa:

Pembelajaran pendidikan dengan bermain peran atau role playing itu menyenangkan, daripada guru yang hanya berceramah didepan. Ketika guru meminta kita membuat rancangan kita sudah mempunyai pandangan, kita juga saling memberikan pendapat kita, karena kita paham dengan penjelasan singkat guru diawal pembelajaran.<sup>91</sup>

Membuat skenario dapat membuat siswa menjadi berpartisipasi aktif memberikan pendapat siswa. Setelah membuat skenario, kelas X melaksanakan metode role playing dengan memerankan sesuai dengan materi yang didapatkan. Pada kelas X dilaksanakan pada pekan selanjutnya, guru kelas X secara berganti mengecek siswa untuk melihat partisipasi siswa, apakah semua siswa ikut mengerjakan tugas atau tidak.<sup>92</sup> Hal ini juga diungkap oleh ibu Hafilah Rozana Masykurun bahwa:

Metode ini kan anak-anak tidak hanya di kelas, jadi saya ngecek anak-anak apakah mereka beneran ikut berpartisipasi semua atau tidak nah anak-anak kan saya suruh buat video yang kemudian nanti akan di evaluasi dikelas bersama-sama didepan teman-teman yang lain, darisitu saya melihat bagaimana kreativitas anak-anak. Anak-anak itu suka membuat video seperti ini kreativitas siswa itu tumbuh entah dari pembuatan skenario, dan memberikan ide dalam

---

<sup>90</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 27 Februari 2024.

<sup>91</sup> Nurul Uyun, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 12 Februari 2024.

<sup>92</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 20 Maret 2024.

video ini. Makanya saya sering menggunakan metode ini agar siswa kreatif dan tidak bosan.<sup>93</sup>

Hal ini juga diperkuat dengan hasil observasi peneliti bahwa Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode *role playing* membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan observasi peneliti, dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X dalam pembelajaran materi hakikat mencintai Allah: Raja', khauf dan tawakkal, siswa berperan aktif dalam pembuatan skenario, siswa yang sakit atau tidak masuk diminta untuk mengedit video, sehingga semua siswa berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan metode *role playing* pembelajaran lebih dapat dipahami karena siswa berperan didalamnya dan memahami materi.<sup>94</sup> Hal ini juga dipaparkan oleh Maida Kirana selaku siswa kelas XI Busana 2 bahwa:

Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* atau bermain peran itu menyenangkan, sehingga kita lebih memerhatikan guru, kalau kita tidak paham kita membaca ulang karena ketika membuat skenario kita harus paham. Makanya ketika pembuatan skenario dan maju berperan itu kita aktif dalam pembelajaran, karena kita paham materi itu.<sup>95</sup>

Berdasarkan hasil wawancara bersama siswa kelas XI dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *role playing*, peserta didik lebih berpartisipasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa lebih memahami pembelajaran karena langsung diperankan, sehingga membuat siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

<sup>93</sup> Hafilah Rozana Masykurun, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 19 Januari 2024.

<sup>94</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 18 Maret 2024.

<sup>95</sup> Maida Kirana, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 13 Februari 2024.

Dalam pelaksanaan pembelajaran kelas XI siswa juga berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh ibu Sekolah memberikan kebebasan kepada setiap guru untuk berkreasi dalam kelas. Ada banyak metode pembelajaran yang menyenangkan, termasuk metode *role playing*. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember menggunakan metode *role playing* pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam agar siswa dapat mengetahui implementasi dari materi yang diajarkan, sebagaimana dipaparkan oleh ibu Hj. Rahmah Hidanah, S.Pd., M.Si selaku kepala sekolah:

Kalo kita liat dari PAI, agamanya sendiri dengan metode *role playing ini* efektif, karenakan ilmu itu dikatakan ilmu ketika diamalkan atau diterapkan. *Role playing* ini kan kita langsung praktek jadi bisa lebih terekspresikan, misal seperti sholat, sholat jenazah itu kan memang perlu menggunakan *role playing* ini karena mereka mempraktekkan, ada kelompok yang sholat jenazah, ada yang memandikan sholat jenazah. Kalo menurut saya ketika ini dilaksanakan atau bahkan sering pada mata pelajaran PAI akan sangat bermanfaat bagi siswa karena lebih ingat bagaimana mereka melaksanakan metode *role playing* ini. Beda ketika dengan metode ceramah yang hanya mendengar teori. Sama seperti ahlak, bagaimana mereka harus menyikapi seperti bullying gitu kan.<sup>96</sup>

Menurut kepala sekolah, metode *role playing* ini sangat efektif jika diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam pelaksanaan pembelajaran setiap guru pasti mempunyai keunikannya masing-masing, guru dapat berkreasi agar siswa dapat belajar dengan menyenangkan. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam siswa dapat bermain peran pada materi yang dianggap perlu di praktekkan, misal pada

---

<sup>96</sup> Rahmah Hidanah, Wawancara, Jember, 22 Januari 2024.

materi jenazah, dan akhlak seperti materi akhlak yang baik, untuk bisa dipraktikkan pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi peneliti, setelah dilaksanakan kegiatan pendahuluan, kegiatan selanjutnya adalah memerankan. Dalam kegiatan *role palying* pada kelas X pada minggu kedua, siswa membuat video di tempat sesuai skenario yang telah mereka buat. Kemudian pada minggu selanjutnya guru mengevaluasi kegiatan yang dilaksanakan dan meminta siswa untuk memerankan kemabli untuk mengetahui apakah yang dilaksanakan siswa sudah sesuai atau tidak. Kemudian guru memberikan evaluasi dan penjelasan ulang tentang hakikat mencintai Allah; Khauf, raja' dan tawakkal agar siswa dapat paham bagaimana kegiatan yang dilaksanakan kelompok satu pada kelompok yang lain.<sup>97</sup> Hal ini dijelaskan oleh ibu Hafilah Rozana Masykurun bahwa:

Pemeranan memang dilakukan 2 kali, kan setelah diluar temen-temen kelompok yang lain tidak mengetahui konsep pembelajaran Khauf gimana, Roja' gimana gitu kan, nah pas kegiatan evaluasi itu kan kemaren kita melaksanakan pada minggu ketiga itu dengan memerankan kembali peran yang mereka dapatkan. Trus kita evaluasi lagi dan memerankan penelitian kan.<sup>98</sup>

Hal ini juga dijelaskan oleh bapak Sulianto, selaku guru kelas XI bahwa:

Kemarin waktu observasi kan peneliti melihat kegiatan pembelajaran, siswa memerankan bersikap di sosial media itu gimana? Nah itu kan saya memberi kn evaluasi kepada siswa. harusnya bagaimana yang kemudian di perbaiki oleh kelompok selanjutnya itu.<sup>99</sup>

<sup>97</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 12 Februari 2024.

<sup>98</sup> Hafilah Rozana Masykurun, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 8 Mei 2024.

<sup>99</sup> Suliyanto, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 8 Mei 2024.

Observasi peneliti pada kelas XI, setelah kegiatan pendahuluan guru memberikan evaluasi secara langsung agar diperbaiki oleh kelompok selanjutnya, kemudian memerankan ulang oleh kelompok lainnya dan guru mendiskusikan pembelajaran kemudian mengevaluasi pembelajaran yang telah diperankan.<sup>100</sup> Namun berdasarkan modul ajar guru, kegiatan inti pembelajaran tidak dijelaskan secara rinci bagaimana pembelajaran *role playing* sesuai dengan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru Pendidikan Agama Islam. Guru melaksanakan pemeranan dalam metode *role playing* dalam pelaksanaannya dilakukan 2 kali pemeranan, namun dalam modul ajar guru tidak menjelaskan bahwa pemeranan dilaksanakan 2 kali.

Berdasarkan hasil observasi peneliti siswa saling memberikan pendapat ketika guru meminta siswa untuk menyimpulkan yang diperankan temannya yang tampil di depan teman dan guru.<sup>101</sup> Hal ini juga dipaparkan oleh Muhammad Juan Requelme yang mengatakan bahwa:

Ketika didepan itu kan teman-teman memerankan karakter, nah disitu kita paham karena mereka memerankan yang kadang tanpa sadar kita melakukan itu, seperti di sosmed itu kan biasanya banyak gitu ya yang bullying gitu, jadi bisa ditanyakan itu dan guru memberikan ruang untuk kita berpendapat.<sup>102</sup>

---

<sup>100</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 12 Februari 2024.

<sup>101</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 13 Februari 2024.

<sup>102</sup> Muhammad Juan Requelme, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 13 Februari 2024.





**Gambar 4.4**  
**Partisipasi Siswa**

Berdasarkan hasil wawancara dan yang dikuatkan dengan hasil observasi peneliti. Kegiatan setelah membentuk kelompok, siswa membuat skenario. Dalam membuat skenario, siswa bisa menyampaikan pendapatnya. Setelah menentukan skenario siswa menentukan peran yang akan mereka perankan sesuai dengan peran yang mereka sukai kemudian memerankanya sesuai dengan skenario. Pelaksanaan pembelajaran dengan metode role playing dapat membuat siswa mengajukan pertanyaan karena siswa merasa pembelajaran sama dengan kehidupan sehari-hari, siswa juga aktif memberikan jawaban ketika ditanya guru tentang pendapat mereka tentang pembelajaran agama Islam dan apa kesimpulan dari yang teman mereka sampaikan melalui metode role playing.

### **3. Evaluasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.**

Untuk mengukur evaluasi pembelajaran, ada 3 alat yang digunakan yaitu tes tertulis, lisan dan sikap. Dengan menggunakan metode *role playing* siswa menjadi lebih memahami konsep pembelajaran, sehingga

dampak pada siswa adalah hasil yang maksimal. Guru mengevaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam bisa melalui tes dan bisa melalui perilaku siswa. Apakah siswa setelah menggunakan metode *role playing* dapat mengimplementasikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kehidupan sehari-hari atau tidak hal ini juga dipaparkan oleh Hj. Rahmah Hidanah selaku kepala sekolah di Sekolah Menengah Kejuruan 3 Jember bahwa:

Biasanya selain asesmen, penilaian, dari penilaian mungkin berupa pertanyaan-pertanyaan tadi atau mungkin beberapa refleksi, jadi mengevaluasinya lewat refleksi, seberapa dalam mereka menerima. Kadang kan gini, tidak semua anak itu secara komunitif itu mereka bisa tepat seperti yang kita minta, tetapi ketika mereka melakukannya jadi mereka tau asal asesmen mereka itu spesifik pada apa yang kita cari gitu, biasanya kan mereka bisa menjawab gitu. Jadi misal tadi sholat jenazah yang ditanyakan seputar itu seputar sholat jenazah itu. Setelah mereka meningkatkan belajarnya, kreativitas mereka muncul, ilmu ini lebih diingat dari pada hanya teori saja.<sup>103</sup>

Evaluasi sangat penting bagi guru untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa. Dengan adanya evaluasi guru bisa melihat bagaimana pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode *role playing*. Guru dapat melihat bagaimana partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan terkait dengan pelaksanaan pembelajaran dan apa hikmah dari pembelajaran. Partisipasi siswa di evaluasi berupa menjawab pertanyaan guru. Guru juga dapat melihat hasil kerja siswa melalui tes tertulis. Hal ini juga dipaparkan oleh ibu Siti Armini selaku waka kurikulum bahwa:

Kalo evaluasi itu kan sebenarnya setiap guru itu ada supervisi, jadi dimana supervisinya? Itu mulai perencanaan, perencanaannya itu

<sup>103</sup> Rahmah Hidanah, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 22 Januari 2024.

modul pembelajaran itu bagaimana modulnya sudah benar atau tidak, kemudian sampai ke pelaksanaan pembelajaran di kelas. Jadi ketika sampai di kelas, gurunya juga di evaluasi, apakah pelaksanaan yang dilakukan itu sudah baik dan benar, kalau semisal siswa antusias, siswa tidak pasif, itu berarti pelaksanaan pembelajarannya sudah bagus. Kalau menurut saya sendiri, metode *role playing* ini sudah bagus dilakukan, untuk PAI karena di agama kan ada banyak sikap yang butuh di *role playing* kan gitu ya untuk membentuk sikap. Hanya saja untuk *role playing* ini membutuhkan lebih banyak waktu.<sup>104</sup>

Berdasarkan hasil observasi peneliti Evaluasi pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas X dilaksanakan setelah siswa menyelesaikan tugas video, guru melaksanakan penutup pada pertemuan ke-3 dengan metode *role playing*, adapun evaluasi pada kelas X guru meminta siswa untuk mengumpulkan video yang telah diedit dan di upload di youtube, kemudian guru menjelaskan ulang terkait materi dengan singkat, guru memberikan waktu kepada siswa untuk bercerita tentang video yang dibuat dan hikmah apa yang bisa di ambil siswa, kemudian dibagian akhir guru meminta siswa untuk mengerjakan soal pada buku paket.<sup>105</sup> Sebagaimana Ibu Hafilah Rozana Masykurun S.Pd selaku guru Pendidikan Agama Islam kelas X yang menjelaskan bahwa:

Kegiatan evaluasi metode *role playing* saya biasanya mengevaluasi dengan meminta siswa menjelaskan apa yang mereka dapatkan dari beberapa karakter yang mereka perankan dan memberikan mereka tugas untuk melihat hasil belajar mereka. Kalau menggunakan metode ini tuh anak-anak mendalami peran kan, jadi memang pengaruh menggunakan metode ini, misal dengan menggunakan metode ini anak-anak itu paham karena kan mereka mencontohkan langsung, sebelum memulai pembelajaran kan saya juga memberikan pengertian tentang materi yang akan diajarkan, dan kemudian anak-anak membuat video, saya juga melihat dari hasil

---

<sup>104</sup> Siti Armini, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 22 Januari 2024.

