

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DALAM BERPIKIR KRITIS SISWA DI KELAS X B SMA
UNGGULAN BADAN PENGAJIAN DAN PENERAPAN
TEKNOLOGI (SMAUBPPT) DARUS SHOLAH JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



Oleh

ZERLINDA YUNITA MAYASARI

NIM: 214101010016

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JUNI 2025**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DALAM BERPIKIR KRITIS SISWA DI KELAS X B SMA
UNGGULAN BADAN PENGAJIAN DAN PENERAPAN
TEKNOLOGI (SMAUBPPT) DARUS SHOLAH JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Oleh
ZERLINDA YUNITA MAYASARI
NIM: 214101010016
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JUNI 2025**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
DALAM BERPIKIR KRITIS SISWA DI KELAS X B SMA
UNGGULAN BADAN PENGKAJIAN DAN PENERAPAN
TEKNOLOGI (SMAUBPPT) DARUS SHOLAH JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

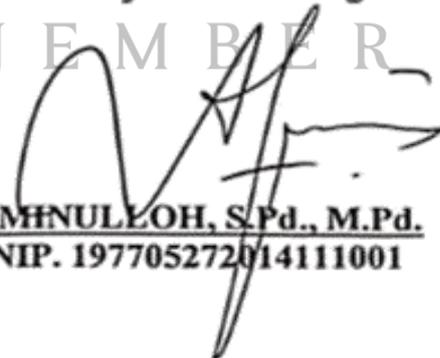
diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh
ZERLINDA YUNITA MAYASARI
NIM: 214101010016

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disetujui Pembimbing


AMNULLOH, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197705272014111001

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
DALAM BERPIKIR KRITIS SISWA DI KELAS X B SMA
UNGGULAN BADAN PENGAJIAN DAN PENERAPAN
TEKNOLOGI (SMAUBPPT) DARUS SHOLAH JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari: Kamis

Tanggal: 5, Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Hj. Fathiaturrmah, M.Ag.
NIP. 197508082003122003

Shidiq Ardianta, M.Pd.
NIP. 198808232019031009

Anggota :

1. Dr. Dra. Khoiriyah, M. Pd

2. Aminulloh, S. Pd., M. Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'Is S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ ﴿٢٦٩﴾

Terjemah: Dia memberikan hikmah (ilmu pengetahuan) kepada siapa saja yang dikehendaki. Barang siapa diberi hikmah, sesungguhnya dia telah diberi kebaikan yang banyak, dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali orang-orang yang berakal sehat. (*Q.S Al-Baqarah: 269*)*



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

* Al-Wasim: Al-Quran Tajwid Kode, Transliterasi Per Kata, Terjemah Per Kata (Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2015), 45

PERSEMBAHAN

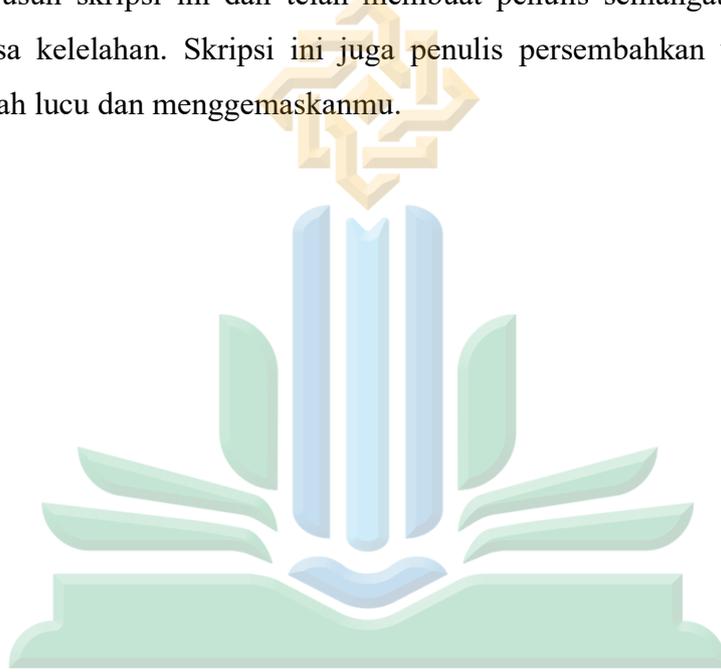
Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat, hidayah, dan kekuatan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tanpa pertolongan-Nya, mungkin langkah ini tidak akan sampai pada titik akhir. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad saw., sosok teladan agung yang membawa cahaya petunjuk bagi umat manusia.

Skripsi ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa hormat, cinta, dan terimakasih yang tulus kepada:

1. Kepada orang tua penulis, Bapak Imam Yahya dan Ibu Menik Istiqomah. Terimakasih atas segala cinta yang tulus, doa yang tak pernah hentinya, dan kesabaran yang luar biasa dalam mendampingi setiap proses. Abi dan mama adalah alasan penulis terus berjuang, bahkan saat rasanya ingin menyerah, serta penulis belajar arti ketulusan, keteguhan, dan pengorbanan tanpa pamrih. Skripsi ini bukan hanya sekedar karya tulis, tapi bentuk kecil dari rasa terimakasih penulis untuk semua lelah yang tak pernah abi dan mama keluhkan. Semoga ini bisa menjadi Langkah awal untuk terus membahagiakan abi dan mama.
2. Kepada adik kembaran penulis, Zerlina Yunita Mayasari. Terimakasih sudah menjadi partner terbaik dalam perjuangan ini. Kita tidak hanya tumbuh bersama, tetapi juga menapaki masa-masa penuh tekanan skripsi ini berdampingan, saling menyemangati, saling mengingatkan, bahkan saling menguatkan saat salah satu dari kita mulai goyah. Terimakasih untuk tawa di tengah stres, untuk bahu yang selalu siap menampung keluh kesah, serta untuk semangat yang tak pernah padam. Skripsi ini juga penulis sembahkan untukmu, sebagai bentuk rasa sayang dan terimakasih atas kebersamaan kita sejak awal kehidupan.
3. Kepada kakak penulis beserta suami, Ayu Mardya Mayasari dan Rahmad Kurniadi. Terimakasih atas perhatian, dukungan, dan doa yang tak pernah putus. Kehangatan dan semangat dari kakak dan mas seringkali menjadi penguat yang tak terlihat namun sangat terasa, terutama di saat-saat penulis merasa lelah dan ingin menyerah. Terimakasih telah menjadi tempat bercerita

dan berbagi keluh kesah, serta selalu percaya bahwa penulis bisa sampai di tahap ini. Skripsi ini juga penulis sembahkan untuk kakak dan mas sebagai wujud syukur atas kehadiran dan kasih sayang kakak dan mas dalam perjalanan hidup penulis.

4. Kepada ponakan penulis, M. Zafran Zuhair Zaini. Terimakasih penulis ucapkan atas tingkah lucu dan menggemaskan yang dihadirkan saat penulis menyusun skripsi ini dan telah membuat penulis semangat kembali ketika merasa kelelahan. Skripsi ini juga penulis persembahkan untukmu karena tingkah lucu dan menggemaskanmu.



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

KATA PENGANTAR

Bismillāhirrahmānirrahīm. Segala puji syukur penulis hanturkan ke hadirat Allah SWT. atas limpahan rahmat-Nya yang taj terhitung. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Saw., sosok mulia yang telah membawa cahaya ajaran Islam dan keimanan kepada umat manusia. Atas rahmat dan pertolongan-Nya, penulis diberikan kemudahan serta kelancaran dalam menyusun skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Berpikir Kritis Siswa di Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025” dengan penuh hormat dan rasa syukur, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

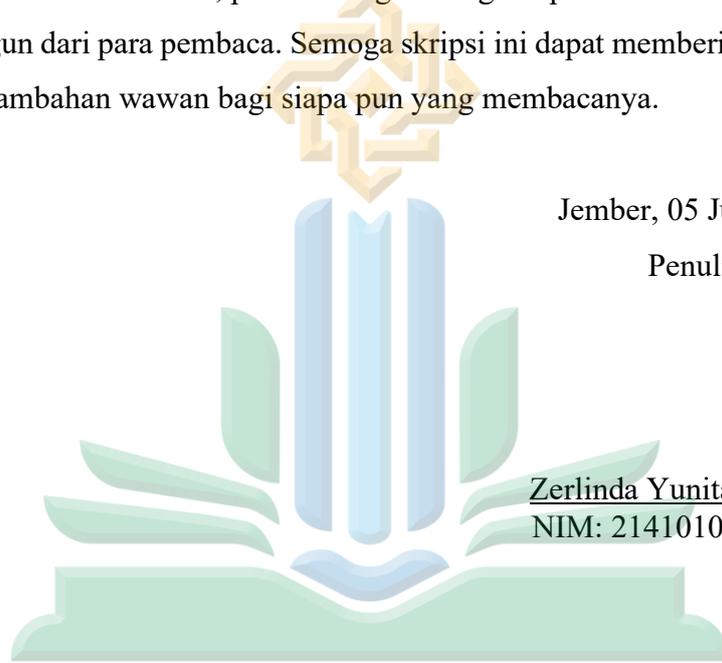
1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag. M.M., CPEM selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis dalam menuntut ilmu di kampus UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu’is S.A.G.,M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah menyusun rencana dan mengasesmen pelaksanaan pendidikan di lingkup jurusan.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan arahan, melancarkan persetujuan dan menyelesaikan skripsi.
5. Bapak Aminulloh S.Pd. M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing yang mendedikasikan waktunya dengan ikhlas dan sabar untuk memberikan bimbingan, saran dan arahan guna selesainya skripsi ini.
6. Seluruh dosen PAI Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
7. Bapak Ir. Hari Wahyono, MP, selaku Kepala Sekolah SMAUBPPT Darus Sholah Jember yang memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian, dan juga bapak/ibu guru, peserta didik khususnya informan yang telah membantu serta memfasilitasi terkait data penelitian skripsi.

8. Bapak Haerul Anam S.Pd., selaku guru mata pelajaran PAI serta peserta didik kelas X B khususnya informan yang telah membantu serta memfasilitasi terkait data penelitian skripsi.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dibalas dengan dilampirkan urusannya, keberkahan, dan limpahan rahmat dari Allah SWT. Dengan penerangan kesadaran penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan masukan yang membangun dari para pembaca. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi tambahan wawasan bagi siapa pun yang membacanya.

Jember, 05 Juni 2025

Penulis



Zerlinda Yunita Mayasari
NIM: 214101010016

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

ABSTRAK

Zerlinda Yunita Mayasari, 2025: *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Berpikir Kritis Siswa di Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025*

Kata Kunci: Metode Pembelajaran *Role Playing*, Berpikir Kritis, Pergaulan Bebas

Latar belakang pada penelitian ini untuk mengetahui proses kegiatan belajar mengajar (KBM) di SMAUBPPT Darus Sholah, khususnya dalam penerapan metode pembelajaran *role playing* di kelas X B serta penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji kelebihan dan kekurangan metode *role playing*, terutama dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah serta menarik kesimpulan dalam materi yang sudah dipelajari.

Ada tiga fokus penelitian yaitu: 1) Bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam membantu siswa untuk memecahkan masalah pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025? 2) Bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* membantu siswa untuk menyimpulkan materi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025? 3) Apa kelebihan dan kekurangan penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam berpikir kritis siswa pada materi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025?.

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam membantu siswa untuk memecahkan masalah materi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025. 2) Untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *role playing* membantu siswa untuk menyimpulkan materi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025. 3) Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam berpikir kritis siswa pada materi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian *field research*. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMAUBPPT Darus Sholah Jember dengan subjek penelitiannya yaitu peserta didik kelas X B dan guru mata pelajaran PAI. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teori Miles Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian ini yaitu: 1) peserta didik mampu memecahkan masalah ketika mereka mempunyai teman yang sesuai dengan materi yang sudah diajarkan. 2) peserta didik mampu menyimpulkan materi sesuai metode yang sudah dilakukan serta materi yang sudah dipelajari. 3) kelebihan metode pembelajaran *role playing*

peserta didik dilatih untuk memahami dan mengingat materi yang akan diprakan serta melatih kemampuan berbicara peserta didik. Sedangkan kekurangan metode pembelajaran *role playing* yaitu peserta didik yang tidak berperan langsung cenderung menjadi kurang aktif selama kegiatan berlangsung serta kekurangan dalam hal efisiensi waktu.



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

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Istilah	8
F. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu.....	11
B. Kajian Teori.....	26
1) Metode Pembelajaran.....	26
2) <i>Role Playing</i>	29
3) Berpikir Kritis	32

4) Pergaulan Bebas	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Lokasi Penelitian	38
C. Subyek Penelitian	39
D. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Analisis Data.....	43
F. Keabsahan Data	45
G. Tahap-tahap Penelitian	46
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	47
A. Gambaran Obyek Penelitian	47
B. Penyajian Data dan Analisis	50
C. Pembahasan Temuan	65
BAB V PENUTUP	73
A. Simpulan.....	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI Haji Achmad Siddiq
J E M B E R

DAFTAR TABEL

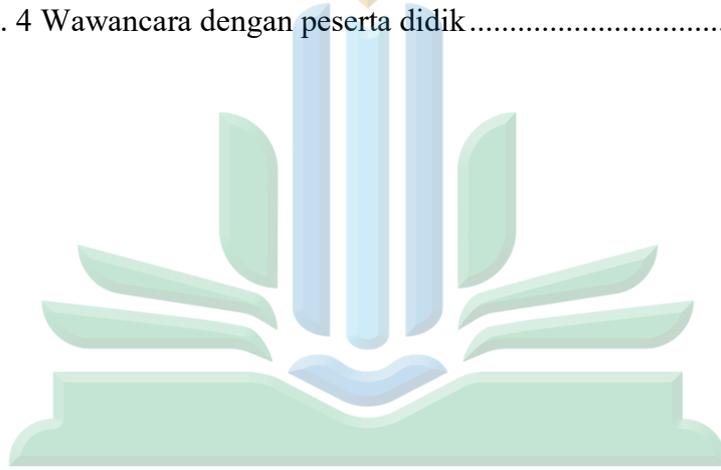
Tabel 2. 1 Perbandingan Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Skripsi ini	20
--	----



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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Analisis Data dituliskan oleh Miles dan Hubberman.....	44
Gambar 4. 1 Guru menjelaskan materi pergaulan bebas sekaligus membagi peran.....	54
Gambar 4. 2 Peserta didik berdiskusi membentuk narasi Peserta didik berdiskusi membentuk narasi yang akan ditampilkan.....	54
Gambar 4. 3 Praktik metode <i>role playing</i>	55
Gambar 4. 4 Wawancara dengan peserta didik.....	59



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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pernyataan Keaslian Tulisan	79
Lampiran 2: Matriks Penelitian.....	80
Lampiran 3: Pedoman Penelitian	83
Lampiran 4: Struktur Organisasi.....	88
Lampiran 5: Data Peserta Didik Kelas X B	89
Lampiran 6: Modul Ajar	90
Lampiran 7: Program Semester.....	108
Lampiran 8: Program Tahunan	115
Lampiran 9: Penilaian Peserta Didik.....	125
Lampiran 10: Foto Dokumentasi Penelitian	126
Lampiran 11: Surat Permohonan Izin Penelitian	128
Lampiran 12: Jurnal Kegiatan Penelitian.....	129
Lampiran 13: Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	130
Lampiran 14: Biodata Penulis.....	131

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Sejatinya konsep tentang pendidikan merupakan sebuah usaha secara sadar yang orientasinya untuk mematangkan fitrah manusia, agar apabila telah tercapai kematangan tersebut, manusia mampu untuk memainkan peran sesuai dengan amanah yang disandangnya, serta mampu untuk bertanggung jawab atas semua perbuatannya kepada Sang Pencipta.¹ Pendidikan merupakan suatu cara bagi seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, dengan pengetahuan seseorang akan mudah dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari di masyarakat.²

Implementasi pendidikan di Indonesia diatur secara rinci dalam UU nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mana tujuan dari pendidikan nasional adalah agar berkembangnya potensi peserta didik menjadi seorang insan yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia,³ sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan mampu menjadi warga negara yang berdemokrasi tinggi dan memiliki tanggung jawab.⁴

¹ Nurhasanah Bakhtiar, *Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi Umum*, Cetakan VIII (Sleman: Aswaja Pressindo, 2018), 255.