<sup>105</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 26 Februari 2024.

belajar siswa nanti, bagaimana hasil belajar siswa dengan metode ini. Karena memang anak-anak ini lebih menyukai praktek. Kaya materi jenazah itu kan ya anak-anak memang harus praktek, karena kan apalagi materi jenazah ya kan. Materi itu anak-anak harus paham, karena kan dibutuhkan nanti kalo di masyarakat, tapi kalo metodenya hanya ceramah anak-anak gak akan paham, mungkin ada yang paham tapi ya beberapa saja, makanya menggunakan metode role playing karena biar siswa paham. Selain itu untuk kegiatan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam itu ada juga ujian tengah semester dan ujian akhir semester itu. Tapi kalo pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode role playing ya kita evaluasi tes tertulis setelah pelaksanaan pembelajaran.<sup>106</sup>

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas X sama dengan hasil observasi peneliti bahwa dalam pelaksanaan evaluasi diminggu ke-3 setelah pendahuluan dengan menggunakan metode *role playing* guru meminta video yang telah dibuat siswa, kemudian guru meminta siswa untuk menceritakan hasil video dari setiap kelompok, kemudian guru memberikan tambahan tentang materi yang di pelajari.<sup>107</sup>

Selain evaluasi dengan metode *role playing*, evaluasi pembelajaran yang umum dilaksanakan setiap sekolah adalah penilaian tengah semester (PTS) dan penilaian akhir semester (PAS). Dengan menggunakan metode *role playing* siswa lebih berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran hal ini karena peserta didik memahami pembelajaran sehingga siswa akan lebih aktif bertanya dan ingin tau. Hal ini juga diperjelas oleh Aura Syafa Nabila selaku siswa kelas X perhotelan bahwa:

Dengan metode *role playing* ini kan kita memerankan karakter-karakter ya bu, jadi dari pembuatan skenario hingga pembuatan video kan kita belajar. Kemudian nanti kan juga ditanya lagi sama

<sup>106</sup> Hafilah Rozana Masykurun, wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 19 Januari 2024.

<sup>107</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 06 Maret 2024.

bu roza dikelas gitu bu. Karena sudah memahami pembelajaran , jadi kita antusias untuk belajar.<sup>108</sup>

Evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode role playing pada kelas XI dilaksanakan dalam bentuk tes tertulis dan melihat partisipasi siswa dalam kegiatan ini guru yang memberikan pertanyaan terkait dengan pembelajaran, menilai siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan menggunakan metode role playing siswa menjadi lebih antusias karena lebih ingin tau. Hal ini juga dijelaskan oleh Riska Sukma Agung sellaku siswa kelas X Kuliner 1 bahwa:

Kan kita lebih ingin tau akhirnya kita banyak membaca. Kita belajar dulu untuk mehamahami kemudian kita membuat video, setelah membuat video kan kita juga banyak belajar dari teman juga. Jadi pembelajaran PAI makin diingat.<sup>109</sup>

Hal ini juga sesuai dengan hasil observasi peneliti bahwa Evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode role playing pada kelas X diawali dengan pengumpulan tugas berupa video, kemudian guru meminta perwakilan siswa untuk menjelaskan tentang materi dan hikmah apa yang dapat diambil pada karakter yang mereka perankan, kemudian guru menjelaskan ulang tentang materi yang telah disampaikan dan hikmah yang dapat diambil dari video tersebut, kemudian untuk mempererat ingatan siswa guru memberikan tugas kepada siswa berupa pilihan ganda dan uraian pada buku paket dan memeriksa hasil

<sup>108</sup> Aura Syafa Nabila, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 21 Februari 2024.

<sup>109</sup> Riska Sukma Agung, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 21 Februari 2024.

kerja siswa bersama, dibagian akhir guru meminta siswa untuk berdo'a, mengakhiri pembelajaran, yang kemudian salam.<sup>110</sup>

Berbeda dengan kelas X yang diawali dengan pengumpulan tugas berupa video, kelas XI yang melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode role playing di kelas sehingga tidak perlu waktu berikutnya untuk mengevaluasi pembelajaran. Berdasarkan observasi peneliti, kelas XI melaksanakan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode role playing pada minggu kedua. Jadi, evaluasi pembelajaran di kelas XI dilaksanakan dihari yang sama dengan pelaksanaan, namun beberapa siswa juga melaksanakan bersama dengan pendahuluan.<sup>111</sup> Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas XI guru meminta siswa untuk memberikan pendapat tentang peran yang diperankan dan hikmah yang bisa diambil dari karekter tersebut. Hal ini juga dipaparkan oleh bapak Suliyanto selaku guru pendidikiagn agama Islam kelas XI bahwa:

Kalau evaluasi pembelajaran itu dilaksanakan dua kali dalam satu semester. Seperti pada umumnya tes itu ada kalo sekarang itu PTS dan PAS. Itu sama kaya dulu itu UTS dan UAS. Kalo dulu namanya ujian sekarang diganti penilaian. Kalau untuk metode role playing ini sendiri itu evaluasi harian yang biasanya dilaksanakan setelah pelaksanaan pembelajaran, saya meminta anak-anak memberikan pendapatnya tentang karakter yang mereka perankan sebelumnya dan hikmah apa yang dapat mereka ambil dari pembelajaran ini. Kemudian saya memberikan kesimpulan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode *role playing* atau apa yang mereka perankan, kemudian saya ditutup dengan do'a. Untuk tes tertulis saya jarang melihat hasil siswa tapi sebelum salam saya minta siswa itu untuk

---

<sup>110</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 25 Maret 2024.

<sup>111</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember, 12 Maret 2024.

mengerjakan tugas dibuku paket biar mereka tidak lupa sama materi ini.<sup>112</sup>

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas XI, evaluasi pembelajaran pendidikan agama dilaksanakan dengan bentuk tes tertulis yang dilaksanakan pada tengah semester dan akhir semester yang disebut PTS dan PAS. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam sendiri yang dilaksanakan dengan metode role playing, guru melaksanakan evaluasi dengan menggunakan tes lisan dengan meminta siswa untuk memberikan pendapat dan hikmah yang dapat diambil dari materi yang diperankan. Hal ini juga dipaparkan oleh Maida Kirana selaku siswa kelas XI Busana 2 bahwa:

Penilaian itu dua kali dalam satu semester, ada PTS dan PAS. Kalo yang kemaren itu guru memberi pertanyaan kepada kita apa hikmah yang bisa diambil dan menjelaskan kembali tentang yang kita perankan.<sup>113</sup>

Evaluasi pembelajaran bisa berbentuk tes tertulis dan bisa dengan bentuk lisan. Dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode role playing pada kelas XI dilaksanakan dalam bentuk lisan dan tertulis yang dilaksanakan setelah pembelajaran. Dengan melaksanakan evaluasi guru menjadi tau hasil belajar siswa dengan menggunakan metode role playing dalam Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil observasi peneliti, kegiatan observasi pembelajaran dilaksanakan setelah pemeranan, kemudian guru mengevaluasi pembelajaran dengan menanyakan kepada siswa tentang

---

<sup>112</sup> Suliyanto, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 19 Januari 2024.

<sup>113</sup> Maida Kirana, Wawancara, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 13 Februari 2024

materi yang diperankan. Kemudian guru meminta siswa untuk memerankan kembali agar siswa lebih mengerti. Kegiatan selanjutnya kemudain mengevaluasi kembali dan memberikan kesimpulan kepada siswa.<sup>114</sup>

No.	Nama Peserta Didik	Formatif				Nilai Formatif (F)	Sumatif Tengah Miten		Sumatif Akhir Semester			Nilai Rapor (R) (25) Penilaian Normatif
		Ulangan Element 1		Ulangan Element 2			Ulangan Element 1	Ulangan Element 2	Nilai Tes	Nilai Ujian Akhir Semester	Nilai Rapor	
		For 1	For 2	For 3	For 4							
1	Aditya Zahirul Haq	81	81	90	90							
2	AHMAD ALWAN ARIS TOTALIS	81	78	90	90							
3	ALFIN SETYO SAPUTRO	80	✓	90	80							
4	ANASTASYA EKA WARDANI	82	80	90	80							
5	ANDIKA PRASETYO	80		90	80							
6	AURYN SAFA CANDRIANTIA	80	80	80	60							
7	Bayu Galban Kurniawan	80	✓	90								
8	CATRINA SANTA MONIZ	80	100									
9	DAMAI PUTRI LESTARI	79	79	90	100							
10	DECHA FIRANDITA	80		90	70							
11	DHINAR AYU NOVITA SARI	81	78	90	100							
12	DIRTA MARTA DINATA	80		90	80							
13	ELSA AINUR SAFITRI	82	75	90	100							
14	FAIRUS ZAHRA ABELA	81	79	90	100							
15	Fairuz Evan Adi Pramana	80		90	70							
16	HAMID HANZALAH	82		✓	✓							
17	IMEL PUTRI CAHYATI	79	78	✓	✓							
18	KEVIN DEA ANUGRAH	80		90	✓							
19	KEVIN SAKRI OCTAVIANO	81		90	✓							
20	Malika Dary Qaharani	82	82	90	60							
21	MELINDA TANAYA NALA DAYINTA	81	79	90	100							
22	MOCH. ASLAM	81	80	80	✓							
23	Mochammad Iqbal	80		✓	✓							
24	MOHAMMAD MAULANA FIRMANSYAH	80	✓	✓	✓							
25	MUHAMMAD ALVAN FATHIR	82	✓	90	90							

## DAFTAR NILAI

Mata Pelajaran :  
Kelas / Semester : 11 KULINER 2 Genap

Tahun Berajaran : 2023/2024  
Nama Guru :

No.	Nama Peserta Didik	Formatif				Nilai Formatif (F)	Sumatif Tengah Miten		Sumatif Akhir Semester			Nilai Rapor (R) (25) Penilaian Normatif
		Ulangan Element 1		Ulangan Element 2			Ulangan Element 1	Ulangan Element 2	Nilai Tes	Nilai Ujian Akhir Semester	Nilai Rapor	
		For 1	For 2	For 3	For 4							
1	Adena Arta Maulida	85										
2	AISYATUL ARIYAH	80										
3	ALIFAH WENTY AGIS	80										
4	ALYSSA MABILA SUSANTO	81										
5	ANDINI NURULIA BADRI	85										
6	Anggie Diklavia Pradmi	80										
7	ANINDYA SABITAH CHELSEA DWI ADE PUTRI	80										
8	AUNIA RAYA AHHALLAH	90										
9	CANTIKA DAVINA FEBRIANNOVA	85										
10	Chelsea Amelia Rizky	85										
11	Decha Febrianti	70										
12	Dimas Bayu Prayoga	70										
13	DISTA CAHYANI	82										
14	DWI OKTAVIANI SAFITRI	80										
15	Elkatan Abelino Budianto	80	✓	mus	mus							
16	Faiqoptul Hasanah	85										
17	FAJRINA NAJWATUS SHOLICHAH	80										
18	Khittah Nabi Pinih	80										
19	Linda Puspitasari	80										
20	LUPITA DESTYA PUTRI HANDOKO	85										
21	MAYLIA DYTA PANGESTU	80										
22	MOHAMAD IUAN RIQUELMI	80										
23	Nabila Hasanatul Nur Hidayah	80										
24	Natasya Putri Hendriawan	80										
25	NUR AISYAH DWI MAULINA	85										

Gambar 4.5  
Hasil Belajar Siswa

<sup>114</sup> Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3Jember 5 Maret 2024.



Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti, evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode *role playing* dilaksanakan dengan menggunakan tes tertulis dan tes lisan yang dilaksanakan setelah melaksanakan pembelajaran. Tes tertulis, guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengerjakan tugas yang ada di buku paket. Untuk kelas X dikarenakan lebih mempunyai banyak waktu, guru langsung mengoreksi jawaban siswa bersama. Sedangkan kelas XI guru meminta siswa mengerjakan tugas pada buku paket namun terkadang tidak di koreksi. Meski begitu, guru kelas XI melihat hasil belajar siswa dengan menggunakan tes lisan dengan pertanyaan tentang materi yang telah mereka perankan dan hikmahnya. Sama dengan kelas XI guru kelas X juga melaksanakan tes lisan yang serupa pada siswa dengan meminta peserta didik menceritakan ulang tentang videonya kemudian menjelaskan hikmahnya. setelah meminta siswa untuk menjelaskan guru kemudian menjelaskan ulang terkait dengan materi dan mengerjakan tes tertulis seperti yang dijelaskan sebelumnya. Pada kelas X guru memeriksa hasil belajar siswa bersama dikelas, namun pada kelas XI guru memberikannya sebagai tugas rumah. Setelah mengoreksi hasil belajar guru kemudian mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan menutup dengan berdo'a. Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* berupa yang telah disebutkan tadi, namun selain mengevaluasi kegiatan setiap pembelajaran sekolah juga mengevaluasi hasil belajar siswa dengan menggunakan tes tertulis yang disebut dengan

Penilaian tengah semester (PTS) dan Penilaian akhir semester (PAS) untuk melihat hasil belajar siswa pada tengah semester dan akhir semester.

## B. Temuan Penelitian

Berdasarkan pada paparan data yang didapatkan dan dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi pada lokasi penelitian di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, sebagaimana dijelaskan dan dipaparkan pada poin paparan dan analisis data di atas, maka temuan penelitian sesuai dengan fokus penelitian diformulasikan dan dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Temuan Penelitian**

No	Fokus Penelitian	Fokus Penelitian
1	2	3
1	Kegiatan Pendahuluan Metode <i>role playing</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementasi metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam direncanakan dengan sistematis diawal semester dengan membuat modul ajar yang dibuat oleh setiap guru di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember termasuk pada guru Pendidikan Agama Islam yang membuat modul ajar dan merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode <i>role playing</i>.</li> <li>• Kegiatan Pendahuluan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilaksanakan dengan sebagai berikut: 1) guru mengucap salam, 2) guru menyapa siswa dan bertanya kabar siswa untuk mengetahui bagaimana semangat siswa, 3) pada kelas X, guru Pendidikan Agama Islam menambahkan pembacaan asmaul husna bersama siswa agar siswa dapat mengingat asma-asma Allah, 4) guru menjelaskan dan bertanya sedikit tentang pembelajaran pada materi sebelumnya untuk mengingatkan siswa pada materi sebelumnya, 5) guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada materi baru yang akan dilaksanakan, 6) guru</li> </ul>

No	Fokus Penelitian	Fokus Penelitian
1	2	3
		<p>meminta siswa membentuk kelompok sesuai dengan yang mereka kehendaki, 7) guru membagi materi baru pada setiap kelompok, 8) guru meminta siswa membuat skenario atau rancangan skenario bersama kelompok.</p>
2	<p>Partisipasi Siswa Dengan Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode <i>role playing</i> dilakukan dengan langkah-langkah yang sistematis adapun pelaksanaan setelah guru membentuk kelompok sebagai berikut:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuat skenario bersama kelompok,</li> <li>2) siswa memilih peran yang mereka sukai berdasarkan skenario yang telah dibuat,</li> <li>3) siswa bermain peran di depan kelas bagi kelas XI dan membuat video pada kelas X.</li> </ol> </li> <li>• Partisipasi siswa dengan menggunakan metode <i>role playing</i> dalam kegiatan inti pembelajaran adalah sebagai berikut:             <ol style="list-style-type: none"> <li>1) partisipasi siswa dalam kegiatan membuat skenario. Siswa berperan aktif memberikan pendapat dan saran untuk membuat skenario atau rancangan skenario, beberapa siswa juga membaca materi agar memahami materi.</li> <li>2) partisipasi siswa dalam memerankan peran, siswa dengan aktif berpendapat dan memberikan saran tentang peran mereka ketika berperan. Kegiatan bermain peran membuat siswa aktif dalam bertanya, memberi saran dan berpendapat karena pembelajaran dengan memerankan bermain peran relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Namun, kegiatan membuat video, beberapa siswa tidak berpartisipasi membuat video namun berpartisipasi dalam membuat video.</li> </ol> </li> </ul>
3	<p>Evaluasi Metode <i>Role Playing</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan evaluasi pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS).</li> <li>• Kegiatan evaluasi metode <i>role playing</i> dalam Pendidikan Agama Islam berupa tes lisan dengan bertanya pada siswa tentang materi yang mereka perankan dan tes tertulis dengan mengerjakan soal pada buku paket siswa, selain itu guru Pendidikan Agama Islam juga</li> </ul>

No	Fokus Penelitian	Fokus Penelitian
1	2	3
		mengevaluasi hasil belajar siswa, perubahan sikap dan proses siswa dalam melaksanakan metode <i>role playing</i> .



## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Kegiatan Pendahuluan Metode *role playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengajarkan adanya perencanaan dalam setiap aktivitas. Proses pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal yang harus dilakukan. Pembelajaran yang berkesinambungan antara perencanaan dengan aktivitas penting melakukan pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik dan model pembelajaran. Implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember sudah direncanakan secara sistematis dalam bentuk modul ajar yang disusun diawal semester. Ini juga sesuai dengan dengan penelitian Ariyanto dalam tesisnya, guru merancang perencanaan pembelajaran, untuk memastikan metode *role playing* sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Perencanaan pembelajaran ini menjadi pedoman bagi guru Pendidikan Agama Islam untuk mengimplimentasikan metode *role playing* sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan tepat dan sesuai dengan teori *role playing*. Selaras dengan pengertian implementasi yaitu dipahami sebagai pelaksanaan dari suatu rancangan yang sudah matang.<sup>115</sup>

---

<sup>115</sup> Ariyanto, "Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Ips di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga", (Purwokerto:UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, 2022), 114.

Kegiatan pendahuluan, guru diharapkan memberikan motivasi: perhatian, relevansi, keyakinan, kepuasan. Memberi tahu pembelajar tentang tujuan dan mengingat materi sebelumnya sebelum menerima materi baru. Memberitahu keterampilan yang diperlukan pada materi baru.<sup>116</sup> Adapun kegiatan Kegiatan Pendahuluan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember Pendahuluan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berupa 1) guru mengucapkan salam, 2) guru menyapa siswa dan bertanya kabar siswa untuk mengetahui bagaimana semangat siswa, 3) pada kelas X, guru Pendidikan Agama Islam menambahkan pembacaan asmaul husna bersama siswa agar siswa dapat mengingat asma-asma Allah, 4) guru menjelaskan dan bertanya sedikit tentang pembelajaran pada materi sebelumnya untuk mengingatkan siswa pada materi sebelumnya, 5) guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada materi baru yang akan dilaksanakan, 6) guru meminta siswa membentuk kelompok sesuai dengan yang mereka kehendaki, 7) guru membagi materi baru pada setiap kelompok, 8) guru meminta siswa membuat skenario atau rancangan skenario bersama kelompok.

Kegiatan awal dalam pendahuluan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember diawali dengan salam dan menyapa siswa kemudian menanyakan kabar siswa mendapatkan perhatian sebelum pembelajaran dimulai dan meningkatkan fokus belajar siswa. Hal ini sesuai dengan

---

<sup>116</sup> Walter Dick, Lou Carey and James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, (United States Of America: Pearson Education, Inc), 175.

penjelasan John Keller pada bukunya yang berjudul *Motivation Design for Learning and Performance* dalam motivasi belajar siswa adalah bagaimana merangsang dan mempertahankan perhatian siswa. perhatian siswa diperlukan baik untuk motivasi maupun pembelajaran.

Kegiatan selanjutnya dalam pendahuluan pada kelas X guru Pendidikan Agama Islam guru membaca asmaul husna bersama siswa untuk meningkatkan keimanan siswa, sehingga siswa menjadi terbiasa membaca asmaul husna dan kenal dengan nama-nama Allah. Hal ini juga sesuai dengan tujuan Pendidikan Agama Islam dalam kurikulum pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan serta pengalaman siswa tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan ketakwaan kepada Allah serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>117</sup>

Kegiatan setelah membaca asmaul husna, guru menjelaskan pembelajaran pada materi sebelumnya untuk mengingatkan siswa pada materi dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Sesuai dengan pendapat dick and carey dalam buku *the systematic design of instruction* bahwa komponen kedua dalam pendahuluan adalah memberitahu siswa tentang pembelajaran dan mengingat materi lama sebelum materi baru. Guru Pendidikan Agama Islam

---

<sup>117</sup> Ani Aryati, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2023), 11.

menjelaskan tentang materi sebelumnya dan memberikan beberapa pertanyaan tentang pembelajaran sebelumnya untuk melihat hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran agar siswa mengetahui tentang materi yang akan mereka pelajari dan apa saja mereka butuhkan untuk materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sesuai dengan komponen ketiga dari kegiatan pendahuluan dalam buku *the systematic design of instruction* karya Dick and Carey bahwa Komponen pendahuluan ketiga adalah memberitahu siswa mengenai keterampilan yang diperlukan untuk memulai pembelajaran, pertama-tama untuk memastikan peserta didik mendapatkan pandangan awal tentang hubungan antara materi baru dan apa yang mereka sudah ketahui. Hal ini juga sesuai dengan langkah-langkah metode *role playing* fase pertama adalah Memotivasi kelompok yaitu dengan memperkenalkan masalah dan menciptakan lingkungan yang mendukung agar semua pandangan dan perasaan bisa dieksplorasi tanpa takut hukuman.<sup>118</sup>

Kegiatan akhir dalam kegiatan pendahuluan di Sekolah Kejuruan Negeri 3 Jember membentuk kelompok untuk materi baru. Siswa dipersiapkan untuk menerima materi baru dengan duduk bersama kelompok masing-masing dan melaksanakan pembelajaran dengan membuat skenario pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan langkah-langkah metode *role playing* Joyce and Weil pada fase kedua memilih Peserta: Menganalisis peran-peran yang dibutuhkan dan memilih peserta yang ingin berperan sesuai dengan preferensi dan kesiapan mereka.

---

<sup>118</sup> Bruce Joyce and Marsha Weil, *Models Of Teaching*, (New Delhi: Prentice Hall, 2003), 94-95



## **B. Partisipasi Siswa Dengan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.**

Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember dapat meningkatkan siswa dalam berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sesuai pendapat Dick and Carey dalam bukunya bahwa Proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila siswa secara aktif melakukan latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah diterapkan. Memastikan kesesuaian latihan dengan kondisi dan perilaku Kemajuan dari yang kurang sulit ke yang lebih sulit Menggunakan konteks yang akrab untuk pengulangan Menyediakan kondisi yang mirip dengan konteks kinerja Memastikan umpan balik seimbang dengan kualitas dan kesalahan.<sup>119</sup>

Kegiatan pelaksanaan dilaksanakan dengan langkah-langkah yang sistematis, setelah membuat kelompok siswa selanjutnya siswa membuat skenario dan rancangan skenario, siswa dapat memilih peran yang mereka sukai. Dan memerankan peran yang mereka pilih. Hal ini juga sesuai dengan langkah-langkah metode *role playing* menurut Joyce and Weil pada fase tiga sampai lima yaitu menyiapkan permainan peran dan memerankannya. Kemudian setelah pemeranan dilakukan evaluasi dilakukan pemeranan ulang sesuai dengan fase tujuh bahwa kegiatan selanjutnya adalah memerankan

---

<sup>119</sup> Walter Dick, Lou Carey and James O. Carey, *The Systematic Design...*, 180.

kembali dengan perbaikan dan perubahan dan memberikan saran untuk langkah selanjutnya.