² Abd Rahman Bp dkk., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (Juni 2022): 2.

³ Republik Indonesia, "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," Pub. L. No. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78 (2003), <http://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.

⁴ Ilham Tompunu dkk., "Pendidikan Islam dalam UU SISDIKNAS No 20 Tahun 2003," *IQRA: Jurnal Magister Pendidikan Islam* 3, no. 2 (14 Desember 2023): 164.

Menurut peraturan perundang-undangan tersebut salah satu tujuan dari pendidikan nasional adalah membentuk warga negara yang berakhlak mulia, sehingga pemerintah adanya amanat undang-undang memasukkan materi akhlak dan moral/perilaku pada sistem pendidikan di Indonesia, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Salah satu pembahasan dalam pembedahan akhlak dan moral adalah menjauhi perbuatan pergaulan bebas. Tujuan dari materi pergaulan bebas adalah agar warga negara mampu untuk menjauhi perbuatan-perbuatan yang dianggap melanggar nilai dan norma sehingga meresahkan masyarakat. Sehingga dalam mempelajari materi pergaulan bebas ini, seseorang harus mampu memahami sekaligus mempraktikkan cara untuk menjauhinya. Metode pembelajaran yang tepat dalam pemahaman dan praktik bagi materi pergaulan bebas adalah metode pembelajaran *role playing* (bermain peran).

Metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) adalah metode pembelajaran yang diterapkan dengan cara memainkan sebuah lakon atau peran. Metode pembelajaran ini berupa sebuah tindakan (*action*) oleh beberapa orang siswa berfungsi sebagai sebuah interpretasi suatu peristiwa atau peragaan kejadian sebenarnya pada sebuah materi pelajaran.⁵ Metode pembelajaran *role playing* ini bersifat sosial, karena peserta didik yang ditunjuk untuk berperan atau berlakon akan saling berinteraksi satu sama lain guna

⁵ M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran: Menjadikan Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan* (Lombok: Holistica, 2019), 65.

memecahkan permasalahan pada materi pembelajaran yang menjadi tema utama. Memecahkan masalah adalah kemampuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemukan solusi terhadap suatu permasalahan atau tantangan yang dihadapi.⁶ Metode belajar *role playing* mampu untuk mempercepat pemahaman siswa pada suatu materi pembelajaran.⁷ Metode *role playing* menurut Hamalik adalah metode pembelajaran yang dilakukan berdasarkan pengalaman, hal ini karena siswa diperbolehkan memainkan perannya dengan mengekspresikan seluruh perasaan dan emosinya tanpa dibatasi oleh ucapan maupun gerakan.⁸ Menurut Sumaatmadja yang dikutip dari penjelasan Shaftel meskipun dalam memainkan perannya siswa bebas mengekspresikan perasaannya, akan tetapi tidak diperkenankan untuk keluar dari konteks alur cerita yang telah ditetapkan.⁹

Metode ini dilakukan dengan memainkan sebuah drama atau cerita oleh siswa-siswi di kelas yang temanya sesuai dengan materi yang menjadi topik pelajaran. Metode *role playing* ini memiliki dampak yang begitu besar bagi keaktifan serta meningkatkan rasa percaya diri peserta didik di kelas, yaitu mereka akan berani untuk tampil di depan kelas, berani untuk berinteraksi terhadap sesamanya, serta berani mengungkapkan pendapat (berpikir kritis).¹⁰

⁶ Wira Suciono, *Berpikir Kritis (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, Kemampuan Akademik dan Efikasi Diri)* (Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, 2021), 24.

⁷ Arif Naldi, Reval Oktaviandry, dan Gusmaneli, "Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 2 (28 Mei 2024): 134, <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>.

⁸ Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudin, "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya," *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 613, <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>.

⁹ Nurhasanah, Sujana, dan Sudin, 614.

¹⁰ Asri Aulia Rachman, Nana Djumahana, dan Arie Rakhmat Riyadi, "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan*

Berpikir kritis menurut Jhon Dewey (1910) adalah salah satu dari tujuan pendidikan. Jhon Dewey adalah seorang filsuf asal Amerika Serikat, menurutnya berfikir kritis adalah hasil dari pertimbangan dan perhitungan secara aktif, teliti, cermat dan penuh kehati-hatian terhadap setiap bentuk pengetahuan yang berdasarkan kepada alasan yang mendukung.¹¹ Sedangkan menurut Lipman, berpikir kritis memiliki kaitan erat dengan pertumbuhan kognitif serta kemampuan menganalisis dan mengoreksi peserta didik.¹² Sehingga berpikir kritis adalah kemampuan peserta didik dalam menganalisis seluruh peristiwa dalam kehidupan dengan analisis yang cermat dan teliti sehingga menghasilkan analisis yang baik dan mampu untuk dipertanggung jawabkan.

Sekolah yang menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada materi pergaulan bebas adalah sekolah SMA Unggulan Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (SMAUBPPT) Darus Sholah, yang berlokasi di Jl. Muh Yamin No. 25 Tegal Besar Jember. Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) pada sekolah tersebut menggunakan metode *role playing* bagi peserta didik yang diajarnya, hal ini dikarenakan peserta didik cenderung bosan dan mengantuk ketika hanya dijelaskan saja, sehingga guru tersebut menerapkan metode bermain peran agar peserta didiknya tidak bosan, dan mudah untuk memahami dan menerapkan cara menjauhi pergaulan bebas. Dalam pengimplementasian

Guru Sekolah SD 4, no. 3 (2019): 58, <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i3.22905>.

¹¹ Adhitya Rahardhian, "Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (*Critical Thinking Skill*) Dari Sudut Pandang Filsafat," *Jurnal Filsafat Indonesia* 5, no. 2 (4 Juli 2022): 90, <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.42092>.

¹² Rahardhian, "Kajian Kemampuan Berpikir Kritis...", 90.

metode tersebut, guru menyiapkan alur cerita yang sesuai dengan tema pembahasan, yang kali ini bertema pergaulan bebas, selanjutnya peserta didik akan memainkan peran dengan alur cerita yang telah dibuat.

Sehingga penelitian yang ditulis oleh peneliti ini memiliki tujuan utama untuk mengetahui proses KBM di SMAUBPPT Darus Sholah khususnya dalam hal penerapan metode pembelajaran *role playing* pada saat materi pergaulan bebas. Penelitian ini dilakukan pada Kelas X B sekolah tersebut, guru PAI menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada materi pergaulan bebas dengan menggunakan bahan ajar Buku Siswa Kelas X tepatnya pada bab 6 yang bertema “Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina Untuk Melindungi Harkat Dan Martabat Manusia”. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang muncul setelah menggunakan metode belajar bermain peran, yang disebut dengan berpikir kritis. Berpikir kritis menjadi salah satu tujuan pendidikan, dengan berpikir secara kritis, peserta didik mampu untuk memecahkan masalah serta menarik kesimpulan pada materi yang sudah dipelajari. Penelitian skripsi ini berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Dalam Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Pergaulan Bebas di Kelas X B SMA Unggulan Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (UBPPT) Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025”.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam membantu siswa untuk memecahkan masalah pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* membantu siswa untuk menyimpulkan materi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025?
3. Apa kelebihan dan kekurangan penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam berpikir kritis siswa pada materi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam membantu siswa untuk memecahkan masalah materi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan metode pembelajaran *role playing* membantu siswa untuk menyimpulkan materi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025.
3. Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam berpikir kritis siswa pada materi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memiliki manfaat dalam pengembangan pemanfaatan metode *role playing* pada pembelajaran. Lalu, untuk memperkaya wawasan keilmuan dan pengetahuan tentang pemanfaatan *role playing* sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai alat untuk memperkaya pengetahuan, karena peneliti banyak membaca berbagai literatur bacaan khususnya yang mengkaji tentang pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

2) Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Manfaat penelitian ini bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember adalah sebagai penambah koleksi literatur bacaan khususnya pemanfaatan pembelajaran metode *role playing*.

3) Bagi SMAUBPPT Darus Sholah Jember

Manfaat penelitian ini bagi SMAUBPPT Darus Sholah Jember adalah sebagai referensi dan bahan pertimbangan dalam pemanfaatan pembelajaran metode *role playing*.

4) Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah sebagai bahan variasi metode pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

E. Definisi Istilah

1. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik dapat belajar dan mencapai tujuan yang diinginkan.

2. *Role Playing*

Metode *role playing* atau bermain peran adalah cara belajar dimana peserta didik memerankan suatu peran atau adegan tertentu. Dalam metode ini, peserta didik berakting seolah-olah sedang mengalami situasi nyata yang berkaitan dengan materi pelajaran untuk membantu memahami konsep atau peristiwa tersebut dengan lebih baik.

3. Berfikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan peserta didik untuk memahami dan mengevaluasi berbagai peristiwa dalam kehidupan dengan cara berpikir yang teliti dan mendalam, sehingga menghasilkan pemikiran yang jelas, logis, dan dapat dipertanggungjawabkan.

4. Pergaulan Bebas

Pergaulan bebas didefinisikan sederhana sebagai sebuah interaksi pergaulan yang tanpa dilandasi dengan pondasi/batas-batas agama dan tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah urutan-urutan yang akan dibahas dalam penelitian guna memudahkan dalam pensistematian penelitian, berikut urutan-urutan pembahasan dalam penelitian ini.

BAB I PENDAHULUAN

BAB I dalam penelitian ini berisi pendahuluan yaitu latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

BAB II dalam penelitian ini berisi dua hal yaitu penelitian terdahulu yang memiliki tema sama dengan penelitian ini dan kajian teori yang berisi teori-teori yang relevan dengan topik penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

BAB III dalam penelitian ini berisi pendekatan penelitian, jenis penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

BAB IV dalam penelitian ini berisi penjelasan serta jawaban-jawaban dari setiap rumusan masalah yang menjadi topik penelitian. Selain itu dalam

pembahasan juga dijelaskan gambaran tentang lokasi penelitian beserta pihak-pihak di dalamnya.

BAB V PENUTUP

BAB V dalam penelitian ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian atau kesimpulan dari keseluruhan penelitian. Selain berisi kesimpulan juga berisi saran.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah sebuah penelitian ilmiah yang secara substansi hampir sama dengan penelitian yang baru dibuat baik berupa bentuk skripsi, tesis, disertasi serta artikel jurnal baik jurnal cetak maupun jurnal elektronik yang telah diteliti dan dikaji oleh orang lain baik sudah dicetak maupun tidak. Tujuan dari adanya penelitian terdahulu adalah untuk mengetahui ringkasan dari penelitian yang telah dibuat tersebut, untuk mengetahui perbedaan dan persamaan dengan penelitian ini serta untuk mengetahui sejauh mana tingkat orinilitas penelitian ini. Berikut adalah hasil temuan penelitian terdahulu yang peneliti temukan

- 1) Skripsi yang ditulis oleh Catur Nugroho mahasiswa Jurusan Politik dan

Kewarganegaraan Universitas Negeri Semarang pada tahun 2017, skripsi tersebut berjudul “Keefektifan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam

Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN Siswa Kelas X di

SMKN 2 Magelang”. Skripsi ini mengkaji tentang dampak efektif

pengimplementasian metode *role playing* mata pelajaran PPKN di SMKN

2 Magelang kelas X. Metode penelitian menggunakan metode campuran

yaitu metode kualitatif dan metode kuantitatif. Metode kualitatif

digunakan dalam pendeskripsian penerapan metode *role playing* di SMKN

2 Magelang, sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk menghitung keefektifitasan penerapan metode tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PPKn siswa kelas X di SMKN 2 Magelang, khususnya pada kompetensi dasar tentang “Interaksi Nasional dalam Bingkai Bhinneka Tunggal Ika”. Metode ini meningkatkan keaktifan, antusiasme, dan pemahaman siswa, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan rata-rata dari 59 menjadi 89, serta seluruh siswa berhasil melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) > 75 setelah penerapan metode ini. Hasil uji statistik juga menunjukkan perbedaan signifikan antarahasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, menegaskan bahwa *role playing* adalah metode yang efektif dalam membantu siswa mengeksplorasi nilai, sikap, dan strategi pemecahan masalah.¹³

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; mengkaji tentang metode pembelajaran *role playing*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; penelitian skripsi tersebut yaitu penerapan metode *role playing* yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan minat belajar peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran PPKN, sedangkan

¹³ Catur Nugroho, “Keefektifan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ppkn Siswa Kelas X di SMK N 2 Magelang” (Skripsi, Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2017), 98–99.

penelitian skripsi penulis yaitu penerapan metode *role playing* yang dikakukan dengan tujuan dalam berpikir kritis peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi akhlak tercela; penelitian tersebut menggunakan metode penelitian campuran yaitu metode kualitatif dan metode kuantitatif, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian *field research*.

- 2) Skripsi yang ditulis oleh Nurfitra Hayati mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru pada tahun 2020, skripsi tersebut berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan”. Skripsi ini mengkaji tentang metode *role playing* yang diterapkan di MI Istiqomah Pekanbaru yang memiliki dampak efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Hasil dan kesimpulan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV di MI Istiqomah Pekanbaru, Kecamatan Tampan. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan keterampilan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang

dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Pada kondisi awal, rata-rata keterampilan berbicara siswa mencapai 59,57%, yang tergolong dalam kategori “kurang baik”, dengan hanya 10 siswa yang mencapai ketuntasan. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 76,08%, yang masuk dalam kategori cukup baik”, dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 20 orang. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan lebih lanjut dengan rata-rata keterampilan berbicara mencapai 84,18%, yang berada dalam kategori “baik”, dengan 25 siswa berhasil mencapai ketuntasan.¹⁴

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; mengkaji tentang penerapan *role playing*; dikaji dengan tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara (berpikir kritis) peserta didik. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian skripsi penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian *field research*.