Beberapa siswa bahkan tidak membuat skenario karena siswa sudah paham dengan materi dan konsep materi yang mereka perankan. Beberapa siswa berinisiatif berperan bahkan tanpa teks seperti yang dilakukan oleh siswa kelas XI dan beberapa siswa pada kelas X. Sesuai dengan kelebihan metode *role playing* menurut para ahli:

1. Siswa terlatih dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran yang diperankan. Siswa harus memahami keseluruhan cerita, terutama materi yang diperankan. Maka dari itu, ingatan siswa tentu harus kuat dan tajam.
2. Siswa berlatih untuk melakukan inisiatif dan kreativitas. Saat bermain peran, pemain dituntut menyampaikan pendapat sesuai dengan waktu yang diberikan.
3. Bakat yang dimiliki siswa dapat ditumbuhkan melalui kegiatan seni drama di sekolah.
4. Kerjasama antar kelompok.
5. Memiliki rasa tanggung jawab pada sesama siswa.
6. Memperbaiki bahasa siswa agar lebih mudah dipahami.
7. Kegiatan bermain peran menyenangkan bagi siswa.<sup>120</sup>

Pelaksanaan pembuatan skenario dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam membuat siswa harus memahami keseluruhan materi pembelajaran untuk membuat skenario, siswa membaca ulang materi

---

<sup>120</sup> Puwaningrum Puji Lestari & Adi Sucipto, *Strategi Pembelajaran Ekonomi*, (Mojokerto, Teguh Ikhyak Properti Seduluran, 2023), 68.

pembelajaran untuk memahami materi. Kegiatan membuat skenario juga hasil kerjasama kelompok sesuai dengan kelebihan pembelajaran menurut para ahli. Dalam pelaksanaan pembelajaran dalam berperan bagi kelas X siswa bekerja sama dalam membuat skenario dan video, setiap siswa berpartisipasi dalam membuat skenario dan video. Karena pelaksanaan pembuatan skenario pada kelas X dilaksanakan pada waktu yang berbeda, beberapa siswa terkadang tidak masuk mengikuti pembelajaran pendidikan agama Islam dengan beberapa alasan. Untuk mengatasi siswa yang tidak berpartisipasi dalam video, mendapatkan tugas untuk mengedit video sehingga semua siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kegiatan pelaksanaan pembelajaran pada kelas XI yang berperan di depan teman sekelas juga aktif diikuti oleh setiap siswa. setiap siswa berpartisipasi dalam pembelajaran. Karena kelas XI tidak membutuhkan banyak waktu untuk melaksanakan pembelajaran, semua siswa kelas XI mengikuti pembelajaran aktif membuat skenario dan video, siswa yang menjadi peserta juga berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran siswa yang menjadi peserta dan melihat temannya di depan juga memberikan pertanyaan dan *feedback* kepada siswa yang memerankan karakter. Hal ini sesuai dengan pendapat Dick and Carey tentang partisipasi siswa. praktik dengan *feedback* adalah salah satu komponen paling kuat dalam pembelajaran. *Feedback* kadang juga disebut dengan pengetahuan hasil.<sup>121</sup>

---

<sup>121</sup> Walter Dick, Lou Carey and James O. Carey, *The Systematic Design...*, 172.

Pendidikan Islam merupakan salah satu aspek dari ajaran Islam secara keseluruhan, karena tujuan pendidikan Islam tidak terlepas dari tujuan hidup manusia dalam Islam, yaitu untuk menciptakan pribadi-pribadi hamba Allah yang selalu bertakwa kepadanya dan mencapai kehidupan yang bahagia di dunia dan di akhirat. Pendidikan Islam secara prinsip diletakkan pada dasar-dasar agama Islam yang seluruh perangkat kebudayaan. Dasar-dasar pembentukan dan pengembangan pendidikan Islam yang pertama dan utama tentu saja Alquran dan sunnah Rasulullah Saw. Pendidikan Islam adalah Proses mengubah tingkah laku individu siswa pada kehidupan pribadi, masyarakat dan alam sekitarnya, dengan cara pengajaran sebagai suatu aktivitas asasi dan profesi di antara berbagai profesi asasi dalam masyarakat.<sup>122</sup> Pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sering dilaksanakan pada materi akhlak. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada elemen akhlak dilaksanakan dengan menggunakan metode *role playing* untuk membentuk akhlak siswa dengan cara praktek sehingga siswa mudah mengingat akhlak yang baik. Hal ini juga sesuai dengan pendapat al-abrasyi tentang tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam Al-Abrasyi merumuskan tujuan umum pendidikan Islam ke dalam 5 pokok yaitu: pembentukan akhlak mulia, persiapan untuk dunia dan akhirat, persiapan untuk mencari rezeki dan pemeliharaan segi-segi pemanfaatannya. Keterpaduan antara agama dan ilmu akan dapat membawa manusia kepada kesempurnaan, menumbuhkan roh

---

<sup>122</sup>Syatori, *Urgensi Multikultural Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia, 2023), 77

ilmiah pada pelajar yang memenuhi keinginan untuk mengetahui serta memiliki kesanggupan untuk mengkaji ilmu sekedar sebagai ilmu, dan mempersiapkan para pelajar untuk Suatu profesi tertentu sehingga ia mudah mencari rezeki.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode *role playing* memang lebih sering dilaksanakan pada elemen akidah akhlak, pelaksanaan pembelajaran dengan elemen akhlak akan membosankan jika dilaksanakan hanya dengan menggunakan metode ceramah. Dengan menggunakan metode *role playing* siswa langsung mempraktekkan sifat mulia dengan cara berperan. Hal ini membuat siswa lebih paham dengan sifat sifat yang baik. Setiap siswa berpartisipasi dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga pelaksanaan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam lebih diingat siswa dan dapat membentuk akhlak mulia sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan agama Islam al-abrasyi.

### **C. Evaluasi Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.**

Evaluasi pembelajaran metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan 3 Jember dilaksanakan setelah siswa memerankan materi yang sesuai dengan kelompoknya. Sesuai dengan langkah-langkah metode *role playing* Menurut Joyce and Weil setelah pelaksanaan pembelajaran *role playing* fase selanjutnya yaitu mendiskusikan dan mengevaluasi yaitu meninjau tindakan yang terjadi selama permainan peran dan membahas fokus utama dari

permainan tersebut hal ini sesuai dengan kegiatan evaluasi metode *role playing* yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan 3 Jember. Hal ini juga sama dengan pendapat Dick and Carey setelah pelaksanaan pembelajaran adalah penilaian dan tindak lanjut. Pelaksanaan penilaian biasanya dilakukan di akhir kegiatan pembelajaran Setelah siswa melalui proses pembelajaran penyampaian informasi berupa materi pembelajaran. Memastikan kesiapan pembelajar untuk pengujian Menyesuaikan dengan hirarki sifat keterampilan Menerapkan kriteria yang sesuai untuk usia dan kemampuan pembelajar.<sup>123</sup> Kegiatan evaluasi pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS). Dalam kegiatan ini guru menggunakan tes tertulis untuk melihat hasil belajar siswa selama satu semester hingga akhir semester. Yang menjadi bahan evaluasi bagi guru PAI untuk melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember. Kegiatan PTS dan PAS yang dilakukan oleh guru untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa setelah melaksanakan 8-9 minggu kegiatan pembelajaran. cakupan ulangan meliputi seluruh indikator yang mempresentasikan seluruh kompetensi dasar pada periode tersebut.<sup>124</sup>

Kegiatan evaluasi metode *role playing* dalam Pendidikan Agama Islam berupa tes lisan dan tes tertulis. Implementasi metode role playing dan Pendidikan Agama Islam dilaksanakan dengan dengan tes tertulis dengan cara siswa mengerjakan soal pada buku paket siswa. kemudian pada kelas X,

<sup>123</sup> Walter Dick, Lou Carey and James O. Carey, *The Systematic Design...*, 181.

<sup>124</sup> Achmad Zainuddin, "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V", (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2015)

untuk melihat hasil belajar siswa guru langsung mengoreksi hasil belajar siswa. sedangkan pada kelas XI guru hanya memberikan tugas kepada siswa agar siswa tidak lupa pada pembelajaran yang telah dilaksanakan. Tes tertulis sering juga disebut dengan paper and pencil test adalah tes dimana soal dan jawaban yang diberikan dalam bentuk tulisan, tetapi dalam menjawab tidak selalu merespon dalam bentuk tulisan, dapat juga berbentuk yang lain, misalnya memberi tanda, mewarnai, menganalisis, menggambar. Secara umum tes tertulis dapat dikelompokkan menjadi dua bentuk yaitu uraian dan tes objektif.<sup>125</sup>

Selain tes tertulis guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan 3 Jember mengevaluasi pembelajaran dengan tes lisan dengan memberi pertanyaan dan meminta siswa memberi kesimpulan dan dikoreksi atau ditambah oleh kesimpulan dari guru. HPada tes lisan guru Pendidikan Agama Islam memberikan siswa pertanyaan berupa tentang materi yang dilaksanakan dengan menggunakan metode *role playing* yang kemudian diberikan *feedback* oleh siswa. Tes lisan digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi (*communication skill*). Hal ini sesuai dengan langkah-langkah metode *role playing* menurut Joyce and Weil fase Sembilan adalah berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan dengan menghubungkan masalah yang diperankan dengan pengalaman nyata dan menjelajahi prinsip-prinsip perilaku yang dapat dipelajari dari pengalaman tersebut. Selain itu tes lisan juga dapat digunakan untuk menguji peserta didik

---

<sup>125</sup> Moh. Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran* (Jember: STAIN Jember Press, 2015), 43

baik secara individu maupun kelompok. Tes ini termasuk kelompok verbal, yaitu tes soal dan jawabannya menggunakan bahasa lisan. Tingkat berfikir untuk pertanyaan lisan dikelas.

Kegiatan evaluasi metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember juga dengan melihat hasil belajar siswa dan perubahan sikap siswa setelah melaksanakan metode *role playing*. Komponen pembelajaran terakhir dalam strategi instruksional, adalah tinjauan dari seluruh strategi untuk menentukan apakah kebutuhan siswa sudah didapatkan. Pertanyaan-pertanyaan ini dapat dijawab dengan meninjau analisis konteks kinerja, yang seharusnya menjelaskan kondisi di mana para pembelajar harus melakukan tujuan instruksional. Keterampilan Ingatan. Pertimbangkan apa yang harus diingat oleh pembelajar dari ingatan saat melakukan tujuan instruksional teknik yang disarankan untuk mengajar informasi verbal sangat penting untuk dimasukkan dalam strategi instruksional.<sup>126</sup>

Kegiatan evaluasi pembelajaran juga dilaksanakan dua kali yaitu setelah pemeranan pertama dan pemeranan kedua, sesuai dengan pendapat Joyce and Weil bahwa kegiatan evaluasi adalah meninjau tindakan yang terjadi selama permainan peran dan membahas fokus utama dari permainan tersebut. Dalam kegiatan evaluasi yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, evaluasi yang dilakukan oleh guru adalah meninjau pengetahuan siswa terkait dengan pemeranan pertama kemudian

---

<sup>126</sup> Walter Dick, Lou Carey and James O. Carey, *The Systematic Design...*, 182.



mengevaluasi untuk diperbaiki, kemudian siswa melakukan pemeran ulang dengan melakukan perbaikan. Guru kemudian mendiskusikan bersama siswa terkait dengan pembelajaran dan mengevaluasi kembali bagaimana pemeranan kedua tersebut dan diakhiri dengan berbagi pengalaman yang diwakili setiap kelompok dan menarik kesimpulan. Hal ini sesuai dengan pendapat langkah langkah *role playing* menurut Joyce and Weil bahwa fase terakhir dalam kegiatan *role playing* adalah berbagi Pengalaman dan menarik kesimpulan: Menghubungkan masalah yang diperankan dengan pengalaman nyata, dan menjelajahi prinsip-prinsip perilaku yang dapat dipelajari dari pengalaman tersebut.



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan tentang implementasi metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut;

Kegiatan Pendahuluan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember adalah sebagai berikut: 1) guru mengucapkan salam kemudian menyapa siswa dan bertanya kabar siswa. Pada kelas X, guru Pendidikan Agama Islam menambahkan pembacaan asmaul husna bersama siswa, guru menjelaskan dan materi sebelumnya dan tujuan pembelajaran. Guru membentuk kelompok, membagi materi, dan meminta siswa membuat skenario atau rancangan skenario.