- 3) Skripsi yang ditulis oleh Riski Juita P mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru pada tahun 2023, skripsi tersebut berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan

¹⁴ Nurfitri Hayati, “Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV Mi Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan” (Skripsi, Riau, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020), 99–100.

Kerja Sama Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar”. Skripsi ini mengkaji tentang penerapan metode *role playing* yang efektif dalam peningkatan kerjasama siswa kelas 3 di SDN 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Metode penelitian dalam skripsi ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan pada penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan kemampuan kerja sama siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada tema Praja Muda Karana di kelas III SD Negeri 036 Karya Indah, Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar. Sebelum tindakan dilakukan, rata-rata kemampuan kerja sama siswa hanya mencapai angka 51,87% dengan ketuntasan klasikal sebesar 25%, hasil ini masih tergolong dalam kategori “cukup” (rentang nilai 40-60). Setelah penerapan metode *role playing* pada siklus I, terlihat adanya peningkatan rata-rata kerja sama siswa naik menjadi 59,79 dengan ketuntasan klasikal sebesar 58,33%. Meski masih dalam kategori “cukup”, hasil ini menunjukkan adanya perkembangan yang positif. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II. Rata-rata kemampuan kerja sama siswa mencapai 72,1, dengan ketuntasan klasikal sebesar 75%. Nilai ini sudah masuk ke dalam kategori “baik” (rentang 61-80) yang menandakan bahwa metode *role playing* tidak hanya membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran,

tetapi juga mampu menumbuhkan sikap kerja sama yang lebih kuat diantara mereka.¹⁵

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; mengkaji tentang penerapan metode pembelajaran *role playing*. Perbedaan penelitian skripsi tersebut yaitu penerapan metode *role playing* yang dilakukan dengan tujuan Untuk Meningkatkan Kerja Sama peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu penerapan metode *role playing* yang dilakukan dengan tujuan dalam berpikir kritis peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi akhlak tercela; penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian skripsi penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian *field research*.

- 4) Skripsi yang ditulis oleh Neta Oktavia W mahasiswi Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasif Riau Pekanbaru pada tahun 2023, skripsi tersebut berjudul “Keefektivan Metode *Role Playing* ntuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa SMAN 2 Tualang”. Penelitian ini mengkaji tentang metode *role playing* yang diterapkan di SMAN 2 Tualang yang memiliki dampak efektif untuk peningkatan keterampilan berbicara

¹⁵ Riski Juita P, “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri O36 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar” (Skripsi, Riau, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2023), 83.

siswa-siswinya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu dengan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan uji analisis statistik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif diterapkan dalam pengajaran, dengan memperhatikan beberapa indikator keefektifan, seperti mutu pengajaran, tingkat pengajaran, intensitas, dan waktu. Penelitian ini menguji mutu pengajaran dengan menilai sejauh mana informasi yang diberikan guru dapat dipahami oleh siswa, yang terlihat dari pencapaian nilai yang diinginkan. Dalam hal tingkat pengajaran, materi drama di kelas XI sesuai dengan penerapan metode *role playing*, karena siswa diharapkan menguasai keterampilan berbicara. Proses penerapannya meliputi beberapa langkah, seperti memperkenalkan masalah, memilih pemain, mempersiapkan pemain dan pengamat, serta melakukan evaluasi melalui diskusi dan permainan ulang. Sebagai bagian dari sistem pendukung, penelitian ini menggunakan bahan ajar berupa video kartun “Belalang dan Semut” berdurasi 8 menit, yang dianalisis bersama oleh siswa sesuai dengan materi drama yang akan diajarkan. Siswa kemudian dimintanya untuk menyusun naskah drama yang relevan dengan video yang telah dianalisis. Dari sisi sosial, siswa mampu mengembangkan keterampilan berbicara, berlatih ekspresi, dan bekerja sama dengan teman-temannya dalam mempersiapkan peran masing-masing. Hasil uji statistik dengan SPSS menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas

eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai uji t sebesar $0,00 < 0,005$, yang menunjukkan bahwa hipotesis dapat diterima. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa di SMAN 2 Tualang.¹⁶

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; mengkaji tentang metode pembelajaran *role playing*; dikaji dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara (berpikir kritis). Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan uji analisis statistik, sedangkan penelitian dari penulis yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian *field research*.

- 5) Skripsi yang ditulis oleh Widya Ela Prasetya mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada tahun 2024, skripsi tersebut berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024”. Penelitian skripsi ini mengkaji tentang penerapan metode *role playing* yang diterapkan oleh guru pada mata pelajaran SKI di sekolah Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo kelas X, yang digunakan dalam

¹⁶ Neta Oktavia W, “Keefektifan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa SMAN 2 Tualang” (Skripsi, Riau, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2023), 52–53.

meningkatkan minat belajar. Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif deskriptif dan jenis penelitian *field research*.

Hasil kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu pelaksanaan metode *role playig* di kelas X B MAN 2 Kabupaten Probolinggo pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilakukan dengan tujuan meningkatkan minat belajar peserta didik melalui berbagai tahapan. Metode ini diterapkan pada materi peristiwa tahkim Khalifah Ali bin Abi Thalib, dimulai dari persiapan dimana guru memperkenalkan konsep *role playing* melalui video dan menjelaskan tujuan dan manfaatnya. Peserta didik diberikan tema untuk diangkat dalam video mereka, serta pedoman dasar untuk penulisan naskah dan karakter. Pada tahap produksi, 13 peserta didik bekerja dalam satu kelompok untuk menyusun naskah drama dan menentukan penokohan, dengan proses pembuatan video dilakukan di luar jam pelajaran, di bawah pengawasan dan bimbingan guru. Setelah video selesai, tahap pengumpulan dan evaluasi dilakukan dengan menayangkan video di kelas, diikuti dengan didskusi dan refleksi bersama mengenai konten dan pelaksanaan *role playing* tersebut.¹⁷

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; mengkaji tentang penerapan metode *role playing*, menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian *field research*. Perbedaan penelitian skripsi ini dengan

¹⁷ Widya Ela Prasetya, "Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024" (Skripsi, Jember, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024), 75–76.

penelitian penulis yaitu sebagai berikut; penelitian skripsi tersebut yaitu metode *role playing* yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan minat belajar peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran SKI materi peristiwa tahkim Khalifah Ali Bin Abi Thalib, sedangkan penelitian dari penulis yaitu metode *role playing* yang dilakukan dengan tujuan dalam berpikir kritis peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi akhlak tercela.

Adapun perbandingan persamaan dan perbedaan dari setiap penelitian terdahulu dengan penelitian skripsi ini dapat dilihat di dalam tabel di bawah berikut yaitu:

Tabel 2. 1
Perbandingan Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Skripsi ini

No	Judul, Penulis, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	“Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024” Widya Ela Prasetya, 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaji tentang penerapan metode <i>role playing</i> • Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian field research. Perbedaan penelitian skripsi ini dengan penelitian 	<p>5) Penelitian terdahulu dikaji untuk minat belajar peserta didik, sedangkan peneliti adalah berfikir kritis.</p> <p>6) Materi yang digunakan peneliti terdahulu adalah SKI, sedangkan peneliti yaitu akhlak tercela.</p>

		<p>penulis yaitu sebagai berikut; penelitian skripsi tersebut yaitu metode <i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan minat belajar peserta didik yang digunakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • pada mata pelajaran SKI materi peristiwa tahkim Khalifah Ali Bin Abi Thalib, Sedangkan penelitian dari penulis yaitu metode <i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan dalam berpikir kritis peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi akhlak tercela 	
2	<p>“Keefektivan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa SMAN 2 Tualang” Neta Oktavia W, 2023</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaji tentang penerapan metode pembelajaran <i>role playing</i>. • Dikaji dengan tujuan untuk meningkatkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan uji analisis statistik, sedangkan peneliti yaitu

		keterampilan berbicara (berpikir kritis).	menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian <i>field research</i> .
3	<p>“Penerapan Metode <i>Role Playing</i> (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV MI Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan” Nurfitra Hayati, 2020.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaji tentang penerapan <i>Role Playing</i> • Dikaji dengan tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan keterampilan berbicara (berpikir kritis) peserta didik. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian skripsi penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian <i>field research</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian <i>field research</i>.
4	<p>“Keefektifan Metode Pembelajaran <i>Role</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkaji tentang metode pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu yaitu penerapan metode

	<p><i>Playing</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN Siswa Kelas X di SMKN 2 Magelang” Catur Nugroho, 2017.</p>	<p><i>role playing</i>. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; penelitian skripsi tersebut yaitu penerapan metode <i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan minat belajar peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran PPKN, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu penerapan metode <i>role playing</i> yang dikakukan dengan tujuan dalam berpikir kritis peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi akhlak tercela; penelitian tersebut menggunakan metode penelitian campuran yaitu metode kualitatif dan metode</p>	<p><i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan minat belajar peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran PPKN, sedangkan peneliti yaitu penerapan metode <i>role playing</i> yang dikakukan dengan tujuan dalam berpikir kritis peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi akhlak tercela</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian campuran yaitu metode kualitatif dan metode kuantitatif, sedangkan peneliti yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian <i>field research</i>.
--	---	---	---

		kuantitatif, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian <i>field research</i>	
5	<p>“Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri 036 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar” Riski Juwita P. 2023.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengkaji tentang penerapan metode pembelajaran <i>role playing</i>. Perbedaan penelitian skripsi tersebut yaitu penerapan metode <i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan Untuk Meningkatkan Kerja Sama peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu penerapan metode <i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan dalam berpikir kritis peserta didik yang 	<ul style="list-style-type: none"> Perbedaan penelitian terdahulu yaitu penerapan metode <i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kerja sama peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan peneliti yaitu penerapan metode <i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan dalam berpikir kritis peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi akhlak tercela Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian

		<p>digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi akhlak tercela; penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian skripsi penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian <i>field research</i>.</p>	<p>tindakan kelas (PTK), sedangkan peneliti metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian <i>field research</i>.</p>
--	--	---	--

Novelti atau temuan pembaruan utama dalam penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* pada materi menjauhi pergaulan bebas dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penulis menemukan bahwa penelitian-penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian Kuantitatif dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada penelitian penerapan metode pembelajaran *role playing*, sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif. Serta fokus pada penelitian terdahulu yaitu hasil belajar dan keaktifan siswa, sedangkan fokus yang diambil dari penelitian ini yaitu berpikir kritis. Adanya kebaruan ini menunjukkan bahwa penelitian ini tidak hanya menggunakan metode penelitian

Kuantitatif dan PTK saja, akan tetapi juga dapat menggunakan metode penelitian kualitatif, serta fokus yang digunakan yaitu berpikir kritis.

B. Kajian Teori

1) Metode Pembelajaran

Zaman semakin maju dan teknologi semakin berkembang setiap harinya, sehingga manusia dituntut untuk semakin berkembang dan semakin canggih sehingga mampu untuk menciptakan teknologi yang lebih maju.¹⁸ Sebelum mengembangkan teknologi, manusia diharuskan untuk menempuh pendidikan sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Akan tetapi salah satu faktor penentu dari hasil belajar peserta didik yang maksimal adalah keahlian dari pendidik dalam mengolah dan membangun sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan dan mudah ditangkap oleh peserta didik.¹⁹ Seorang pendidik yang baik sebelum memulai proses belajar harus mampu mengalahkannya sendiri yang dimungkinkan mampu untuk mengangganya ketika mengajar. Setelah itu dia harus membangun dan merekonstruksi pengetahuan dan wawasan yang dimiliki terkait materi-materi yang akan dibahas. Lalu dilanjutkan dengan menentukan sebuah metode pembelajaran yang dirasa tepat untuk diterapkan di kelas, yang diharapkan mampu untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, efektif dan

¹⁸ Unik Hanifah Salsabila dan Niar Agustian, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (31 Januari 2021): 123, <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.

¹⁹ Nurul Maulia Agusti dan Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (16 Mei 2022): 5795, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.

efisien dan mudah difahami oleh peserta didiknya. Secara harfiah, metode berarti “cara”. Dalam konteks umum, metode merujuk pada cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Sementara itu, “pembelajaran” mengacu pada segala usaha dan upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik baik itu guru, dosen, ustadz untuk mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Dengan demikian, metode pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik dapat belajar dan mencapai tujuan yang diinginkan.²⁰ Pendidik akan merasa lebih mudah, efektif dan efisien jika memberikan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran, selain itu peserta didik akan mudah menangkap dan memahami materi yang menjadi topik pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan suatu strategi yang diterapkan oleh seorang pendidik pada peserta didiknya di kelas agar proses pembelajaran mampu untuk mencapainya, dan menurut Benny A. Pribadi tujuan dari proses pembelajaran adalah peserta didik mampu untuk menangkap kompetensi dan inti dari materi pembelajaran pada hari itu.²¹

Seorang pendidik idealnya memahami motivasi dan minat peserta didik, menetapkan tujuan pendidikan yang ingin dicapai, memperhatikan perkembangan psikologis siswa, serta mempertimbangkan perbedaan

²⁰ Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran: Menjadikan Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*, 29.

²¹ Dedy Yusuf Aditya, “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa,” *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 2 (5 Desember 2016): 167, <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>.

individu di antara mereka. Selain itu, pendidik juga perlu memahami proses berfikir siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memberikan teladan yang baik. Dalam buku yang ditulis oleh Abdul Majid yang dikutip dalam jurnal yang ditulis oleh Abdul Halik yang berjudul “Metode Pembelajaran: Perspektif Pendidikan Islam yaitu Ada beberapa prinsip-prinsip dalam menentukan metode pembelajaran yaitu: (1) Berfokus pada peserta didik (*student centered learning*). (2) Mendorong melalui praktik langsung (*learning by doing*). (3) Mengasah kemampuan sosial peserta didik. (4) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan daya imajinasi. (5) Mengembangkan kreativitas serta kemampuan dalam memecahkan masalah.²²

Tujuan metode pembelajaran adalah sebagai cara atau prosedur yang sistematis dalam melaksanakan proses pembelajaran guna mencapai target yang telah ditentukan.²³ Target tersebut berupa sejumlah kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Namun, tujuan pembelajaran ini tidak akan tercapai tanpa adanya dukungan dari komponen lain, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran.²⁴

Metode pembelajaran dirancang untuk mendorong peserta didik menggunakan pengetahuannya dalam memecahkan masalah atau menjawab

²² Abdul Halik, “Metode Pembelajaran: Perspektif Pendidikan Islam,” *Jurnal Al-'Ibrah* 1, no. 1 (2012): 54.

²³ H M Ilyas dan Abd Syahid, “Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru,” *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman* 4, no. 1 (15 Juli 2018): 61, <https://doi.org/10.46963/aulia>.