Partisipasi siswa dengan menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember adalah berikut: 1) partisipasi siswa dalam kegiatan membuat skenario. Siswa berperan aktif memberikan pendapat dan saran untuk membuat skenario atau rancangan skenario, beberapa siswa juga membaca materi agar memahami materi. 2) partisipasi siswa dalam memerankan peran, siswa dengan aktif berpendapat dan memberikan saran tentang peran mereka ketika berperan. Kegiatan bermain peran membuat siswa aktif dalam bertanya, memberi saran dan berpendapat karena pembelajaran dengan memerankan

bermain peran relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Namun, kegiatan membuat video, beberapa siswa tidak berpartisipasi membuat video namun berpartisipasi dalam membuat video.

Evaluasi metode *role playing* dalam Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember berupa tes lisan, guru memberi kesimpulan dan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, guru juga meminta siswa mengerjakan soal pada buku paket siswa, selain itu guru Pendidikan Agama Islam juga mengevaluasi hasil belajar siswa, perubahan sikap dan proses belajar siswa dalam melaksanakan metode *role playing*. Kegiatan evaluasi pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS).

## **B. Saran**

1. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember. Diharapkan untuk guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami pembelajaran. Guru juga diharapkan dapat membentuk akhlak mulia sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Mahasiswa UIN KHAS Jember. Diharapkan kepada seluruh mahasiswa UIN KH Achmad Siddiq Jember khususnya di program pascasarjana agar mampu mengembangkan keilmuan Pendidikan Agama Islam secara menyeluruh kepada seluruh.

3. Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember. Siswa diharap bisa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa hendaknya berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran termasuk pada pembelajaran wajib di sekolah.



## DAFTAR RUJUKAN

- Adini, Nur Ayni Sri. 2021. *Metode Bermain Peran*. Riau: Dotplus Publisher.
- Adittia, Arya. 2019. Pendidikan Nilai Pancasila Melalui Pembelajaran Metode *Role playing* Siswa Sekolah Dasar. Tesis. Kudus: Universitas Sunan Muria Kudus.
- Afrizal. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Amin, & Linda Yurike. 2022. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: LPPM.
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif* Sukabumi: CV Jejak.
- Aqib, Zainal. 2017. *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariyanto. 2022. Implementasi Metode Bermain Peran Pada Pembelajaran Ips di MI Muhammadiyah Bandingan Kecamatan Kejobong Kabupaten Purbalingga. Tesis. Purwokerto: UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri.
- Aryati, Ani. 2023. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Asfiati. 2020. *Redesain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Kencana.
- Asfiati. 2020. *Visualisasi Dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Versi Program Merdeka Belajar Dalam 3 Era*. Jakarta: Kencana.
- Bahtiar, Reza Syehma dan Diah Yovita Suryarini. 2019. Metode *Role playing* dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3): 71-78.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dick Walter, Lou Carey and James O. Carey. 2015. *The Systematic Design of Instruction*. United States Of America: Pearson Education.

- Fitria, Barokatul. 2021. Evaluasi Penerapan Metode *Role playing* Berbasis Video pada Mata Pelajaran Maharah Kalam di MAN 3 Kediri. Tesis. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Gagne, Robert M. 1970. *The Condition Of Learning*. New York: Holt, Rinehart And Winston.
- Habiburrahman, Sayid dan Suroso PR. 2022. *Materi Pendidikan Agama Islam*. Sulawesi tengah: Feniks Muda Sejahtera.
- Herman. 2022. *Teknologi Pembelajaran*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Hurlock, Elizabeth B. 2003. *Child Development*. Japan: Mc. Graw Hill.
- Joyce, Bruce and Marsha Weil. 2003. *Models Of Teaching*. New Delhi: Prentice Hall.
- Keller, John. 2010. *Motivational Design for Learning and Performance*. New York: Springer.
- Kementrian Agama RI. 2013. *Al-qur'an dan Terjemahnya*. Bekasi: Cipta Bagus Segara.
- Ladousse, Gillian Porter. 1987. *Role Play*. New York: Oxford University Press.
- Lestari, Puwaningrum Puji & Adi Sucipto. 2023. *Strategi Pembelajaran Ekonomi*. Mojokerto: Teguh Ikhyak Properti Seduluran.
- Miles, Matthew B. A. Michael Huberman & Jonny Saldana. 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Los Angeles: SAGE.
- Moleong, Lexy J. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014, Pasal 2, Ayat 1-2 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Queen, J Allen. 2009. *The Books Scheduling Handbook*. Amerika: Sage Compani.
- Saddam, Jakub et.al. 2023. *Model & Metode Pembelajaran Inovatif: Teori dan Panduan Praktis*. Jambi: Sonpedia Publishing.
- Sahlan, Moh. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Jember: STAIN Jember Press.
- Sandra, Rony & Arief Setiawan. 2020. *Tafsir Ayat-Ayat Al-Qur'an Tentang Metode Pembelajaran*. Bandung: Key Publisher

- Sitti Hermawati. 2022. *Strategi Pembelajaran*. Surabaya: Indosat Publishing.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman, Husnan dan Anisa Dewi. 2022. Implementasi Metode *Role playing* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan Jenazah (Studi di Kelas IX 1 MTSN 1 Garut). *Jurnal Pendidikan Islam*. 1(1): 1-7.
- Sulisti, Omni. 2023. Implementasi Metode Pembelajaran *Role playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Guru Agama Islam* 4(3): 76-86.
- Sutikno, Sobri. 2019. *Metode dan Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Syatori. 2023. *Urgensi Multikultural Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia.
- Tanjung, Alfian. 2022. Pelaksanaan Metode *Role playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Nurul Amal Kuala Kabupaten Langkat. *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya*. 1 (6): 16-24.
- Uno, Hamzah B. 2023. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Verma, Sarvesh K. 2020. *Quantum Cat*. India: Arihant.
- Wahab, Gusnarib dan Rosnawati. 2021. *Teori-teori Belajar dan pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanya Abimata.
- Wahyuni, Teti. 2023. Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran PAI di PAUD Binaan BGP Aceh. *Jurnal Buah Hati*. 1(10): 53-64.
- Widodo, Hendro. 2023. *Pengembangan Kurikulum PAI*. Yogyakarta: UAD Prees.
- Wohlking, Wallace and Patricia J Gill. 1980. *The Instructional Desain Library*, (New Jersey: Educational Technology Publication, 1980), 55.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lailatus Syarifah  
NIM : 223206030018  
Program : Magister Pendidikan Agama Islam  
Institusi : Pascasarjana UIN KHAS Jember

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Implementasi Secara Keseluruhan Adalah *Role Playing* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember” karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 3 Juni 2024  
Saya yang menyatakan,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



Lailatus Syarifah  
NIM 223206030018





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**PASCASARJANA**



Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550  
Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http://www.uinkhas.ac.id

NO : B-PPS.114/In.20/PP.00.9/1/2024  
Lampiran : -  
Perihal :Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi

Yth.  
Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember  
Di -  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan tugas akhir studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Lailatus Syarifah  
NIM : 223206030018  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (S2)  
Jenjang : S2 Magister  
Judul : Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Kelas X Dan XI Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember  
Pembimbing 1 : Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.  
Pembimbing 2 : Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd., M.Pd.  
Waktu Penelitian: 3 bulan ( terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat ini)

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.  
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Jember, 12 Januari 2024

Direktur,  
A.n. Direktur,  
Wakil Direktur



*[Signature]*  
Dr. H. Saifan, S.Ag., M.Pd.I.  
NIP. 197202172005011001



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR

DINAS PENDIDIKAN

**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 JEMBER**

Jl. dr. Subandi No. 31 Telp/Fax : 0331-488069/484566

Website : [www.smk3jember.sch.id](http://www.smk3jember.sch.id) Email : [smktiga@jember@gmail.com](mailto:smktiga@jember@gmail.com)

JEMBER

Kode Pos 68118

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN UJI PENELITIAN**

Nomor: 005/224/101.6.5.21/2024

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hj. RAHMAH HIDANA, S.Pd., M.Si.  
NIP : 19701126 199301 2 003  
Pangkat/Golongan : Pembina TK.1, IV/b  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : LAILATUS SYARIFAH  
NIM : 223206030018  
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Jenjang : S2 Magister  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Benar – benar telah melaksanakan uji penelitian di SMK Negeri 3 Jember untuk penyusunan Tugas Akhir Studi yang berjudul :

**“Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Kelas X dan XI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember”**, yang dilaksanakan pada waktu 17 Januari 2024 sampai dengan 06 Maret 2024.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Jember, 29 April 2024  
Kepala Sekolah,

Hj. RAHMAH HIDANA, S.Pd., M.Si.  
Pembina Tk.1  
NIP. 19701126 199301 2 003

**JURNAL PENELITIAN**  
**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING***  
**DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM DI**  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 JEMBER**

No	Hari/Tanggal	Kegiatan	Informan	Tanda Tangan
1	Rabu, 17 Januari 2024	Penyerahan surat ijin penelitian pada waka kurikulum	Siti Armini, S.Pd	
2	Jum'at, 19 Januari 2024	Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam kelas X	Hafilah Rozana Masykurun, S.Pd	
3	Jum'at, 19 Januari 2024	Wawancara dengan Guru Pendidikan Agama Islam kelas XI	Suliyanto, S.Pd	
4	Senin, 22 Januari 2024	Wawancara dengan Kepala sekolah	Hj. Rahmah Hidanah, S.Pd., M.Si	
5	Senin, 22 Januari 2024	Wawancara dengan waka kurikulum	Siti Armini, S.Pd	
6	Senin, 22 Januari 2024	Meminta data sekolah kepada waka kurikulum	Siti Armini, S.Pd	
7	Senin, 12 Februari 2024	Wawancara dengan siswa Kelas X kuliner 1	Rizka Sukma Agung	
8	Rabu, 21 Februari 2024	Wawancara dengan siswa Kelas X kuliner 3	Farel Agung Sugianto	
9	Rabu, 21 Februari 2024	Wawancara dengan siswa Kelas X perhotelan 2	Aura Syafa Nabila	
10	Senin, 12 Februari 2024	Wawancara dengan siswa Kelas XI Kuliner 3	Nurul Uyun	
11	Selasa, 13 Februari 2024	Wawancara dengan siswa Kelas XI Kuliner 2	Mohamad Juan Requelme	
12	Selasa, 13 Februari 2024	Wawancara dengan siswa Kelas XI Busana 2	Maida Kirana	
13	Senin, 12 Februari 2024	Observasi kelas X Kuliner 1	Hafilah Rozana Masykurun, S.Pd	
14	Rabu, 21 Februari 2024	Observasi kelas X Kuliner 3	Hafilah Rozana Masykurun, S.Pd	
15	Rabu, 21 Februari 2024	Observasi kelas X Perhotelan 2	Hafilah Rozana Masykurun, S.Pd	
16	Senin, 12 Februari 2024	Observasi kelas XI Kuliner 3	Suliyanto, S.Pd	

17	Selasa, 13 Februari 2024	Observasi kelas XI Kuliner 2	Suliyanto, S.Pd	
18	Selasa, 13 Februari 2024	Observasi kelas XI Busana 2	Suliyanto, S.Pd	
19	Senin, 19 Februari 2024	Observasi kelas X Kuliner 1	Hafilah Rozana Masykurun, S.Pd	
20	Senin, 26 Februari 2024	Observasi kelas XI Kuliner 3	Suliyanto, S.Pd	
21	Selasa, 20 Februari 2024	Observasi kelas XI Kuliner 2	Suliyanto, S.Pd	
22	Selasa, 20 Februari 2024	Observasi kelas X Kuliner 1	Suliyanto, S.Pd	
23	Rabu, 28 Februari 2024	Observasi kelas X Kuliner 3	Hafilah Rozana Masykurun, S.Pd	
24	Rabu, 28 Februari 2024	Observasi kelas X Perhotelan 3	Hafilah Rozana Masykurun, S.Pd	
25	Senin, 26 Februari 2024	Observasi kelas X Kuliner 1	Hafilah Rozana Masykurun, S.Pd	
26	Rabu, 06 Maret 2024	Observasi kelas X Kuliner 3	Hafilah Rozana Masykurun, S.Pd	
27	Rabu, 06 Maret 2024	Observasi kelas X Perhotelan 3	Hafilah Rozana Masykurun, S.Pd	

Jember, 29 April 2024

Kepala Sekolah SMKN 3 Jember

UNIVERSITAS ANTIKAWA TUNGGAL

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Hendriyah Hidanah, S.Pd., M.Si

NIP. 19701126 199301 2 003

## PEDOMAN OBSERVASI

1. Meninjau secara langsung lokasi penelitian serta keadaan sekitar lingkungan sekolah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember
2. Mengamati kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode *role playing*
3. Mengamati proses pendahuluan pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan metode *role playing*
4. Mengamati proses partisipasi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan metode *role playing*
5. Mengamati proses evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan metode *role playing*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## PEDOMAN INTERVIEW

### **Kepala Sekolah**

1. Bagaimana pendapat ibu tentang implementasi metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah ini?
2. Apakah ibu melihat adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan metode role playing dalam pembelajaran PAI?
3. Bagaimana ibu mengevaluasi implementasi metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
4. Bagaimana peran sekolah dalam menghubungkan materi Pendidikan Agama Islam dengan kehidupan sehari-hari siswa?