²⁴ Ilyas dan Syahid, “Pentingnya Metodologi Pembelajaran..., 61.

pertanyaan yang dihadapi. Hal ini berbeda dengan metode yang bertujuan melatih siswa agar mampu berpikir kritis dan menyampaikan pendapatnya sendiri dalam menghadapi berbagai persoalan. Efektivitas penerapan metode pembelajaran dapat diukur melalui respon, minat, motivasi, inovasi, dan daya imajinasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.²⁵

2) *Role Playing*

Role Playing (Bermain Peran) adalah metode pembelajaran yang diterapkan dengan cara memainkan sebuah lakon atau peran. Metode pembelajaran ini berupa sebuah tindakan (*action*) oleh beberapa orang siswa berfungsi sebagai sebuah interpretasi suatu peristiwa atau peragaan kejadian sebenarnya pada sebuah materi pelajaran.²⁶ Menurut Sumaatmadja yang dikutip dari penjelasan Shaftel meskipun dalam memainkan perannya siswa bebas mengekspresikan perasaannya, akan tetapi tidak diperkenankan untuk keluar dari konteks alur cerita yang telah ditetapkan.²⁷

Role playing sering kali digunakan sebagai metode pembelajaran berbasis pengalaman. Metode ini dirancang untuk membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai sosial, menumbuhkan empati terhadap orang lain, serta mengembangkan keterampilan sosial mereka.²⁸

Adapun beberapa kelebihan metode *role playing* yaitu:

²⁵ Halik, "Metode Pembelajaran: Perspektif Pendidikan Islam...", 55.

²⁶ Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran...*, 65.

²⁷ Nurhasanah, Sujana, dan Sudin, "Penerapan Metode *Role Playing*...", 614.

²⁸ Moh. Hilmi, "Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak dan Kecerdasan Sosialnya," *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (30 November 2018): 142, <https://doi.org/10.36088/palapa.v6i2.71>.

- a) siswa dilatih untuk memahami dan mengingat materi yang akan diperankan.
- b) siswa terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi.
- c) potensi tersembunyi dalam diri siswa, seperti bakat seni, dapat dikembangkan.
- d) *role playing* atau bermain peran mendorong kerjasama antar pemain, yang mengajarkan peserta didik untuk menghargai karya dan hasil belajar teman-temannya.
- e) siswa mendapatkan pengalaman dalam berbagi dan menerima tanggung jawab bersama.
- f) kemampuan berbicara siswa dapat dilatih menjadi lebih baik, sehingga mereka mampu berkomunikasi dengan cara yang mudah dipahami orang lain.²⁹

Selain itu, adapun kelemahan atau kekurangan dari metode *role*

playing yaitu:

- a) Peserta didik yang tidak berperan langsung cenderung menjadi kurang aktif selama kegiatan berlangsung.
- b) Membutuhkan waktu yang cukup banyak, baik untuk persiapan, seperti pemahaman materi, maupun untuk pelaksanaan pertunjukan.
- c) Membutuhkan ruang yang cukup luas, jika tempatnya sempit, gerak para pemain menjadi terbatas.

²⁹ Ari Yanto, "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS," *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2 Januari 2015): 56, <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.

- d) Suara dari para pemain dan penonton, seperti tepuk tangan atau sorakan, dapat mengganggu kelas lain di sekitar.³⁰

Beberapa upaya untuk mengatasi kelemahan metode *role playing* yaitu:

- a) guru menjelaskan kepada peserta didik tentang tujuan metode ini, yaitu agar siswa dapat memecahkan masalah sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat atau sesuai dengan kehidupan masyarakat sesuai dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan. Guru juga harus menunjuk beberapa siswa untuk berperan, sementara siswa lainnya diberi tugas tertentu sebagai penonton.
- b) guru harus memilih masalah yang relevan dan menarik minat siswa agar mereka termotivasi mengikuti pembelajaran. Penjelasan yang jelas dan menarik dari guru dapat merangsang siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah tersebut.
- c) agar peserta didik dapat memahami peristiwa yang sedang dimainkan, guru harus mampu menggambarkan situasi dengan jelas selama adegan berlangsung.
- d) materi yang akan diperankan harus sesuai dengan waktu yang tersedia. Guru perlu memastikan agar para pemain berbicara dan bertindak sesuai dengan naskah cerita atau materi pelajaran tanpa keluar dari peran yang diberikan.³¹

³⁰ Yanto, "Metode Bermain Peran...", 56.

³¹ Yanto, "Metode Bermain Peran...", 56.

Menurut Baroro, Langkah-langkah yang disiapkan oleh guru saat pembelajaran dengan metode *role playing* yaitu:

- a) Guru membuat skenario yang akan ditampilkan;
- b) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu;
- c) Membentuk kelompok lima orang (sesuaikan dengan jumlah siswa);
- d) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai;
- e) memanggil para siswa untuk mempelajari skenario;
- f) Setiap siswa berada di kelompoknya sambil memperhatikan skenario yang diperagakan;
- g) Setelah skenario selesai, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan;
- h) Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulan mereka;
- i) Guru membuat kesimpulan umum;
- j) Evaluasi; dan
- k) Penutup.³²

3) Berpikir Kritis

Jhon Dewey adalah seorang filsuf asal Amerika Serikat, menurutnya berfikir kritis adalah hasil dari pertimbangan dan perhitungan secara aktif, teliti, cermat dan penuh kehati-hatian terhadap setiap bentuk pengetahuan yang berdasarkan kepada alasan yang

³² Ni Made Mega Hariani, "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup," *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu* 10, no. 2 (23 Desember 2019): 16–17, <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>.

mendukung. Sedangkan menurut Lipman, berpikir kritis memiliki kaitan erat dengan pertumbuhan kognitif serta kemampuan menganalisis dan mengoreksi siswa.³³ Sehingga berpikir kritis adalah kemampuan peserta didik dalam menganalisis seluruh peristiwa dalam kehidupan dengan analisis yang cermat dan teliti sehingga menghasilkan analisis yang baik dan mampu untuk dipertanggung jawabkan.³⁴

Berpikir kritis memiliki beberapa ciri khas yang dapat dilihat pada siswa yaitu: a) konseptualisasi: peserta didik mampu mengembangkan konsep berdasarkan pengalaman observasi terhadap fenomena alam, menganalisis berbagai gejala yang diamati, merumuskan kesimpulan dari pengalaman tersebut, dan akhirnya menghasilkan konsep berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat. b) rasional dan beralasan: berpikir kritis tidak terjadi secara spontan, melainkan berdasarkan pengamatan terhadap gejala-gejala yang dapat dijabarkan secara rasional dan dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Prinsip kausalitas (sebab-akibat) diterapkan jika relevan dengan pembuktian ilmiah. c) kemandirian dalam berpikir: Berpikir kritis melibatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis suatu masalah secara mandiri tanpa dipengaruhi oleh pendapat orang lain. Kemandirian ini penting dalam menemukan solusi yang obyektif terhadap permasalahan yang dihadapi. d) keterbukaan

³³ Rahardhian, "Kajian Kemampuan Berpikir Kritis...", 90.

³⁴ Mauliana Wayudi, Suwatno, dan Budi Santoso, "Kajian Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 5, no. 1 (27 Juni 2020): 67, <https://doi.org/10.17509/jpm.v5i1.25853>.

sikap: ciri lain dari berpikir kritis adalah sikap terbuka dalam menghadapi dan memahami permasalahan. Peserta didik harus mampu menerima persoalan secara obyektif, tanpa bias pribadi, dan mencari solusi yang relevan berdasarkan fakta serta penilaian yang netral.³⁵

4) Pergaulan Bebas

Pergaulan bebas adalah salah satu dari sekian materi yang dipelajari dalam mata pelajaran PAI di kelas X SMA/SMK. Materi ini dipelajari pada semester 2 bab 6 dengan judul “Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia”. Zina diartikan sebagai sebuah perbuatan sebagaimana halnya suami istri namun pelakunya bukan merupakan pasangan suami istri yang telah menikah. Pelaku perbuatan zina dapat orang yang telah menikah baik salah satu atau keduanya ataupun orang belum menikah sekalipun.³⁶

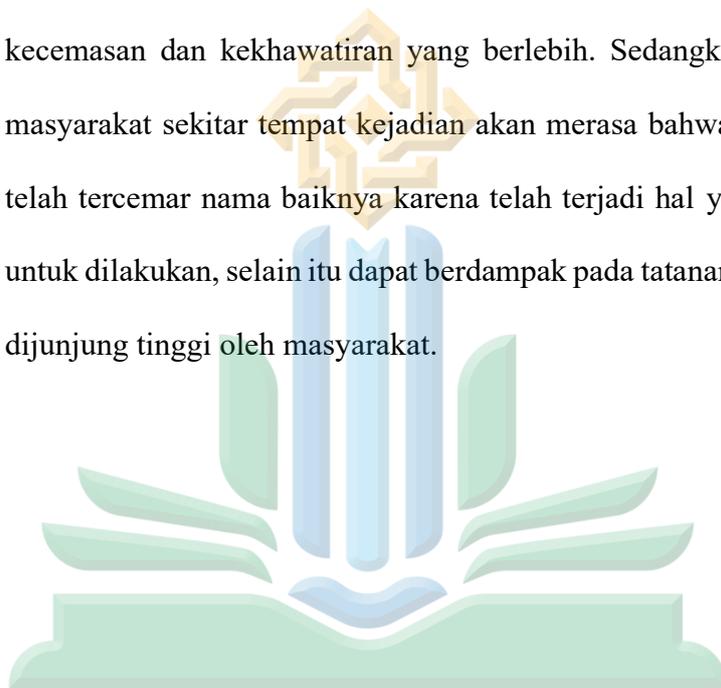
Pergaulan bebas tidak dapat dipisahkan dengan perbuatan zina itu sendiri, hal ini dikarenakan secara definisi sederhana pergaulan bebas diartikan sebagai sebuah interaksi pergaulan yang tanpa dilandasi dengan pondasi/batas-batas agama dan tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.³⁷ Pergaulan bebas dianggap sangat membahayakan

³⁵ Siti Nurhasanah dkk., *Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Pada Pembelajaran CBL* (Malang: Kota Tua, 2020), 7–9.

³⁶ Ahmad Taufik dan Nurwastuti Setyowati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas X*, 1 ed. (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021), 153.

³⁷ Taufik dan Setyowati, 156.

berbagai pihak, baik bagi pelaku pribadi maupun bagi masyarakat sekitar tempat terjadinya pergaulan bebas atau zina tersebut. Bagi pelaku berdampak pada kesehatan baik fisik yang akan terjangkit berbagai penyakit berbahaya semisal HIV/AIDS, raja singa, serta penyakit kelamin lain, maupun mental yang mana pelaku akan mengalami kecemasan dan kekhawatiran yang berlebih. Sedangkan dampak bagi masyarakat sekitar tempat kejadian akan merasa bahwa tempat mereka telah tercemar nama baiknya karena telah terjadi hal yang tidak pantas untuk dilakukan, selain itu dapat berdampak pada tatanan nilai yang telah dijunjung tinggi oleh masyarakat.



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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Menurut Prof Sugiyono dalam sebuah artikel jurnal yang ditulis oleh Ika Kusdia Novanti dan Christine Riani Elisabeth kualitatif diartikan sebagai sebuah metode penelitian yang mengharuskan peneliti sebagai pemeran utama dalam penelitiannya.³⁸ Sedangkan deskriptif menurut Sugiyono diartikan sebagai sebuah proses analisis data dengan metode pendeskripsian atau penggambaran secara rinci.³⁹ Sehingga kualitatif dimaknai sebagai sebuah penelitian dengan proses data yang disajikan berupa pendeskripsian atau penarasian. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menyajikan data temuan di lapangan secara rinci dan terstruktur sesuai dengan alur yang benar-benar terjadi, tidak secara generalisasi saja.

Penggunaan pendekatan kualitatif deskriptif yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu melakukan wawancara kepada informan yang bersangkutan dalam penelitian ini yaitu guru PAI SMAUBPPT Darus Sholah dan menanyakan penerapan *role playing* yang digunakan secara online. Data yang didapatkan oleh penulis berupa kata-kata dan makna yang masih bersifat umum, sehingga dengan kualitatif deskriptif penulis kemudian

³⁸ Christine Riani Elisabeth dan Ika Kusdia Novanti, "Analisis Layanan *Pick Up Service O-Ranger* Dalam Peningkatan Pendapatan Surat Dan Paket Logistik Pada Kantor Pos Pemeriksa Purworejo," *Jurnal Akuntansi* 17, no. 1 (14 Agustus 2023): 31, <https://doi.org/10.58457/akuntansi.v17i01.3068>.

³⁹ Elisabeth dan Novanti, "Analisis Layanan *Pick Up Service O-Ranger...*", 31.

merangkai data tersebut sehingga berbentuk tulisan narasi yang dapat difahami.

Selanjutnya, peneliti melakukan observasi langsung ke lokasi penelitian dan mengamati penerapan langsung metode pembelajaran *role playing* sebanyak dua kali. Setelah menemukan data yang valid antara penjelasan partisipan dan praktik langsung di lapangan, peneliti mendeskripsikan hasil temuannya dalam bentuk narasi penelitian.

Penelitian ini berjenis penelitian lapangan (*field research*) dengan menggunakan metode kualitatif mencari data cara dengan terjun langsung ke lapangan.⁴⁰ Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data primer secara langsung dari sumber terpercaya yang memiliki pengetahuan mendalam tentang situasi di lapangan. Dengan cara ini, data yang diperoleh diharapkan lebih akurat dan sesuai dengan realita di lapangan, dan tidak dimanipulasi oleh peneliti. Dedy Mulyana mengatakan penelitian lapangan adalah penelitian yang berfokus pada pengamatan dan study langsung terhadap fenomena alami yang terjadi secara langsung di lingkungan objek penelitian.⁴¹

Penggunaan metode *field research* pada penelitian ini berdasarkan informasi penulis karena penelitian lapangan akan mendapatkan informasi dan data yang akurat dan valid dari informan yang menjadi narasumber. Penelitian ini dilakukan dengan wawancara langsung kepada partisipan (narasumber) secara langsung pada tanggal 11 November 2024 di SMAUBPPT Darus Sholah

⁴⁰ R Anisya Dwi Septiani dan Deni Wardana, "Implementasi Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Belajar Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Minat Membaca," *Jurnal PERSEDA* 5, no. 2 (Agustus 2022): 132.

⁴¹ Ellen Mahendra Agatha dan Dyva Claretta, "Program Pendayagunaan Masyarakat Pada Kegiatan LMI Innovation Weeks 2023," *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (17 Juni 2023): 235.

Tegal Besar-Jember.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat atau lapangan dimana penelitian tersebut berlangsung. Penentuan lokasi penelitian berfungsi untuk memudahkan dalam hal perolehan informasi dan data yang sangat dibutuhkan dalam penelitian.