### **Waka Kurikulum**

1. Bagaimana proses perencanaan dan implementasi metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat kurikulum?
2. Bagaimana sekolah memastikan bahwa materi Pendidikan Agama Islam disajikan dengan cara yang menarik dan relevan untuk siswa?
3. Bagaimana pandangan ibu tentang pelaksanaan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
4. Bagaimana pandangan ibu tentang partisipasi siswa dengan menggunakan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
5. Bagaimana pandangan ibu tentang evaluasi metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

### **Guru PAI**

1. Bagaimana guru merencanakan metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Bagaimana guru melaksanakan kegiatan pendahuluan dalam role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
3. Bagaimana guru mengevaluasi partisipasi siswa metode role playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam?
4. Bagaimana guru melaksanakan evaluasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam dengan metode role playing?
5. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan metode role playing?

### **Siswa**

1. Bagaimana pendapatmu tentang penggunaan metode role playing dalam pembelajaran PAI?
2. Bagaimana kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode role playing?
3. Apakah kamu merasa role playing membantu meningkatkan kerjasama dan kolaborasi dengan teman sekelas dalam pembelajaran PAI?
4. Apakah kamu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode role playing?
5. Bagaimana evaluasi pembelajaran pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan metode role playing?

# **MODUL AJAR**

## **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI **OLEH : HAFILAH ROZANA M, S.Pd.I**  
**FASE : E (KELAS 10)**  
**ELEMEN : AKIDAH**  
SIDIQ  
JEMBER

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3  
JEMBER**

Jl. Dr.Subandi No.31 Telp./Fax. 0331-484566/488069 Jember  
Website : [www.smkn3jember.sch.id](http://www.smkn3jember.sch.id), Email : [smk3\\_jember@yahoo.co.id](mailto:smk3_jember@yahoo.co.id)



## INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Hafilah Rozana Masykurun, S.Pd.I
Institusi	: SMK Negeri 3 Jember
Tahun Penyusunan	: 2023
Jenjang Sekolah	: SMK
Kelas	: X
Alokasi Waktu	: 3 Jp (135 menit)

## TUJUAN PEMBELAJARAN

<b>Fase Elemen</b>	: E : Akidah
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat menganalisis hakikat cabang iman mencintai Allah Swt., takut kepada Allah Swt., berharap hanya kepada Allah Swt. dan bertawakal kepada Allah Swt.</li> <li>2. Peserta didik dapat menganalisis manfaat dari penerapan mencintai Allah Swt., takut kepada Allah Swt., berharap hanya kepada Allah Swt., dan bertawakal kepada Allah Swt.</li> </ol>
<b>Kata Kunci</b>	: Cinta( <i>mahabbah</i> ), takut( <i>khauf</i> ), berharap( <i>raja'</i> ), tawakal
<b>Pertanyaan inti</b>	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana hakikat mencintai Allah Swt. takut kepada Allah Swt. berharap hanya kepada Allah Swt. Dan bertawakal kepada Allah Swt?</li> <li>2. Jelaskan manfaat dari penerapan sikap mencintai Allah Swt. takut kepada Allah Swt. berharap hanya kepada Allah Swt. dan bertawakal kepada Allah Swt?</li> <li>3. Bagaimana sejarah perkembangan kesultanan di</li> </ol>
<b>Kompetensi Awal</b>	: Siswa telah memiliki kemampuan awal dalam memahami hakikat mencintai Allah Swt. takut kepada Allah Swt. berharap hanya kepada Allah Swt. dan bertawakal

kepada Allah Swt

## PROFILE PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhann Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, mandiri, gotong royong.

## SARANA DAN PRA SARANA

Fasilitas pembelajaran yang diperlukan diantaranya LCD Projector, multimedia pembelajaran interaktif, komputer/laptop, printer, alat pengeras suara, jaringan internet.

Sarana dan prasarana ini bisa disesuaikan dengan kondisi di sekolah masingmasing.

Target siswa	:	Kategori siswa dalam proses pembelajaran ini adalah siswa regular/tipikal
Jumlah siswa	:	Maksimum 36 siswa
Ketersediaan materi	:	Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas, untuk si swa yang sulit
Moda pembelajaran	:	Tatap muka
Materi Ajar, Alat Dan Bahan	:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Materi atau sumber pembelajaran yang utama: Buku Teks PAI dan Budi PekertSMA kelas X (Kemdikbud Tahun 2021). Adapun sumber pembelajaran dari internediantaranya :<ul style="list-style-type: none"><li>✚ <a href="https://islam.nu.or.id/post/read/95986/ini-sepuluh-bentuk-cintakepada-allah">https://islam.nu.or.id/post/read/95986/ini-sepuluh-bentuk-cintakepada-allah</a></li><li>✚ <a href="https://www.republika.co.id/berita/duniaislam/hikmah/11/05/28/1lw2xg-hakikat-takut-kepada-allah">https://www.republika.co.id/berita/duniaislam/hikmah/11/05/28/1lw2xg-hakikat-takut-kepada-allah</a></li><li>✚ <a href="https://republika.co.id/berita/piqio0313/khauf-dan-raja">https://republika.co.id/berita/piqio0313/khauf-dan-raja</a></li><li>✚ <a href="https://www.ump.ac.id/Hikmah-854-Bismillahi.Tawakkaltu....Alallah.html">https://www.ump.ac.id/Hikmah-854-Bismillahi.Tawakkaltu....Alallah.html</a></li></ul></li><li>2. Alat dan bahan yang diperlukan : papan tulis, spidol, alat tulis</li><li>3. Perkiraan biaya : Rp. 75.000 (bisa berubah sesuai kondisi masing-masing daerah)</li></ol>

### Kegiatan pembelajaran utama

Pengaturan siswa:

- Berkelompok (>5 orang)

Metode:

- *Role Playing*

### Asesmen

1. Asesmen dilakukan melalui asesmen individu dan kelompok
2. Jenis asesmen:
  - Penilaian sikap (observasi)
  - Penilaian pengetahuan (tes tulis)
  - Penilaian keterampilan (produk)

### Persiapan pembelajaran : 5 menit

1. Guru memeriksa dan memastikan semua sarana dan prasarana yang diperlukan
2. Memastikan bahwa ruang kelas sudah bersih, aman dan nyaman
3. Menyiapkan bahan tayang dan multimedia pembelajaran interaktif

### Kegiatan inti pembelajaran

#### ➤ Pendahuluan ( 15 menit )

1. Siswa berdoa secara bersama-sama dan melakukan tadarus Bacalah Q.S. Ali Imran/3: 30-32
2. Guru menyapa setiap siswa dengan kontak mata dan menanyakan kondisi masing- masing dan menyampaikan apersepsi.
3. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.

➤ Kegiatan Pembelajaran Inti ( 105 menit)

1. Guru meminta siswa untuk mengamati materi tentang materi, yakni hakikat mencintai Allah Swt., khauf, raja', dan tawakal, dan manfaat dari penerapan sikap mencintai Allah Swt., khauf, raja', dan tawakal
2. Guru memberikan informasi tambahan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi tentang hakikat mencintai Allah Swt., khauf, raja', dan tawakal, dan manfaat dari penerapan sikap mencintai Allah Swt., khauf, raja', dan tawakal
3. Siswa membentuk lima kelompok sesuai tema pelajaran yakni hakikat mencintai Allah Swt., khauf, raja', dan tawakal, dan manfaat dari penerapan sikap mencintai Allah Swt., khauf, raja', dan tawakal.
4. Setiap kelompok yang terdiri dari lima sampai enam siswa, kemudian guru meminta siswa untuk membuat skenario bersama kelompok.
5. Guru meminta siswa memainkan peran sesuai dengan skenario yang dibuat siswa.
6. Siswa melakukan diskusi untuk membahas skenario hakikat mencintai Allah Swt., khauf, raja', dan tawakal, dan manfaat dari penerapan sikap mencintai Allah Swt., khauf, raja', dan tawakal yang akan diperankan.
7. Siswa mengumpulkan skenario hasil diskusi bersama teman kepada guru.
8. Siswa bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat.
9. Guru bertindak sebagai pemantau, pengawas, dan pembimbing pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

### ➤ Penutup Pembelajaran ( 10 menit )

- Guru meminta salah satu siswa untuk mereview kegiatan pembelajaran hari ini, sebagai bentuk refleksi akhir. Setelah selesai, siswa tersebut kemudian memimpin doa selesai kegiatan.
- Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama.

### Difirensiasi :

Untuk siswa yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca materi hakikat mencintai Allah Swt., takut kepada Allah (*khauf*), berharap kepada Allah (*raja'*), dan tawakal kepada-Nya, serta manfaat dari penerapan sikap tersebut dari berbagai kitab kuning karya para ulama' dan literatur lain yang relevan.

- Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- Untuk siswa yang kesulitan belajar topik ini, disarankan untuk belajar kembali hakikat mencintai Allah Swt., takut kepada Allah (*khauf*), berharap kepada Allah (*raja'*), dan tawakal kepada-Nya serta manfaat dari penerapan sikap tersebut
- pada pembelajaran di dalam dan atau di luar kelas sesuai kesepataan antara guru dengan siswa.

## Refleksi Guru :

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

1. Apakah semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran?
2. Kesulitan apa yang dialami?
3. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?
4. Apakah kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada diri siswa?
5. Apakah kegiatan pembelajaran ini bisa membangun kesadaran siswa tentang pentingnya akhlak terhadap sesama untuk saling menghargai dan menghormati?

## Asesmen :

1. Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran)

Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam memasuki pembelajaran, dengan pertanyaan:

No	Pertanyaan	Jawaban		
		Ya	Kurang	Tidak
1	Apakah sudah terbiasa bersikap tawakal, takut, dan penuh harap kepada Allah Swt. ?			
2	Apakah kalian ingin menguasai materi pelajaran dengan baik?			
3	Apakah kalian sudah siap melaksanakan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> ?			

2. Asesmen Formatif ( Selama Proses Pembelajaran) Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

a. Asesmen saat *role playing* (ketika siswa melakukan kegiatan belajar dengan metode *role playing*)

Lembar kerja pengamatan kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing*

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati			Skor			
		Aktif	Kerja sama	Disiplin	1	2	3	4
1								
2								
3								
4								
Nilai = skor x 2,5								

3. Asesmen Sumatif

Asesmen Pengetahuan

**Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan jawaban yang benar!**

- 1) Cinta adalah perasaan yang suci dan lembut berupa rasa kasih sayang. Perasaan cinta ditandai dengan rasa rindu kepada yang dicintai. Demikian pula cinta seorang hamba kepada Allah Swt. Bagaimana cara menumbuhkan rasa cinta kepada Allah Swt. ?
- 2) Rasulullah Saw. telah menyalakan api cinta pada hati para sahabat Nabi hingga mereka lebih mencintai Allah Swt. daripada mencintai diri sendiri dan keluarganya. Para sahabat Nabi rela mengorbankan jiwa demi cintanya kepada Allah Swt. Cinta kepada Allahlah yang menjadikan para sahabat meninggalkan kenikmatan duniawi demi meraih kebahagiaan di akhirat. Jelaskan manfaat cinta kepada Allah Swt bagi kehidupan seseorang !