Lokasi penelitian ini berada di SMAUBPPT Darus Sholah atau Sekolah Menengah Atas Unggulan Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi Darus Sholah. Instansi sekolah ini beralamat JL. Moh. Yamin 25, Dusun: Krajan Desa/Kelurahan: Tegal Besar Kecamatan: Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember. Berada sekitar 50 Meter arah utara dari Pondok Pesantren Darus Sholah Jember.

Pemilihan lokasi penelitian SMAUBPPT Darus Sholah oleh penulis bukan tanpa alasan, melainkan merujuk pada kualitas sekolah tersebut yang terakreditasi A, yang diterbitkan oleh Badan Akreditasi Sekolah Wilayah Jawa Timur. Selain itu sekolah ini berada di bawah naungan Departemen Pendidikan Nasional yang didirikan dalam lembaga Yayasan Pendidikan Islam Pondok Pesantren Darus Sholah Jember, pada tahun 2003 oleh KH. Yusuf Muhammad. Sekolah ini berusaha menjadikan lulusan yang berakhlak mulia serta memiliki dasar pondasi imtaq serta iptek seimbang dalam mengarungi kehidupan yang akan datang.⁴² Selain itu secara geografis SMAUBBPT Darus Sholah Jember

⁴² "Profil Sekolah – SMA Unggulan BPPT Darus Sholah Jember," diakses 24 April 2025, <https://smaubpptsjember.sch.id/profilsekolah/>.

berlokasi tidak jauh dari Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan kediaman penulis, sehingga hal ini dapat mengefisiensi waktu serta biaya penulis dalam melakukan penelitian ini. Terakhir adalah karena instansi sekolah ini pada mata pelajaran PAI khususnya banyak melakukan metode pembelajaran *role playing* guna memberikan pemahaman secara utuh dan komprehensif, yaitu setelah adanya penjelasan dari guru yang bersangkutan, peserta didik diharapkan untuk melakukan praktik dari materi yang dijelaskan semisal perbuatan pergaulan bebas.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah informan yang memberikan data atau informasi kejelasan terkait keadaan lapangan yang diteliti kepada peneliti.⁴³ Subyek penelitian inilah yang kemudian disebut sebagai data primer karena merupakan pihak-pihak yang mengetahui secara langsung keadaan di lapangan.

Telah dijelaskan di awal bahwa sekolah SMAUBBPT Darus Sholah adalah bagian dari salah satu lembaga YPI Darus Sholah yang notabene adalah pesantren. Sehingga secara tidak langsung penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada materi-materi mata pelajaran PAI dianggap sangat relevan dan membantu peserta dalam meningkatkan akhlak mulia dan pengetahuan keagamaan mereka. Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas X B SMAUBBPT Darus Sholah.

⁴³ Mochamad Nashrullah dkk., *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2023), 17, <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara bertanya dan menjawab dengan lisan secara langsung dari pihak yang mewawancarai (peneliti) selaku pemberi pertanyaan dan jawaban oleh informan yang diwawancarai.⁴⁴

Wawancara terdapat tiga (3) jenis yaitu:

a. Wawancara Terstruktur

Dalam wawancara ini peneliti telah menyiapkan beberapa pertanyaan sama yang akan diajukan ke beberapa informan.

b. Wawancara Semi Terstruktur

Dalam wawancara ini peneliti tidak menyiapkan pertanyaan akan tetapi peneliti akan menanyakan pendapat dan ide pokok terkait permasalahan yang sedang diteliti.

c. Wawancara Tidak Terstruktur

Dalam wawancara ini peneliti belum mengetahui secara pasti akan memperoleh data apa, sehingga peneliti tidak menyiapkan pertanyaan guna ditanyakan pada beberapa informan.⁴⁵

Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara jenis semi terstruktur dikarenakan peneliti mendatangi langsung ke sekolah SMAUBPPT Darus Sholah Jember dan menanyakan secara langsung

⁴⁴ Abdurrahman Fatoni, "Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi" (Jakarta: RinekaCipta, 2011), hal. 105

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 5 ed. (Bandung: ALFABETA, 2023), 297–315.

pendapat para informan tentang penerapan metode *role playing* di sekolah tersebut. Berikut Pertanyaan terstruktur yang diberikan beberapa partisipan:

1) Siswa

- a. Bagaimana pendapat kalian tentang penerapan metode *role playing* dalam penerapan materi menjauhi pergaulan bebas?
- b. Apakah kamu tertarik dengan pembelajaran Fikih dalam penerapan metode *role playing* materi menjauhi pergaulan bebas? Mengapa?
- c. Apa yang dilakukan guru pada saat akhir pembelajaran setelah penerapan metode *role playing*?
- d. Apakah kalian bisa berpikir secara kritis setelah pembelajaran menggunakan metode *role playing*?

2) Guru

- a. Bagaimana menurut bapak terkait penerapan metode *role playing* pada pembelajaran PAI materi menjauhi pergaulan bebas?
- b. Bagaimana keadaan siswa sebelum dan setelah penerapan metode *role playing* dalam materi menjauhi pergaulan bebas?
- c. Apakah ada hambatan ketika menggunakan metode *role playing*?
- d. Apakah siswa dapat berpikir kritis dengan memecahkan masalah setelah penerapan metode *role playing*?
- e. Apa hal yang perlu diperhatikan pada saat penerapan metode *role playing*?

3) Waka Kurikulum SMAUBPPT Darus Sholah

- a. Bagaimana pendapat Bapak tentang metode pembelajaran Role Playing (bermain peran) yang digunakan dalam pembelajaran,

khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

- b. Apakah metode ini sejalan dengan kebijakan kurikulum yang diterapkan di sekolah?
 - c. Bagaimana Bapak melihat efektivitas metode Role Playing dalam mendorong kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya pada isu sosial seperti pergaulan bebas?
 - d. Apakah sekolah memberikan ruang dan dukungan bagi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran seperti ini?
 - e. Apakah sekolah memberikan ruang dan dukungan bagi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran seperti ini?
 - f. Apakah ada kendala yang biasanya dihadapi guru saat menerapkan metode seperti Role Playing?
2. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung ke lapangan, yang disertai dengan mencatat hal-hal penting misal keadaan atau para pihak yang berada di lapangan peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti mengobservasi dan meneliti mendatangi langsung SMAUBPPT Darus Sholah sebagai tempat lapangan penelitian guna mencari informasi kepada para informan yang telah ditentukan diawal. Selain itu juga peneliti mengamati proses pembelajaran terutama dalam penerapan metode *role playing* di SMAUBPPT Darus Sholah.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu dari teknik pengumpulan data dari lokasi penelitian. Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap dan penguat dari teknik pengumpulan data lainnya semisal wawancara dan observasi. Fungsi teknik dokumentasi adalah sebagai penggambaran kejadian langsung terjadi di lapangan. Teknik penelitian berupa dokumentasi dapat berupa foto atau dokumen-dokumen lain yang berhubungan dengan penelitian.⁴⁶

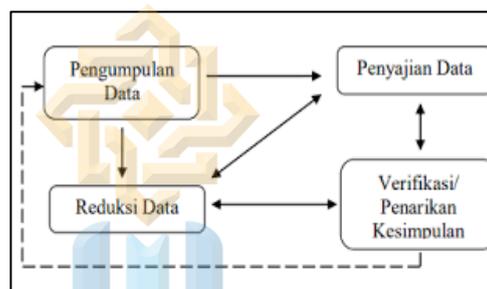
Teknik dokumentasi yang dilakukan oleh penulis dalam skripsi ini berbentuk gambar atau foto ketika praktik metode *role playing* berlangsung. Selain itu penulis juga mengumpulkan dokumen-dokumen lain yang berhubungan dengan pelaksanaan praktik metode pembelajaran *role playing* di kelas, baik berupa modul RPP dan daftar hadir.

4. Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahapan penelitian dalam pemrosesan data yang diperoleh mulai dari awal hingga akhir mulai dari tahapan persiapan penelitian hingga tahapan penyimpulan data dan menyajikan data dalam bentuk narasi yang mudah difahami. Menurut Profesor Sugiyono teknik analisis data meliputi empat tahapan, pertama yaitu teknik mengumpulkan data, kedua teknik mereduksi atau memilah-memilih data yang sesuai, ketiga teknik menyusun data menjadi sebuah narasi yang dapat difahami dan yang terakhir

⁴⁶Sugiyono, 297-315.

yaitu keempat teknik melakukan kesimpulan.⁴⁷ Teknik analisis data ini merupakan proses memilah-memilih data yang sesuai dengan fokus masalah, selain itu merupakan proses menyederhanakan, mensistematisasi serta menarasikan data. Dalam penelitian ini penulis melakukan analisis data dengan mengikuti alur yang dituliskan oleh Miles dan Hubberman.



Gambar 3. 1 Analisis Data dituliskan oleh Miles dan Hubberman

1) Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah tahap paling awal dalam sebuah penelitian, pada tahap ini penulis mencari data dan informasi sebanyak mungkin yang memiliki relevansi dengan tema penelitian ini.

2) Reduksi Data

Pada tahap reduksi data penulis melakukan proses memilah-memilih data dan informasi yang didapatkan guna menemukan informasi yang sama dan seragam antara informan satu dengan informan yang lainnya, serta mencari kebenaran data yang paling faktual diantara para informan.

3) Penyajian Data

⁴⁷ Sugiyono, 322–30.

Pada tahap penyajian data ini penulis melakukan proses penarasian data dan merangkai kata-perkata dari para informan agar menjadi sebuah bacaan yang mudah difahami oleh pembaca selanjutnya.

4) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan sejatinya merupakan tahap akhir dari penelitian. Pada tahap penarikan kesimpulan ini penulis membuat kesimpulan penelitian yang telah dibuat guna menemukan hasil akhir dari penelitian tersebut dan menemukan jawaban dari fokus masalah yang menjadi latar belakang penelitian ini.⁴⁸

5. Keabsahan Data

Teknik keabsahan data juga merupakan sebuah keniscayaan atau kewajiban bagi seorang peneliti dalam hal melakukan penelitian, hal ini dikarenakan tujuan dari keabsahan data adalah untuk menunjukkan dan menguatkan data-data yang diperoleh oleh peneliti bahwa merupakan data yang bersifat ilmiah dan obyektif dan tidak dibuat-buat sendiri oleh peneliti berdasarkan khayalan semata, sehingga sesuai dengan kebenaran data itu sendiri. Dalam proses pengumpulan data, triangulasi sebagai upaya menggabungkan berbagai teknik serta sumber data yang ada. Ketika seorang peneliti menerapkan metode ini, mereka tidak hanya fokus mengumpulkan informasi, tetapi juga berusaha memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar dapat dipercaya. Dengan cara memverikasi atau mengecek ulang data

⁴⁸ Sugiono, , 315.

tersebut melalui beragam teknik pengumpulan dan dari berbagai sumber yang berbeda. Dalam penelitian ini, triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi Sumber dilakukan oleh penulis dengan membandingkan dan mengecek ulang data hasil dari wawancara peneliti kepada informan yang dituju dengan praktek penerapan langsung metode *role playing* di lapangan. Sumber data yang diperoleh peneliti yaitu waka kurikulum, SMAUBPPT Darus Sholah, guru mata pelajaran PAIBP, serta siswa kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Jember.

2. Triangulasi Teknik

Pada penggunaan teknik keabsahan data triangulasi teknik, peneliti menggunakan berbagai macam metode pengumpulan data dalam hal memperoleh informasi dari subyek penelitian dan para informan (sumber data). Metode yang digunakan oleh peneliti berupa wawancara, observasi dokumentasi. Semua metode ini dilakukan oleh peneliti kepada setiap sumber data. Dengan menggunakan metode pengumpulan data yang beragam, peneliti dapat memperoleh data yang lebih komprehensif dan lebih akurat sehingga data yang diperoleh semakin valid.⁴⁹

6. Tahap-tahap Penelitian

1) Pra-riset

Pada proses pra riset atau pendahuluan sebelum melakukan riset

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 315.

penelitian, peneliti melakukan beberapa hal seperti; mengumpulkan ide, merencanakan kegiatan, menentukan para informan yang memungkinkan memberikan informasi faktual terkait metode pembelajaran *role playing* yang ada di sekolah SMAUBPPT Darus Sholah, menentukan pertanyaan yang akan ditanyakan kepada informan.

2) Riset

Pada tahapan ini peneliti mulai melakukan riset atau penelitian secara langsung ke lapangan yang dituju yaitu SMAUBPPT Darus Sholah JL. Moh. Yamin 25, Dusun: Krajan Desa/Kelurahan: Tegal Besar Kecamatan: Kec. Kaliwates. Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi guna mengamati langsung penerapan *role playing* yang ada di SMAUBPPT Darus Sholah. Selain itu juga peneliti melakukan wawancara langsung kepada informan yang akan memberikan informasi tentang penerapan metode pembelajaran *role playing* di SMAUBPPT Darus Sholah.

3) Pasca-riset

Pada proses ini peneliti melakukan perangkaian informasi yang didapat dari para informan dan melakukan penyederhanaan kata perkata dan menjadikannya sebuah narasi yang mudah difahami oleh pembaca selanjutnya.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Obyek Penelitian

1. Sejarah dan Profil Singkat Sekolah

SMAUBPPT Darus Sholah Jember merupakan Lembaga Pendidikan formal khusus yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Pondok Pesantren Darus Sholah. Instansi sekolah ini didirikan pada tahun 2003 oleh KH. Yusuf Muhammad dan beroperasi di bawah pengawasan Departemen Pendidikan Nasional. Tujuan pendirian SMA ini adalah untuk menghadirkan suatu model pendidikan alternatif yang menghasilkan individu dengan keseimbangan antara Iman dan Taqwa (imtaq) serta Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (iptek), cerdas, terampil, dan berakhlak mulia.

SMAUBPPT Darus Sholah Jember menghadirkan suatu konsep pendidikan alternatif yang tepat untuk menghadapi tantangan di era globalisasi seperti saat ini, namun tetap berlandaskan pada nilai-nilai agama islam guna mendukung perkembangan diri peserta didik. Namun, perhatian terhadap anak-anak berbakat dengan kecerdasan dan kemampuan luar biasa masih kurang maksimal. Padahal secara tidak langsung mereka sejatinya adalah aset penting bagi bangsa dan negara dalam upaya mengejar ketertinggalan di berbagai sektor sekaligus mempersiapkan diri menghadapi persaingan global di masa depan, sekaligus menjadikan negara ini menjadi negara maju.

2. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SMAUBPPT Darus Sholah Jember
Nomor Statistik Sekolah	: 30205240184
NPSN	: 20523840
Alamat Sekolah	: Jl. Moch. Yamin 25 Jember
Desa/Kelurahan	: Tegal Besar
Kecamatan	: Kaliwates
Kabupaten	: Jember
Provinsi	: Jawa Timur
Email/Website	: kontak@smaubpptsjember.sch.id/ smaubpptsjember.sch.id
Status Sekolah	: Swasta
Akreditasi	: A
Organisasi Penyelenggara	: Yayasan Pendidikan Nasional

3. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

“Terwujudnya pribadi yang beriman dan bertaqwa, berbudi luhur, berwawasan luas dan terampil serta peduli lingkungan dan cinta tanah air.”

b. Misi

- 1) Mendidik peserta didik untuk beriman dan bertaqwa
(Memantapkan nilai religiusitas /*Ad-Dien*)

- 2) Menyelenggarakan pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan (mengembangkan intelektualitas/*Al-Aql*)
- 3) Menumbuhkan akhlaqul karimah/budi luhur, utamanya budaya malu untuk berbuat yang tidak semestinya (menumbuhkan nilai *Al-Haya*')
- 4) Memfasilitasi potensi diri peserta didik untuk meraih prestasi (*Al-Amalussholih*)
- 5) Menyusun kurikulum sesuai dengan undang-undang untuk mewujudkan visi satuan pendidikan.
- 6) Mengimplemantasikan kurikulum semaksimal mungkin
- 7) Melaksanakan proses pembelajaran dalam pendekatan *scientific learning*", berperspektif PAIKEM dan STEAM serta HOTS
- 8) Melakukan proses penilaian secara ontentik
- 9) Memenuhi sarana prasarana yang memadai
- 10) Melengkapi kebutuhan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan sesuai dengan spesifikasi dan kecukupan rasio
- 11) Merencanakan dan menggunakan anggaran sesuai dengan peruntukan
- 12) Mengelola segenap sumberdaya sekolah dan lingkungan dengan maksimal.

4. Data Peserta Didik Kelas X B

Berdasarkan dokumen yang peneliti peroleh, jumlah peserta didik

SMAUBPPT Darus Sholah Jember terdapat 21 peserta didik. Sebagaimana yang terlampir pada lampiran 5

B. Penyajian Data dan Analisis

Berdasarkan tiga fokus penelitian yang terdapat dalam skripsi ini, peneliti menyajikan data hasil penelitian yang telah dilakukan. Berikut adalah fokus penelitian pertama adalah bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam berpikir kritis siswa mampu untuk memecahkan masalah materi menjauhi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025? Fokus penelitian kedua adalah bagaimana penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam berpikir kritis siswa mampu untuk menyimpulkan materi menjauhi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025? Sedangkan fokus penelitian ketiga adalah apa kelebihan dan kekurangan penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam berpikir kritis siswa pada materi menjauhi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025?

Selanjutnya peneliti mengkaji dan menganalisis masing-masing dari tiga fokus penelitian yang telah disebutkan diatas dengan terperinci yaitu:

- 1. Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Membantu Siswa Untuk Memecahkan Masalah Materi Pergaulan Bebas di Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025**

Langkah pertama yang dilakukan guru sebelum menerapkan metode pembelajaran *role playing* adalah menyesuaikan metode tersebut dengan materi serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, guru juga mempertimbangkan karakteristik peserta didik, termasuk ragam gaya belajar mereka, seperti auditori, visual, dan lainnya. Penyesuaian ini dilakukan agar metode yang dipilih benar-benar dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih efektif dan mencapai kompetensi yang diharapkan.

Setelah itu, guru Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar secara rinci. Modul ajar ini mencakup skenario pembelajaran, tahapan kegiatan, pembagian peran siswa, serta indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Contoh modul ajar terlampir pada lampiran 6.

Dengan perencanaan yang matang melalui modul ajar, guru dapat mempersiapkan pelaksanaan *role playing* secara optimal. Hal ini memungkinkan kegiatan pembelajaran berjalan selaras dengan materi yang diajarkan dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Pernyataan ini diperoleh dari hasil wawancara penulis bersama Bapak Haerul Anam, S.Pd., guru mata pelajaran PAI, yang menyampaikan bahwa:

“Pertama membahas tentang penerapan metode *role playing*, sebelum menerapkan metode tersebut guru yang bersangkutan melakukan pertimbangan terhadap materi-materi yang akan dipelajari beberapa waktu ke depan, yaitu mempertimbangkan

kesesuaian materi serta tujuan pembelajaran setiap materinya. Setelah ditemukan materi yang cocok untuk diterapkannya metode *role playing*. Selanjutnya, guru merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul ajar yang meliputi skenario pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, pembagian peran siswa, serta indikator keberhasilan”.⁵⁰

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan metode *role playing*, guru tidak semata-merta langsung menggunakan metode tersebut, melainkan melalui proses pertimbangan yang matang terhadap kesesuaian materi dan tujuan pembelajaran. Setelah materi yang ditemukan, guru Menyusun RPP atau modul ajar secara sistematis guna memastikan pelaksanaan metode *role playing* berjalan efektif dan sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Perencanaan pembelajaran yang terstruktur secara optimal berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang interaktif dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Melalui pendekatan yang relevan dan praktis, peserta didik lebih terdorong untuk memahami materi secara mendalam. Salah satu metode pembelajaran yang mendukung hal ini adalah metode pembelajaran *role playing* yang memotivasi peserta didik untuk belajar secara langsung melalui metode tersebut. Metode tersebut memberikan ruang bagi peserta didik untuk memperoleh pemahaman secara bertahap dan mengembangkan kemandirian dalam belajar. Tidak hanya terbatas pada pemahaman teoritis, peserta didik juga dilatih untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks kehidupan

⁵⁰ Bapak Haerul Anam. S.Pd., Wawancara Bersama Guru PAI, 6 Februari 2025.

sehari-hari. Dengan demikian, kemampuan dan kompetensi peserta didik dapat berkembang secara lebih maksimal dan menyeluruh.

Menurut penuturan yang disampaikan oleh Bapak Haerul Anam, S.Pd. sebagai guru PAI bahwa:

“Selain itu, metode pembelajaran *role playing* juga menciptakan peserta didik lebih memahami materi yang sudah dijelaskan serta peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran”.⁵¹

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI pada materi pergaulan bebas dimulai dengan penjelasan singkat dari guru mengenai pokok-pokok materi pergaulan bebas. Setelah itu peserta didik diarahkan untuk mempraktikkan perbuatan pergaulan bebas. Sebelum kegiatan praktik dimulai, guru mengingatkan kembali tentang konsep *role playing* secara ringkas. Guru kemudian menyampaikan tujuan dan manfaat dari penggunaan metode ini, agar peserta didik memahami alasan di balik pendekatan yang digunakan. Selanjutnya, guru menentukan bersama peserta didik tema sesuai dengan materi yang akan dipraktikkan dan membagi peran kepada peserta didik yang telah disepakati untuk mempraktikkan perbuatan pergaulan bebas.

⁵¹ Bapak Haerul Anam, S.Pd., Wawancara Bersama Guru PAI, 6 Februari 2025.



Gambar 4. 1 Guru menjelaskan materi pergaulan bebas sekaligus membagi peran

Gambar tersebut merupakan gambaran ketika guru sedang memberikan penjelasan materi kepada peserta didik sekaligus membagi mereka ke dalam beberapa kelompok. Kemudian setiap kelompok diberi arahan untuk menentukan peran masing-masing anggota sesuai dengan tugas yang telah ditetapkan sesuai sub bab yang telah ditentukan, guna mendukung proses pembelajaran secara kolaboratif dan struktur.



Gambar 4. 2 Peserta didik berdiskusi membentuk narasi
Peserta didik berdiskusi membentuk narasi yang akan ditampilkan

Pada gambar tersebut menggambarkan situasi ketika peserta didik sedang melakukan kegiatan diskusi kelompok. Dalam tersebut, siswa saling bertukar pendapat dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, dimana guru memerintahkan kepada setiap pemeran yang telah ditunjuk untuk berkumpul dan membentuk naskah alur cerita dengan memilih tema dari salah satu pergaulan bebas yang terdapat

pada materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina untuk melindungi harkat dan martabat manusia. Diksi kelompok ini merupakan sebagai bagian dari penerapan metode pembelajaran *role playing* yang bertujuan dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial peserta didik dalam berinteraksi dengan sesamanya di kelas.



Gambar 4. 3 Praktik metode *role playing*

Penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran

PAI pada materi pergaulan bebas bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bersifat langsung kepada peserta didik. Melalui kegiatan bermain peran, peserta didik tidak hanya dituntut memahami konsep-konsep pergaulan bebas secara teoritis, melainkan juga diajak untuk merenungkan makna dibalik setiap perilaku yang diperankan. Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan empati, kesadaran moral, serta kemampuan untuk membedakan antara perilaku yang baik dan buruk. Selain itu, metode ini mendorong partisipasi aktif peserta didik, meningkatkan kepercayaan diri, dan memperkuat nilai-nilai karakter yang

sesuai dengan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil observasi tersebut, menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran materi pergaulan bebas memberikan dampak yang cukup mendalam bagi peserta didik. Saat kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung, mereka tidak sekedar memainkan peran, tetapi juga mulai memahami secara nyata bagaimana jika pergaulan bebas terjadi dan apa akibatnya. Guru dengan seksama mengamati setiap gerak dan ekspresi peserta didik, menilai pemahaman alur, ketepatan dalam memerankan karakter, hingga sikap yang ditunjukkan saat bermain peran. Setelah kegiatan selesai, suasana berubah menjadi ruang refleksi. Peserta didik diajak untuk merefleksikan pengalaman mereka, menyadari kesalahan yang pernah mereka lakukan, serta perlahan mulai memperbaiki pemahaman serta sikap bagi mereka, ini bukan sekedar pembelajaran, tetapi latihan untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

Setelah berhasil merefleksikan, peserta didik juga diharapkan mampu memecahkan masalah. Metode pembelajaran *role playing* yang digunakan pada KBM diharapkan mampu mengembangkan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan. Penerapan metode *role playing* di kelas X B SMAUBBPT Darus Sholah, diakhir kegiatan guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana terkait cerita yang dimainkan oleh peserta didiknya. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berusaha mengasah pikiran peserta didik terutama dalam memecahkan

masalah, mereka secara tidak langsung dituntut untuk berpikir secara kritis dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru.

Sesuai wawancara dengan bapak Haerul Anam, S.Pd., selaku guru PAI yang menyatakan bahwa:

“Setelah menerapkan metode tersebut, saya merefleksi anak-anak dengan cara menyuru mereka menjelaskan pengalaman mereka bagaimana ketika melihat suatu kejadian yang sesuai dengan tema yang sudah dipraktikkan bersama-sama.”⁵²

Detail informasi terkait Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) serta daftar penilaian hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada lampiran 9. Lampiran tersebut memuat data yang mendukung proses evaluasi pembelajaran, sekaligus menjadi gambaran sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Setelah adanya observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik mampu memecahkan masalah ketika mereka mempunyai teman yang sesuai dengan materi yang sudah diajarkan.

2. Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Membantu Siswa Untuk Menyimpulkan Materi Pergaulan Bebas di Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025

Penerapan metode *role playing* yang disebutkan pada poin hasil fokus penelitian yang kedua ini isinya tidak berbeda dengan yang telah disebutkan pada poin hasil fokus penelitian pertama. Awal mulanya guru

⁵² Bapak Haerul Anam. S.Pd., Wawancara Bersama Guru PAI, 6 Februari 2025.

PAI yang bersangkutan yaitu Bapak Haerul Anam, S.Pd. mempertimbangkan materi yang hendak diterapkan metode pembelajaran *role playing*. Beliau mempertimbangkan materi mana yang sesuai untuk penerapan metode ini, dan ditemukanlah materi yang dianggap relevan untuk diterapkan metode *role playing* yaitu materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina untuk melindungi harkat dan martabat manusia pada bab 6 semester 2 buku PAI SMA/SMK. Setelah ditemukan materi yang dianggap sesuai, aktivitas selanjutnya adalah menyusun sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dengan menyebutkan metode *role playing* di dalamnya. RPP atau modul ajar disusun dengan cermat dan sistematis secara dengan tujuan agar pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* dapat dilaksanakan efektif dan efisien agar indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Kemudian di dalam kelas, guru sebelum menerapkan metode *role playing*, mencoba mengingat-ingatkan kembali peserta didik di dalam kelas terkait apa yang dimaksud dengan metode *role playing*. Hal ini dilakukan oleh beliau karena pada semester sebelumnya kelas ini telah menerapkan metode pembelajaran ini. Selanjutnya guru menjelaskan secara singkat tentang materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina untuk melindungi harkat dan martabat manusia. Kemudian guru memberitahukan pada peserta didik di kelas bahwasannya pada hari ini akan diadakan praktik *role playing* pada materi tersebut. Beliau kemudian menentukan tema bersama mereka dan ditemukan tema yang berjudul “ke sekolah niatnya

tholabul 'ilmi, eh kok malah tholabul doi".

Selanjutnya guru menentukan para tokoh sekaligus para pemerannya yang akan tampil di depan kelas, dengan menunjuk beberapa peserta didik yang dianggap pandai dalam bermain peran. Peserta didik yang telah mendapat peran kemudian diminta untuk menyusun skenario dan narasi singkat untuk dimainkan guna merealisasikan metode *role playing*. Setelah siap, para peserta didik mendapat peran maju ke depan kelas untuk menerapkan isi naskah yang telah dibentuk.

Setelah proses penerapan metode *role playing* telah selesai, guru kemudian melakukan evaluasi terhadap penerapan praktik metode *role playing* pada materi pergaulan bebas yang telah dilakukan. Selain itu guru juga menunjuk dua peserta didiknya untuk menyimpulkan setiap peristiwa yang telah dimainkannya di depan kelas. Kegiatan ini diharapkan peserta didik mampu untuk berpikir secara kritis dan lebih luas dalam menyimpulkan sebuah kejadian di setiap kehidupan, khususnya pada lingkungan sekitarnya.



Gambar 4. 4 Wawancara dengan peserta didik

Sesuai wawancara dengan Fitria Rizki Ayuningtyas siswi kelas X B

yang menyatakan bahwa:

“Menurut saya, intinya kita sebagai pelajar harus bisa menjaga diri dan memilih pergaulan yang baik. Soalnya, pergaulan bebas itu bisa bikin kita terjerumus ke hal-hal yang merusak masa depan.”⁵³

Serta wawancara dengan Dwi Rahayu Ningsih, siswi kelas X B yang berpendapat bahwa:

“Kesimpulannya, pergaulan bebas itu harus dihindari karena dampaknya besar buat hidup kita. Kita harus bisa jaga diri, punya prinsip, dan terus dekat sama Allah supaya nggak gampang terpengaruh hal-hal yang buruk.”⁵⁴

Setelah adanya observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik mampu menyimpulkan materi sesuai metode yang sudah dilakukan serta materi yang sudah dipelajari.

3. Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Berpikir Kritis Siswa pada Materi Menjauhi Pergaulan Bebas di Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025

a. Kelebihan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*

1) Metode *Role Playing* Mendorong Peserta Didik untuk Memahami Isi dan Makna Materi, Bukan Sekedar Menghafalnya

Dalam metode pembelajaran *role playing*, peserta didik tidak hanya diminta untuk menghafal materi, tetapi juga benar-benar memahami isi dan makna dari materi tersebut. Peserta didik

⁵³ Fitria Rizki Ayuningtyas, Wawancara Bersama Peserta Didik (1), 6 Februari 2025.