- 3) Rasa takut merupakan sifat orang bertaqwa, sekaligus merupakan bukti iman kepada Allah Swt. Rasa takut ini akan semakin meningkat seiring meningkatnya pengetahuan tentang Rabb-nya. Jelaskan tanda-tanda orang yang memiliki rasa takut kepada Allah Swt ?
- 4) Menurut istilah, *raja'* berarti berharap untuk memperoleh rahmat dan karunia Allah Swt. Sifat *raja'* ini harus disertai optimis, perasaan gembira, sikap percaya dan yakin akan kebaikan Allah Swt. Lebih dari itu sifat *raja'* harus dibarengi dengan amal-amal saleh untuk meraih kebahagiaan di akhirat. Jelaskan mengapa demikian?
- 5) Tawakal bukan berarti menyerahkan nasib kepada Allah Swt. secara mutlak. Akan tetapi harus didahului dengan ikhtiar yang sungguh-sungguh. Jelaskan manfaat penerapan sikap tawakkal dalam kehidupan sehari-hari!

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

No	Pedoman Penskoran	Skor
	Kunci Jawaban	
1	Cinta seseorang kepada Allah ( <i>mahabbah</i> ) tumbuh dari pengaruh akal dan jiwa yang kuat akibat berpikir mendalam ( <i>tafakkur</i> ) terhadap kekuasaan-Nya di langit dan bumi. Kemudian cinta ini akan semakin menggelora dengan merenungkan ayat-ayat Al-Qur`an dan membiasakan diri berzikir dengan nama dan sifat-sifat Allah Swt.	1-4
2	Manfaat cinta kepada Allah Swt: 1. Hati menjadi tenang dan nyaman 2. Semakin bersemangat dan optimis dalam menjalani kehidupan sehari-hari 3. Meningkatkan rasa syukur atas semua nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt Selalu bersikap bijaksana atas semua peristiwa yang dialami	1-4



3	1) Tampak dari ketaatannya kepada Allah Swt. 2) Menjaga lisan dari perkataan dusta 3) Menghindari iri dan dengki 4) Menjaga pandangan dari kemaksiatan	1-4
4	Sifat <i>raja'</i> harus disertai optimis, perasaangembira, sikap percaya, yakin akan kebaikan Allah Swt, dan amal shaleh, hal ini dikarenakan sifat-sifat tersebut akan menumbuhkan sifathusnudzan kepada Allah Swt. Jika sifat raja' tidakdisertai dengan optimis, perasaan gembira, sikappercaya, yakin akan kebaikan Allah Swt, dan amalshaleh, maka hal itu hanya angan-angan belaka.	1-4
5	Banyak manfaat yang akan diperoleh dari penerapan sikap tawakal dalam kehidupan sehari-hari, di antaranya: 1. Tercukupinya semua keperluan 2. Mudah untuk bangkit dari keterpurukan 3. Memperoleh nikmat yang tiada henti 4. Menghargai hasil usaha	1-4
Sekor maksimal		20
<b>Nilai = skor yang diperoleh x 5</b>		

#### b. Asesmen keterampilan

Peserta didik membuat media pembelajaran (digital atau non digital) tentang materi cinta kepada Allah Swt., takut, berharap dan tawakal kepada-Nya Kemudian mempresentasikannya di depan kelas.

Contoh rubrik penilaian produk:

Nama kelompok :

Anggota :

Kelas :

Nama produk :

No	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1	Perencanaan				
	a. persiapan				
	b. linimasa pembuatan				

	c. jenis produk				
2	Proses pembuatan				
	a. penggunaan media, alat dan bahan				
	b. teknik pembuatan				
	c. kerjasama kelompok				
3	Tahap akhir				
	a. kualitas produk				
	b. publikasi				
	c. kreatifitas				
	d. orisinalitas				

**Keterangan penilaian:**

Perencanaan	
Skor	Keterangan
1	<b>Tidak baik</b> , ada kolaborasi dalam kelompok tetapi tidak ada linimasa dan penentuan jenis produk sesuai tema
2	<b>Cukup baik</b> , ada kolaborasi dalam kelompok dan linimasa pembuatan tetapi tidak diikuti semua anggota kelompok dan ada penentuan jenis produk sesuai tema
3	<b>Baik</b> , ada kolaborasi tetapi tidak diikuti semua anggota kelompok ada linimasa pembuatan dan ada penentuan jenis produk sesuai tema
4	<b>Sangat baik</b> , ada kolaborasi antar semua anggota kelompok, ada linimasa pembuatan dan ada penentuan jenis produk sesuai tema
Proses pembuatan	
Skor	Keterangan
1	<b>Tidak baik</b> , ada media, alat dan bahan dan tidak mampu menguasai teknik pembuatan dan tidak ada kerjasama kelompok
2	<b>Cukup baik</b> , ada media, alat dan bahan dan mampu menguasai teknik pembuatan dan tidak ada kerjasama kelompok
3	<b>Baik</b> , ada media, alat dan bahan dan tetapi mampu menguasateknik pembuatan dan ada beberapa kerjasama kelompok
4	<b>Sangat baik</b> , ada media, alat dan bahan dan mampu menguasai teknik pembuatan dan ada kerjasama kelompok
Tahap akhir	
Skor	Keterangan
1	<b>Tidak baik</b> , ada produk tetapi belum selesai

2	<b>Cukup baik</b> , ada produk, bentuk publikasi kurang sesuai tema, dan belum ada kreatifitas
3	<b>Baik</b> , ada produk, bentuk publikasi sesuai tema, belum ada kreatifitas, dan orisinil
4	<b>Sangat baik</b> , ada produk, bentuk publikasi sesuai tema, ada kreatifitas, dan orisinil
<b>Petunjuk penskoran:</b>	
Penghitungan skor akhir menggunakan rumus: Skor perolehan 10 X = ...	

### Refleksi Siswa :

Nama Siswa	: .....	
Kelas	: .....	
Pertanyaan refleksi	Jawaban Refleksi	
1. Bagian manakah yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?		
2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?		
3. Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?		
4. Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan?		

**MODUL AJAR  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DAN BUDI PEKERTI**



OLEH : SULIYANTO, S.Pd.I  
FASE : F (KELAS 11)  
ELEMEN : PAI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3  
JEMBER

Jl. Dr.Subandi No.31 Telp./Fax. 0331-484566/488069 Jember  
Website : [www.smkn3jember.sch.id](http://www.smkn3jember.sch.id), Email : [smk3\\_jember@yahoo.co.id](mailto:smk3_jember@yahoo.co.id)

## INFORMASI UMUM

Nama Penyusun : SULIYANTO, S.Pd.I  
Institusi : SMK Negeri 3 Jember  
Tahun Penyusunan: 2023  
Jenjang Sekolah : SMK  
Kelas : XI  
Alokasi Waktu : 3 Jp (135 menit)

## TUJUAN PEMBELAJARAN

<b>Fase</b>	:	<b>E</b>
<b>Elemen</b>	:	<b>AKHLAK</b>
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menjelaskan adab menggunakan media sosial</li><li>2. Menjelaskan dalil naqli adab menggunakan media social</li><li>3. Menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam;</li><li>4. Membuat postingan dan komentar di media sosial yang positif;</li><li>5. Meyakini bahwa adab menggunakan media sosial dalam Islam dapat memberi keselamatan bagi individu dan masyarakat;</li><li>6. Membiasakan sikap menggunakan media sosial yang santun, saling menghormati, bertanggung jawab, semangat kebangsaan, dan cinta damai.</li></ol>
<b>Kata Kunci</b>	:	Adab, Online, Su'udzan, Ghibah, Media Sosial, Hoax, Tajassus, Ujaran kebencian, Tabayun
<b>Pemahaman</b>	:	Guru melakukan apersepsi dengan

<b>Bermakna</b>	mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan materi sebelumnya atau dengan materi TIK tentang pengenalan dan pemanfaatan TIK. Setelah itu, Guru memberikan orientasi kepada peserta didik terhadap masalah yang muncul di dalam kehidupan sehari-hari, yakni fakta banyaknya kasus <i>cyber bullying</i> , bagaimana dampaknya, dan bagaimana solusinya.
<b>Kompetensi Awal</b>	: Peserta didik dapat memecahkan masalah perkelahian antarpelajar, minuman keras (miras), dan narkoba dalam Islam; menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam, menganalisis dampak negatif sikap munafik, keras hati, dan keras kepala dalam kehidupan sehari-hari, sikap inovatif dan etika berorganisasi.

### PROFILE PANCASILA

Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, gotong royong, bernalar kritis dan kreatif.

### SARANA DAN PRA SARANA

Fasilitas pembelajaran yang diperlukan diantaranya LCD Projector, multimedia pembelajaran interaktif, mushaf al-Qur'an, kitab tajwid, kitab tafsir al-Qur'an,

komputer/laptop, printer, alat pengeras suara, jaringan internet.

Sarana dan prasarana ini bisa disesuaikan dengan kondisi di sekolah masing-masing.

Target siswa	:	Kategori siswa dalam proses pembelajaran ini adalah siswa regular/tipikal
Jumlah siswa	:	Maksimum 36 siswa
Ketersediaan materi	:	Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas, untuk siswa yang sulit
Moda pembelajaran	:	Tatap muka
Materi Ajar, Alat Dan Bahan	:	<ol style="list-style-type: none"><li>Materi atau sumber pembelajaran yang utama: Buku Teks PAI dan Budi Pekerti SMK (Kemdikbud Tahun 2021). Adapun sumber pembelajaran dari internet diantaranya :<ul style="list-style-type: none"><li>✚ K.H Ahmad Dahlan. Biografi Singkat (1869-1923)</li><li>✚ Muhktashar Shahih Muslim, Terj. oleh Syinqithy Djamaluddin dan HM. Muchtar Zoerni.</li><li>✚ Syaamil Al Qur'an: The Miracle 15 in 1</li></ul></li><li>Alat dan bahan yang diperlukan : papan tulis, spidol, alat tulis</li><li>Perkiraan biaya : Rp. 75.000 (bisa berubah sesuai kondisi masing-masing daerah)</li></ol>

#### Kegiatan pembelajaran utama

Pengaturan siswa:

- Berpasangan
- Kelompok (> 4 siswa)

Metode:

- Role Playing*

## Asesmen

1. Asesmen dilakukan melalui asesmen individu dan kelompok
2. Jenis asesmen:
  - Penilaian sikap (observasi)
  - Penilaian pengetahuan (tes tulis)
  - Penilaian keterampilan (produk)

## Persiapan pembelajaran : 5 menit

4. Guru memeriksa dan memastikan semua sarana dan prasarana yang diperlukan tersedia.
5. Memastikan bahwa ruang kelas sudah bersih, aman dan nyaman
6. Menyiapkan bahan tayang dan multimedia pembelajaran interaktif

## Kegiatan inti pembelajaran

### ➤ Pendahuluan (15 menit)

1. Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. Setelah peserta didik siap, guru memberi salam.
2. Siswa berdoa secara bersama-sama dan melakukan tadarus Q.S. An-Nūr/24: 11-13 yang ada di buku siswa.
3. Guru menyapa setiap siswa dengan kontak mata dan menanyakan kondisi masing-masing dan menyampaikan apersepsi.
4. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, menyampaikan cakupan materi,



tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, serta lingkup dan teknik penilaian.

#### ➤ Kegiatan Pembelajaran Inti ( 105 menit)

10. Guru meminta siswa untuk mengamati materi tentang adab bermedsos
11. Guru memberikan informasi tambahan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap tentang adab bermedsos
12. Siswa membentuk lima kelompok sesuai tema pelajaran
13. Setiap kelompok yang terdiri dari lima sampai enam siswa, kemudian guru meminta siswa untuk membuat skenario bersama kelompok.
14. Guru meminta siswa memainkan peran sesuai dengan skenario yang dibuat siswa.
15. Siswa melakukan diskusi untuk membahas skenario yang akan diperankan.
16. Siswa mengumpulkan skenario hasil diskusi bersama teman kepada guru.
17. Siswa bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat.
18. Guru bertindak sebagai pemantau, pengawas, dan pembimbing pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

#### ➤ Penutup Pembelajaran ( 10 menit )

- Guru meminta salah satu siswa untuk mereview kegiatan pembelajaran hari ini, sebagai bentuk refleksi akhir. Setelah selesai, siswa tersebut kemudian memimpin doa selesai kegiatan.
- Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama-sama.

**Difirensiasi :**

- ❖ Untuk siswa yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, disarankan untuk membaca manfaat menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan zuhud di dalam kitab-kitab tasawuf dan kitab akhlak karya para ulama.
- ❖ Guru dapat menggunakan alternatif metode dan media pembelajaran sesuai dengan kondisi masing-masing agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
- ❖ Siswa juga disarankan untuk belajar kepada teman sebaya atau belajar kepada ustadz di lingkungan tempat tinggal masing-masing.