⁵⁴ Dwi Rahayu Ningsih, Wawancara Bersama Peserta Didik (2), 6 Februari 2025.

harus mengetahui peran yang akan dimainkan, latar belakangnya, serta bagaimana cara menyampaikan isi materi melalui dialog atau tindakan. Proses ini membuat siswa lebih aktif menggali informasi, berdiskusi dengan teman, dan menyusun pemahaman mereka sendiri. Hal tersebut dapat menjadikan peserta proses pembelajaran lebih bermakna karena peserta didik terlibat langsung secara emosional dan intelektual dalam proses pembelajaran.

Sesuai yang dituturkan oleh bapak Haerul Anam selaku guru mata Pelajaran PAI yaitu:

“Melalui metode ini, peserta didik dilatih untuk memahami dan mengingat materi yang akan mereka perankan, bukan sekedar menghafal”.

2) Metode Pembelajaran *Role Playing* Melatih Kemampuan Berbicara Peserta Didik

Selain itu, kelebihan metode pembelajaran *role playing*

melatih kemampuan berbicara peserta didik. Dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbicara dalam berbagai peran dan situasi, peserta didik dapat mengasah keterampilan berbicara mereka dalam konteks yang lebih dinamis, spontan, dan menyenangkan. Melalui metode ini peserta didik tidak hanya belajar berbicara dengan lebih percaya diri, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi yang penting, seperti mendengarkan, merespons, dan menggunakan bahasa yang tepat. Selain itu, metode ini juga membantu peserta didik menjadi lebih

kreatif, empati, dan mampu melihat situasi dari perspektif orang lain. Dengan demikian, metode ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap perkembangan kemampuan berbicara dan komunikasi peserta didik secara keseluruhan.

Sebagaimana yang telah disampaikan oleh bapak Haerul Anam S.Pd. yaitu:

“Kelebihan metode ini bisa mengembangkan keterampilan bersosialisasi dan komunikasi juga bisa mengembangkan kemampuan analisis dan kritis”.

b. Kekurangan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*

1) Tidak Semua Peserta Didik Dapat Terlibat Secara Langsung dalam Permainan Peran Yang Dilaksanakan

Kekurangan metode pembelajaran *role playing* yaitu tidak semua peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam permainan peran yang dilaksanakan. Peserta didik yang tidak mendapatkan peran cenderung menjadi kurang aktif selama kegiatan berlangsung. Mereka hanya berperan sebagai pengamat, sehingga partisipasi mereka terbatas dan perhatian mereka mudah teralihkan. Hal ini dapat menyebabkan menurunnya antusiasme, kurangnya pemahaman terhadap materi, selain itu, jika jumlahnya peserta didik dalam kelas cukup banyak, pembagian peran yang adil menjadi tantangan tersendiri, karena waktu yang tersedia tidak memungkinkan seluruh siswa untuk tampil secara bergiliran.

Hal tersebut sesuai dengan yang diutarakan oleh bapak

Haerul Anam, S.Pd. yaitu:

“Peserta didik yang tidak berperan langsung biasanya cenderung kurang aktif. Mereka tidak terlalu terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga perhatian mereka bisa teralihkan. Bahkan, ada yang merasa bosan karena hanya menonton tanpa terlibat langsung dalam kegiatan tersebut”.

2) Memiliki Kekurangan Dalam Hal Efisiensi Waktu

Metode pembelajaran *role playing* memiliki kekurangan dalam hal efisiensi waktu, karena membutuhkan durasi yang cukup Panjang baik dalam tahap persiapan, maupun pelaksanaan pelaksanaan. Sebelum kegiatan dimulai, peserta didik perlu memahami materi yang akan diperankan secara mendalam agar dapat menampilkan peran dengan baik. Proses ini tentunya memerlukan koordinasi antarpeserta dan arahan dari guru yang tidak bisa dilakukan secara terburu-buru.

Tidak hanya itu, pelaksanaan pertunjukan atau simulasi peran juga menyita waktu yang tidak sedikit, apalagi jika jumlah peserta didik dalam satu kelas cukup banyak dan masing-masing kelompok atau individu perlu mendapat giliran untuk tampil. Akibatnya, kegiatan ini bisa memakan Sebagian besar alokasi waktu pembelajaran yang tersedia, sehingga materi lainnya berisiko tidak tersampaikan secara optimal. Oleh karena itu, meskipun metode ini mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik, guru perlu mempertimbangkan dengan cermat waktu yang dibutuhkan agar kegiatan pembelajaran tetap

berjalan efektif dan efisien.

Hal tersebut sesuai dengan yang diutarakan oleh bapak

Haerul anam sebagai guru mata Pelajaran PAI yaitu:

“Sumber daya dan waktu yang digunakan juga banyak, kadang juga tidak cukup waktu jam Pelajaran jika anak-anak tidak berperan serius malah tidak efektif dan banyak mainnya misal, apalagi jika temanya kurang sesuai dipaksa harus begini misalnya agak dipaksa itu juga mungkin menjadi kekurangan”.

Serta waka kurikulum, yaitu bapak Ir. Wahyu Giri P.

menyatakan bahwa:

“Yang sering menjadi kendala adalah waktu dan hal itu terkhusus pada kelas 12 yang mengejar target tuntasnya seluruh materi untuk persiapan ujian, berbeda dengan kelas 10 dan 11 yang memiliki waktu lebih panjang.”

Jadi, hasil observasi yang ditemukan kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran *role playing* yaitu kelebihan metode pembelajaran *role playing* peserta didik dilatih untuk memahami dan mengingat materi yang akan diperankan serta melatih kemampuan berbicara peserta didik. Sedangkan kekurangan metode pembelajaran *role playing* yaitu peserta didik yang tidak berperan langsung cenderung menjadi kurang aktif selama kegiatan berlangsung serta kekurangan dalam hal efisiensi waktu, karena membutuhkan durasi yang cukup Panjang baik dalam tahap persiapan, maupun pelaksanaan pelaksanaan.

C. Pembahasan Temuan

Bagian ini menyajikan temuan-temuan yang diperoleh langsung dari lapangan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Temuan tersebut kemudian dikaitkan dengan teori-teori yang telah dibahas sebelumnya, sehingga memberikan gambaran yang lebih utuh dan mendalam. Data yang diperoleh tidak hanya disampaikan apa adanya., tetapi juga dianalisis berdasarkan fokus penelitian. Dengan cara ini, pembahasan menjadi lebih relevan dan kontekstua, karena memadukan antara realitas lapangan dan landasan teoritis yang mendasarinya.

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi, pada bagian ini peneliti memaparkan berbagai temuan yang didapat secara langsung. Temuan-temuan tersebut kemudian dijelaskan secara rinci dan dibandingkan dengan pendapat atau pandangan dari para ahli, guna memperkuat analisis serta memberikan gambaran yang lebih menyeluruh terhadap isu yang diteliti. Berikut ini uraian lengkap dari hasil pembahasan yang telah disusun berdasarkan temuan dan analisis di lapangan:

1. Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Membantu Siswa Untuk Memecahkan Masalah Materi Pergaulan Bebas di Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025

Metode pembelajaran *role playing* dilaksanakan di kelas X B di SMAUBPPT Darus Sholah Jember melalui beberapa tahapan dalam

berpikir kritis peserta didik pada materi menjauhi pergaulan bebas.

Penerapan metode pembelajaran *role playing* pada materi Menjauhi pergaulan bebas diawali dengan penjelasan singkat dari guru mengenai apa itu pergaulan bebas, dampaknya, serta alasan pentingnya menghindari perilaku tersebut serta menentukan tema dan ditemukan tema yang berjudul “ke sekolah niatnya *tholabul ‘ilmi*, eh kok malah *tholabul doi*”.

peserta didik dibagi sesuai dengan peran dan diminta untuk mempraktikkan skenario yang berkaitan dengan situasi nyata di kehidupan remaja, seperti berpacaran. Sebelum praktik dimulai, guru hanya mengingatkan tentang metode pembelajaran tersebut karena sebelumnya peserta didik pernah mempraktikkan metode tersebut dalam semester sebelumnya yaitu pada materi akhlak tercela.

Setelah itu, guru memberikan penjelasan mengenai tujuan metode pembelajaran *role playing* serta manfaat metode tersebut. selanjutnya, guru memberikan penjelasan mengenai apa yang ingin dicapai melalui metode ini dan bagaimana manfaatnya bagi siswa dalam memahami materi. Kemudian, peserta didik diminta untuk membuat naskah skenario yang akan dipraktikkan ketika metode tersebut dijalankan. setelah kegiatan tersebut selesai, guru mengevaluasi peserta didik dengan cara memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami serta mengajak untuk merefleksikan pengalaman mereka, dan ditutup dengan doa.

Temuan ini selaras dengan pendapat Baroro yang dikutip dalam jurnal karya Ni Made Mega Hariani. Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa

metode *role playing* atau bermain peran memiliki beberapa tahapan. Tahap pertama dimulai dengan guru yang menyusun skenario untuk ditampilkan, lalu menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari peran tersebut beberapa hari sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, guru membagi kelompok yang terdiri atas 5 orang sesuai dengan jumlah siswa yang ada, kemudian menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Setelah itu, beberapa siswa yang telah ditunjuk diminta untuk mempelajari scenario yang telah disiapkan. Setelah scenario dipraktikan, setiap siswa menerima lembar kerja untuk mendiskusikan penampilan yang telah ditampilkan. Masing-masing kelompok kemudian mempresentasikan Kesimpulan mereka di depan kelas. Sebagai penutup, guru menyampaikan rangkuman materi secara umum, melaksanakan evaluasi, dan menutup kegiatan pembelajaran dengan arahan atau pesan penutup.⁵⁵

Metode pembelajaran *role playing* yang digunakan oleh guru menunjukkan banyak kesesuaian dengan teori yang telah dikaji, meskipun ada beberapa perbedaan. Dalam penyajian data dan analisis, kegiatan dimulai dengan guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi menjauhi pergaulan bebas yang berjudul “ke sekolah niatnya *tholabul ‘ilmi*, eh kok malah *tholabul doi*”. Meskipun Langkah awal ini tidak secara langsung disebutkan dalam teori, guru melakukannya agar peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang materi menjauhi pergaulan bebas.

⁵⁵ Ni Made Mega Hariani, “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup,” *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu* 10, no. 2 (23 Desember 2019): 16–17, <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>.

Tujuannya adalah supaya siswa lebih mudah menghubungkan antara materi yang disampaikan dengan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu, peserta didik diminta untuk mempraktikkan materi tentang materi menjauhi pergaulan bebas melalui skenario berjudul “ke sekolah niatnya *tholabul ‘ilmi*, eh kok malah *tholabul doi*”. Sebelum praktik dimulai, guru mengingatkan Kembali konsep metode pembelajaran *role playing* secara singkat, tanpa penjelasan mendalam, karena peserta didik sudah pernah metode ini saat mempelajari materi tentang akhlak tercela di semester sebelumnya.

Guru menyampaikan tujuan dan manfaat dari metode yang diterapkan. Kemudian, diberikan topik atau tema yang berkaitan dengan materi yang akan dipraktikkan yang bertema menjauhi pergaulan bebas serta berjudul “ke sekolah niatnya *tholabul ‘ilmi*, eh kok malah *tholabul doi*”. Selanjutnya, guru tidak membagi kelompok hanya saja memberikan masing-masing peran kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kemudian, mereka diajak untuk mendiskusikan bersama-sama untuk menyusun naskah skenario yang akan dipraktikkan agar peserta didik memahami perannya sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah metode pembelajaran *role playing* dilakukan diterapkan, guru tidak memberikan lembar kerja seperti di kajian teori melainkan memberikan evaluasi secara langsung terhadap penampilan peserta didik dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum peserta didik pahami serta guru menutup pembelajaran dengan salam.

Penerapan metode pembelajaran *role playing* ini mencakup dari indikator-indikator dalam berpikir kritis peserta didik salah satunya adalah peserta didik mampu memecahkan masalah. Dengan cara guru memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana terkait cerita yang dimainkan oleh peserta didiknya. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berusaha mengasah pikiran peserta didik terutama dalam memecahkan masalah, mereka secara tidak langsung dituntut untuk berpikir secara kritis dalam memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru.

Temuan sesuai dengan pendapat Angelo dalam jurnal yang ditulis Dyanti Mahrunnisya, yang menjelaskan bahwa terdapat indikator-indikator dalam berpikir kritis siswa yaitu, Kemampuan menganalisa, kemampuan mensintesis, kemampuan pemecahan masalah, kemampuan menyimpulkan, kemampuan mengevaluasi.⁵⁶

Setelah hasil penelitian dibahas, dapat disimpulkan bahwa Sebagian besar temuan menunjukkan kesesuaian dengan teori yang telah dijelaskan pada bab dua dalam skripsi ini. Dengan kata lain, hasil penelitian ini selaras dengan beberapa perbedaan kecil yang tidak terlalu signifikan.

2. Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Membantu Siswa Untuk Menyimpulkan Materi Pergaulan Bebas di Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025

⁵⁶ Dyanti Mahrunnisya, "Keterampilan Pembelajar di Abad Ke-21," *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia* 2, no. 1 (28 Februari 2023): 105, <https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol2.Iss1.598>.

Pada pembahasan kedua ini tidak jauh berbeda dengan pembahasan sebelumnya. Penerapan metode pembelajaran *role playing* mencakup beberapa indikator berpikir kritis yang ditunjukkan oleh peserta didik. Salah satunya adalah kemampuan peserta didik dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Dalam prosesnya, guru juga mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan setiap peristiwa yang diperankan oleh teman-temannya di depan kelas. Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mendalam, terutama dalam menarik Kesimpulan dari berbagai kejadian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di lingkungan sekitarnya.

3. Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Berpikir Kritis Siswa pada Materi Menjauhi Pergaulan Bebas di Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025

a) Kelebihan Metode Pembelajaran *Role Playing*

- 1) Metode *Role Playing* Mendorong Peserta Didik untuk Memahami Isi dan Makna Materi, Bukan Sekedar Menghafalnya**

Dalam metode pembelajaran *role playing*, peserta didik tidak hanya diminta untuk menghafal materi, tetapi juga benar-benar memahami isi dan makna dari materi tersebut. Peserta didik harus mengetahui peran yang akan dimainkan, latar belakangnya, serta bagaimana cara menyampaikan isi materi melalui dialog atau

Tindakan. Kegiatan ini membuat peserta didik lebih aktif menggali informasi, berdiskusi dengan teman, dan Menyusun pemahaman mereka sendiri. Hal tersebut dapat menjadikan peserta didik terlibat langsung secara emosional dan intelektual dalam proses pembelajaran.

Serta melatih kemampuan berbicara peserta didik dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk berbicara dalam berbagai peran situasi. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengasah keterampilan berbicara mereka.

2) Metode Pembelajaran *Role Playing* Melatih Kemampuan Berbicara Peserta Didik

Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya belajar untuk berbicara dengan lebih percaya diri tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi penting lainnya, seperti mendengarkan, merespons, dan menggunakan bahasa yang tepat. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran *role playing* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan berbicara dan komunikasi peserta didik secara menyeluruh.

Pernyataan di atas selaras dengan teori mengenai kelebihan metode pembelajaran *role playing* yang dijelaskan dalam jurnal karya Ari Yanto. Dalam jurnal tersebut, dijelaskan bagaimana metode ini dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran, yang sejalan dengan temuan yang ada dalam penelitian ini. Dalam jurnal tersebut,

disebutkan bahwa metode pembelajaran *role playing* memiliki beberapa keunggulan yaitu: a. Siswa dilatih untuk memahami dan mengingat materi yang akan diperankan. b. Siswa terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. c. Potensi tersembunyi dalam diri siswa, seperti bakat seni, dapat dikembangkan. d. *Role playing* atau bermain peran mendorong kerjasama antar pemain, yang mengajarkan peserta didik untuk menghargai karya dan hasil belajar teman-temannya. e. Siswa mendapatkan pengalaman dalam berbagi dan menerima tanggung jawab bersama. Kemampuan berbicara siswa dapat dilatih menjadi lebih baik, sehingga mereka mampu berkomunikasi dengan cara yang mudah dipahami orang lain.⁵⁷

b) Kekurangan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Meskipun metode pembelajaran *role playing* memiliki banyak kelebihan, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan yaitu:

1) Tidak Semua Peserta Didik Dapat Terlibat Secara Langsung dalam Permainan Peran Yang Dilaksanakan

Tidak semua peserta didik dapat terlibat secara langsung dalam setiap sesi permainan peran. Peserta didik yang tidak mendapatkan peran seringkali menjadi kurang aktif dan hanya berperan sebagai pengamat. Hal ini dapat membuat mereka kehilangan fokus dan antusiasme yang berdampak pada pemahaman

⁵⁷ Yanto, "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS," 56.

mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, jika jumlah peserta didik dalam kelas cukup banyak, pembagian peran yang adil menjadi tantangan tersendiri, karena waktu yang terbatas tidak memungkinkan setiap peserta didik untuk tampil secara bergiliran.

2) Memiliki Kekurangan Dalam Hal Efisiensi Waktu

Tidak hanya itu, metode pembelajaran *role playing* memiliki kekurangan dari segi efisiensi waktu, karena memerlukan durasi yang cukup Panjang baik dalam tahap persiapan hingga evaluasi. Proses memahami materi serta koordinasi antarpeserta didik memakan waktu yang cukup banyak. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan waktu secara cermat agar pembelajaran tetap berjalan efektif dan efisien.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini selaras dengan teori mengenai kekurangan metode pembelajaran *role playing* yang dijelaskan dalam jurnal karya Ari Yanto yaitu: Peserta didik yang tidak berperan langsung cenderung menjadi kurang aktif selama kegiatan berlangsung; Membutuhkan waktu yang cukup banyak, baik untuk persiapan, seperti pemahaman materi, maupun untuk pelaksanaan pertunjukan; Membutuhkan ruang yang cukup luas, jika tempatnya sempit, gerak para pemain menjadi terbatas; Suara dari para pemain dan penonton, seperti tepuk tangan atau sorakan, dapat mengganggu kelas lain di sekitar.⁵⁸

Hasil triangulasi sumber dan teknik sebagaimana direncanakan pada bab 3 yaitu:

⁵⁸ Yanto, "Metode Bermain Peran...", 56.

a) Triangulasi Sumber

Triangulasi Sumber dilakukan oleh penulis dengan membandingkan dan mengecek ulang data hasil dari wawancara peneliti kepada informan yang dituju dengan praktek penerapan langsung metode *role playing* di lapangan. Sumber data yang diperoleh peneliti yaitu waka kurikulum, SMAUBPPT Darus Sholah, guru mata pelajaran PAIBP, serta siswa kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Jember.

b) Triangulasi Teknik

Pada penggunaan teknik keabsahan data triangulasi teknik, peneliti menggunakan berbagai macam metode pengumpulan data dalam hal memperoleh informasi dari subyek penelitian dan para informan (sumber data). Metode yang digunakan oleh peneliti berupa wawancara, observasi dokumentasi. Semua metode ini dilakukan oleh peneliti kepada setiap sumber data. Dengan menggunakan metode pengumpulan data yang beragam, peneliti dapat memperoleh data yang lebih komprehensif dan lebih akurat sehingga data yang diperoleh semakin valid.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

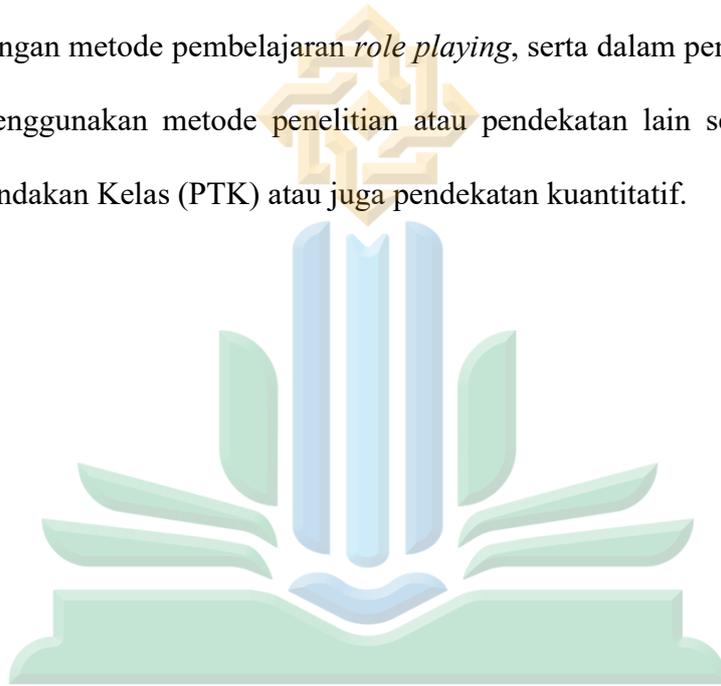
Penerapan metode pembelajaran *role playing* di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember dalam materi Pergaulan Bebas dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari pemilihan materi yang relevan, penyusunan RPP dan modul, hingga pelaksanaan drama oleh peserta didik yang sebelumnya telah menyusun skenario. Metode ini tidak hanya bertujuan untuk melatih siswa dalam berpikir kritis memecahkan masalah, tetapi juga dalam menyimpulkan kejadian berdasarkan alur cerita yang dimainkan. Setelah pertunjukan, guru memberikan studi kasus yang serupa untuk dianalisis oleh siswa agar mereka terbiasa berpikir secara logis dan mendalam. Metode ini memiliki kelebihan seperti meningkatkan pemahaman materi, kemampuan berbicara, dan keaktifan siswa yang terlibat langsung. Namun, terdapat kekurangan seperti kurangnya partisipasi siswa yang tidak terlibat dalam peran dan waktu pelaksanaan yang cukup lama, baik dalam persiapan maupun pelaksanaannya.

B. Saran

1. Bagi guru, penerapan metode pembelajaran *role playing* dianggap sebagai metode paling efektif dan efisien dalam menghadapi materi yang membutuhkan adanya peran aktif peserta didik agar dapat cepat memahami

materi tersebut. Sehingga dengan segala kekurangan yang telah disebutkan, guru dapat memodifikasi penerapan metode ini.

2. Bagi peneliti selanjutnya yang hendak meneliti penerapan metode pembelajaran *role playing*, alangkah baiknya jika menambah wawasan lebih luas dengan banyak mengumpulkan bahan bacaan dan referensi yang terkait dengan metode pembelajaran *role playing*, serta dalam penelitiannya dapat menggunakan metode penelitian atau pendekatan lain seperti Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau juga pendekatan kuantitatif.



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

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Dedy Yusuf. "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 2 (5 Desember 2016): 165–74. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>.
- Agatha, Ellen Mahendra, dan Dyva Claretta. "Program Pendayagunaan Masyarakat Pada Kegiatan LMI *Innovation Weeks* 2023." *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, no. 1 (17 Juni 2023): 234–37.
- Agusti, Nurul Maulia, dan Aslam. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (16 Mei 2022): 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.
- Al-Wasim: Al-Quran Tajwid Kode, Transliterasi Per Kata, Terjemah Per Kata. Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2015.
- Anam. S.Pd., Haerul. Wawancara Bersama Guru PAI, 6 Februari 2025.
- Apriyanti, Yoki, Evi Lorita, dan Yusuarsono. "Kualitas Pelayanan Kesehatan di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah." *Profesional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik* 6, no. 1 (31 Juli 2019): 72–80. <https://doi.org/10.37676/profesional.v6i1.839>.
- Ayuningtyas, Fitria Rizki. Wawancara Bersama Peserta Didik (1), 6 Februari 2025.
- Bakhtiar, Nurhasanah. *Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi Umum*. Cetakan VIII. Sleman: Aswaja Pressindo, 2018.
- Bp, Abd Rahman, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, dan Yuyun Karlina. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (Juni 2022): 1–8.
- Elisabeth, Christine Riani, dan Ika Kusdian Novanti. "Analisis Layanan *Pick Up Service O-Ranger* Dalam Peningkatan Pendapatan Surat Dan Paket Logistik Pada Kantor Pos Pemeriksa Purworejo." *Jurnal Akuntansi* 17, no. 1 (14 Agustus 2023): 30–41. <https://doi.org/10.58457/akuntansi.v17i01.3068>.
- Halik, Abdul. "Metode Pembelajaran: Perspektif Pendidikan Islam." *Jurnal Al-Ibrah* 1, no. 1 (2012): 45–57.
- Hariani, Ni Made Mega. "Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup." *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu*

10, no. 2 (23 Desember 2019): 11–22.
<https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270>.

Hayati, Nurfitra. “Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV Mi Istiqomah Pekanbaru Kecamatan Tampan.” Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2020.

Hilmi, Moh. “Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak dan Kecerdasan Sosialnya.” *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (30 November 2018): 138–44.
<https://doi.org/10.36088/palapa.v6i2.71>.

Ilyas, H M, dan Abd Syahid. “Pentingnya Metodologi Pembelajaran Bagi Guru.” *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman* 4, no. 1 (15 Juli 2018): 58–85. <https://doi.org/10.46963/aulia>.

Indonesia, Republik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78 (2003). <http://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.

Juita P, Riski. “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD Negeri O36 Karya Indah Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.” Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2023.

Mahrurnisya, Dyanti. “Keterampilan Pembelajar Di Abad Ke-21.” *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia* 2, no. 1 (28 Februari 2023): 101–9.
<https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol2.Iss1.598>.

Naldi, Arif, Reval Oktaviandry, dan Gusmaneli. “Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik.” *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 2 (28 Mei 2024): 133–40.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>.

Nashrullah, Mochamad, Okvi Maharani, Abdul Rohman, Eni Fariyatul Fahyuni, Nurdyansyah, dan Rahmania Sri Untari. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2023.
<https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-071-7>.

Ningsih, Dwi Rahayu. Wawancara Bersama Peserta Didik (2), 6 Februari 2025.

Nugroho, Catur. “Keefektifan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ppkn Siswa Kelas X di SMK N 2 Magelang.” Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2017.

- Nurhasanah, Ismawati Alidha, Atep Sujana, dan Ali Sudin. "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya." *Jurnal Pena Ilmiah* 1, no. 1 (2016): 611–20. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2992>.
- Nurhasanah, Siti, Arasti, Farida Dwi S, Moses Gotlief Rumperiai, dan Iin Hindun. *Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Pada Pembelajaran CBL*. Malang: Kota Tua, 2020.
- Oktavia W, Neta. "Keefektivan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa SMAN 2 Tualang." Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2023.
- Prasetya, Widya Ela. "Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024." Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Profil Sekolah – SMA Unggulan BPPT Darus Sholah Jember. Diakses 24 April 2025. <https://smaubpptsjember.sch.id/profilsekolah/>.
- Rachman, Asri Aulia, Nana Djumahana, dan Arie Rakhmat Riyadi. "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah SD* 4, no. 3 (2019): 57–65. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i3.22905>.
- Rahardhian, Adhitya. "Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (*Critical Thinking Skill*) Dari Sudut Pandang Filsafat." *Jurnal Filsafat Indonesia* 5, no. 2 (4 Juli 2022): 87–94. <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.42092>.
- Salsabila, Unik Hanifah, dan Niar Agustian. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (31 Januari 2021): 123–33. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.
- Septiani, R Anisya Dwi, dan Deni Wardana. "Implementasi Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Belajar Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Minat Membaca." *Jurnal PERSEDA* 5, no. 2 (Agustus 2022): 130–37.
- Suciono, Wira. *Berpikir Kritis (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, Kemampuan Akademik dan Efikasi Diri)*. Indramayu: Penerbit Adab CV. Adanu Abimata, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 5 ed. Bandung: ALFABETA, 2023.
- Sutikno, M. Sobry. *Metode dan Model-Model Pembelajaran: Menjadikan Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan*

Menyenangkan. Lombok: Holistica, 2019.

- Taufik, Ahmad, dan Nurwastuti Setyowati. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas X*. 1 ed. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Tompunu, Ilham, Muhammad Sujai, Nana Rohana, dan St. Raji'ah Rusyidi. "Pendidikan Islam dalam UU SISDIKNAS No 20 Tahun 2003." *IQRA: Jurnal Magister Pendidikan Islam* 3, no. 2 (14 Desember 2023): 159–66.
- Wayudi, Mauliana, Suwatno, dan Budi Santoso. "Kajian Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 5, no. 1 (27 Juni 2020): 67–82. <https://doi.org/10.17509/jpm.v5i1.25853>.
- Wilinny, Chrissyca Halim, Ngajudin Nugroho, dan Fauzi Akbar Maulana Hutabarat. "Analisis Komunikasi di PT. Asuransi Buana Independent Medan." *Jurnal Ilmiah Simantek* 3, no. 1 (8 Februari 2019): 1–6.
- Yanto, Ari. "Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Cakrawala Pendas* 1, no. 1 (2 Januari 2015): 53–57. <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.
- Zulfirman, Rony. "Implementasi Metode *Outdoor Learning* dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Agama Islam di MAN 1 Medan." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran* 3, no. 2 (2022): 147–53. <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>.

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

LAMPIRAN

Lampiran 1: Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zerlinda Yunita Mayasari
NIM : 214101010016
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Pergaulan Bebas di Kelas X B SMA Unggulan Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025”, merupakan hasil karya saya sendiri, dan tidak terdapat unsur penjiplakan karya orang lain yang sudah dibuat kecuali yang secara tertulis terdapat sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika di kemudian hari hasil penelitian skripsi ini terbukti terdapat unsur penjiplakan karya orang lain, maka saya siap bersedia untuk diproses berdasarkan hukum sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya serta tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jember, 17 Mei 2025
Saya yang menyatakan,