### **Refleksi Guru :**

✚ Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

1. Apakah semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran?
2. Kesulitan apa yang dialami?
3. Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?
4. Apakah kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada diri siswa?
5. Apakah kegiatan pembelajaran ini bisa membangun kesadaran siswa tentang pentingnya akhlak terhadap sesama untuk saling menghargai dan menyayangi?

### **Asesmen :**

4. Asesmen Diagnostik (Sebelum Pembelajaran)

Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam memasuki pembelajaran, dengan Pertanyaan:

No	Pertanyaan
1	Apa saja kegiatanmu selama belajar di rumah?
2	Apa hal yang paling menyenangkan dan tidak menyenangkan ketika belajar di rumah?
3	Apa harapanmu setelah mempelajari materi tersebut ?

5. Asesmen Formatif ( Selama Proses Pembelajaran)

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

1. Asesmen saat role playing

Asesmen ini dilakukan ketika siswa melakukan kegiatan belajar dengan metode role playing.

Lembar kerja pengamatan kegiatan role playing

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati			Skor			
		Aktif	Kerja sama	Disiplin	1	2	3	4
1								
2								
3								
4								
Nilai = skor x 2,5								

### Refleksi Siswa :

Nama Siswa	: .....	
Kelas	: .....	
Pertanyaan refleksi		Jawaban Refleksi
5.	Bagian manakah yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?	
6.	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
7.	Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan?	

### Daftar pustaka :

1. Abdullah, Mal An, Syaikh Abdus Samad al-Palimbani: Biografi dan Warisan, Pustaka Pesantren
2. Abdus Salam, Syaikh al-'Izz bin, Syajaratul Ma'arif: Tangga Menuju Ihsan. 2020 Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
3. Ahmad, Khader dan Ishak hj. Sulaiman, Syaikh Abdus Samad al-Palimbani, Malaysia
4. Alavi, SM Zainuddin. 2003. Pemikiran Pendidikan Islam pada Abad Klasik dan Pertengahan. Bandung: Angkasa.
5. Al-Ashari, Fauzan dan Abdurrahman Madjrie, Hukuman Bagi Komsumen Miras dan Narkoba. 2002. Khairul Bayan.
6. Azra, Azyumardi. 2002. Pendidikan Islam: Tradisi dan Modernisasi Menuju Milenium Baru. Jakarta: Logos.

## Lembar Kerja Siswa

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (X) pada pilihan a, b, c, d, atau e!

1. Adab dari segi bahasa menunjuk kepada sesuatu yang sudah lama dikakukan dan sudah membudaya dalam kehidupan. Dari sini dapat diketahui bahwa makna dari adab adalah kecuali....
  - A. adat istiadat
  - B. kebiasaan
  - C. etika
  - D. norma
  - E. kehendak
2. Perhatikan Q.S. Al-Hujurāt/49: 6 dibawah ini!

﴿ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْبِحُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ ﴾ (الحجرات/ ٤٩ : ٦)

Dari ayat di atas dapat diketahui bahwa apabila seorang yang fasik datang kepadamu membawa suatu berita, maka kalian hendaknya ....

- A. mengamati kebenaran beritanya
  - B. mengembalikan kembali ke orang tersebut
  - C. menyerahkan orang lain untuk menerimanya
  - D. meneliti kebenaran beritanya
  - E. meneruskan berita tersebut kepada orang lain
3. Perhatikan hadis Nabi Muhammad Saw. di bawah ini!

عَنْ أَبِي الْخَيْرِ أَنَّهُ سَمِعَ عَبْدَ اللَّهِ بْنَ عَمْرِو بْنِ الْعَاصِ يَقُولُ إِنَّ رَجُلًا  
سَأَلَ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَيُّ الْمُسْلِمِينَ خَيْرٌ قَالَ مَنْ  
سَلِمَ الْمُسْلِمُونَ مِنْ لِسَانِهِ وَيَدِهِ (رواه مسلم)

Dari hadis di atas dapat diketahui bahwa maksud muslim yang paling baik adalah ....

- A. seorang muslim yang keluarganya merasa aman dari gangguan lisan dan tangannya
- B. seorang muslim yang orang lain merasa aman dari gangguan lisan dan tangannya
- C. seorang muslim yang kelompoknya merasa aman dari gangguan lisan dan tangannya
- D. seorang muslim yang temannya merasa aman dari gangguan lisan dan tangannya
- E. seorang muslim yang adiknya merasa aman dari gangguan lisan dan tangannya

4. Al-Qur'an memberikan panduan dalam menggunakan media sosial. Diantaranya adalah dalam Q.S. Al-Haj/22: 30. Dalam ayat tersebut, hendaknya kalian mematuhi adab menggunakan media sosial, yaitu ....

- A. meneliti fakta atau kebenaran informasi yang diterima
- B. menyampaikan informasi tanpa rekayasa atau manipulasi
- C. bersikap bijak dalam menerima informasi atau berkomentar
- D. berniat yang baik dalam menggunakan media sosial
- E. dapat mengambil hikmah dalam menggunakan media sosial

5. Dalam mengupdate status atau mengunggah tulisan di media sosial, umat Islam harus mengikuti perintah dalam Al-Qur'an.

Diantaranya dalam Q.S. Al-Hujurāt/49: 12. Di bawah ini adalah isi perintahnya, yaitu....

- A. menghindari husnudzan, tajassus, dan ghibah
- B. melaksanakan husnudzan, tajassus, dan ghibah
- C. menghindari su'udzan, tajassus, dan melaksanakan ghibah
- D. menghindari su'udzan, dan melaksanakan tajassus, dan ghibah
- E. menghindari su'udzan, tajassus, dan ghibah

6. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

- 1) mengajak kepara orang lain untuk berbuat kebaikan
- 2) memilih teman bermain dari daerahnya sendiri
- 3) menyampaikan argumentasi dengan cara yang baik
- 4) berniat yang baik dalam menggunakan media sosial
- 5) memproduksi konten yang bersifat hate speech

Dari pernyataan tersebut, yang termasuk adab menggunakan media sosial adalah ....

- A. 1), 2), dan 3)
- B. 1), 2), dan 4)
- C. 2), 3), dan 5)
- D. 3), 4), dan 5)
- E. 3), 4), dan 1)

7. Dalam Hadis Nabi Muhammad Saw. yang diriwayatkan oleh

Tirmidzī disebutkan bahwa maksud sebagian dari kebaikan Islam seseorang adalah ....

- A. meninggalkan daerahnya untuk mencari rezeki
- B. meninggalkan teman yang berbuat kemaksiatan
- C. meninggalkan kemaksiatan menuju ketakwaan
- D. meninggalkan sesuatu yang tidak bermanfaat baginya
- E. meninggalkan kampungnya untuk menuntut ilmu

8. Dalam Hadis Nabi Muhammad Saw. yang diriwayatkan Muslim bahwa barangsiapa yang menunjukkan kepada kebaikan, maka ....
- A. orang tersebut akan mendapatkan pahala yang lebih besar orang yang menjalankan kebaikan tersebut
  - B. orang tersebut akan mendapatkan pahala yang sama seperti orang yang menjalankan kebaikan tersebut
  - C. orang tersebut akan mendapatkan pahala kurang lebih sama dari orang yang menjalankan kebaikan tersebut
  - D. orang tersebut akan mendapatkan pahala dua kali lipat dari orang yang menjalankan kebaikan tersebut
  - E. orang tersebut akan mendapatkan pahala tiga kali lipat dari orang yang menjalankan kebaikan tersebut
9. Saat ini banyak para ustadz dan artis menggunakan media sosial untuk mengupload kegiatan kajian keislaman. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial dapat bermanfaat sebagai ....
- A. media pertunjukkan ibadah
  - B. sarana dalam berdakwah
  - C. media menunjukkan status
  - D. perantara datangnya rizki
  - E. menaikkan popularitas
10. Di bawah ini adalah bentuk penerapan adab dalam menggunakan media sosial yang benar, yaitu ....
- A. saling menghormati dan menghargai antaranggota dalam satu grup
  - B. mengirimkan berita di media sosial yang mengandung unsur tajassus
  - C. menanggapi komentar teman satu daerah saja di media sosial
  - D. mengajak teman untuk menyebarkan informasi yang belum tahu sumbernya



E. menghindari informasi yang mengajak untuk berbuat baik kepada sesama

**b. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jelas dan tepat!**

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan adab bermedia sosial ?
2. Mengapa dalam Islam, bermedia sosial perlu adab! Jelaskan tiga alasanmu!
3. Sebutkan tiga adab dalam bermedia sosial! Jelaskan.
4. Jelaskan tiga dampak positif dari media sosial dalam kehidupan sehari-hari!
5. Jelaskan tiga hikmah melaksanakan adab menggunakan media sosial!



## DOKUMENTASI

No	Dokumentasi	Keterangan
1		<p>Kegiatan pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> pada kelas X. Berikut link youtube yang bisa diakses <a href="https://youtu.be/30smQmjlgY8?si=ymABT5iYAzWBgumv">https://youtu.be/30smQmjlgY8?si=ymABT5iYAzWBgumv</a></p>
2		<p>Kegiatan membuat video pada siswa kelas X</p>
3		<p>Kegiatan pelaksanaan pembelajaran dengan metode <i>role playing</i> pada kelas X</p>

4		Kegiatan pendahuluan <i>role playing</i>
5		Buku Paket siswa kelas XI
6		Buku Paket siswa kelas XI

7	 <p>Anggota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• nurul alfani</li> <li>• Putri Intan</li> <li>• qurrotul ayuwandari</li> <li>• ratu meira</li> <li>• restu rasyadam</li> <li>• reza maulina</li> <li>• riska sukma</li> <li>• Safri kurniawan</li> <li>• sheila yulia</li> <li>• Yuja kamiyatun</li> <li>• Zalfa</li> </ul> <p><b>TAWAKAL</b></p> <p>Di bully menjadi sukses</p> <p>Afi :</p> <p>Ratu : Iya nak bentar, Kenapa nak ?</p> <p>Afi : Afi pergi sekolah dulu ya mak</p> <p>Ratu : Iya nak, hati<sup>2</sup> ya</p> <p>Afi : Doain ujian Afi lancar</p> <p>Ratu : Iya mamak doain terbaik untukmu semoga hari ini ujirannya lancar</p> <p>Afi : Yaudah Afi pergi sekolah dulu ya</p> <p>Ratu : Iya</p> <p>Afi : Assalamualaikum</p> <p>Ratu : Iya walaikurusalam, hati<sup>2</sup> ya nak</p> <p>Afi berjalan kaki menuju sekolahnya, Dan Ratu menyapu halaman</p> <p>Reza : Guys berhenti dulu deh, ada anak tukang sampa ni, kok jalan kaki sih</p> <p>Sukma : Ya, ya lah dia jalan kaki, dia kan miskin, yak guys</p> <p>Sheila : Iya dong dia anak miskin, mana mungkin punya motor kaya kita</p> <p>Sukma : mangkanya kalau punya uang itu ditabung, miskin. Biar punya motor kaya kita</p>	Skenario siswa
8		Wawancara dengan Kepala Sekolah SMKN3 Jember

9		Wawancara dengan Waka Kurikulum SMKN3 Jember
10		Wawancara dengan Guru PAI kelas X
11		Wawancara dengan Guru PAI kelas XI
12		Wawancara dengan siswa kelas X

13		Wawancara dengan siswa kelas X
14		Wawancara dengan siswa kelas X
15		Wawancara dengan siswa kelas XI
16		Wawancara dengan siswa kelas XI

17		Wawancara dengan siswa kelas XI
18		Prestasi siswa dalam lomba videografi dan fotografi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER**

## RIWAYAT HIDUP



### A. DATA PRIBADI

Nama : Lailatus Syarifah

NIM : 223206030018

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl. Lahir : Bondowoso, 24 Oktober 1999

Agama : Islam

Alamat : Jl. Nurul Idris RT 001 RW 001 Kalianyar krajan, Tamanan,  
Bondowoso

No. HP : 085706720353

Email : [lailatussyarifah1010@gmail.com](mailto:lailatussyarifah1010@gmail.com)

### B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Tahun 2005-2011 SDN Kalianyar 03
2. Tahun 2011-2014 MTs Nurul Qarnain
3. Tahun 2014-2017 MA Nurul Qarnain
4. Tahun 2017-2021 Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember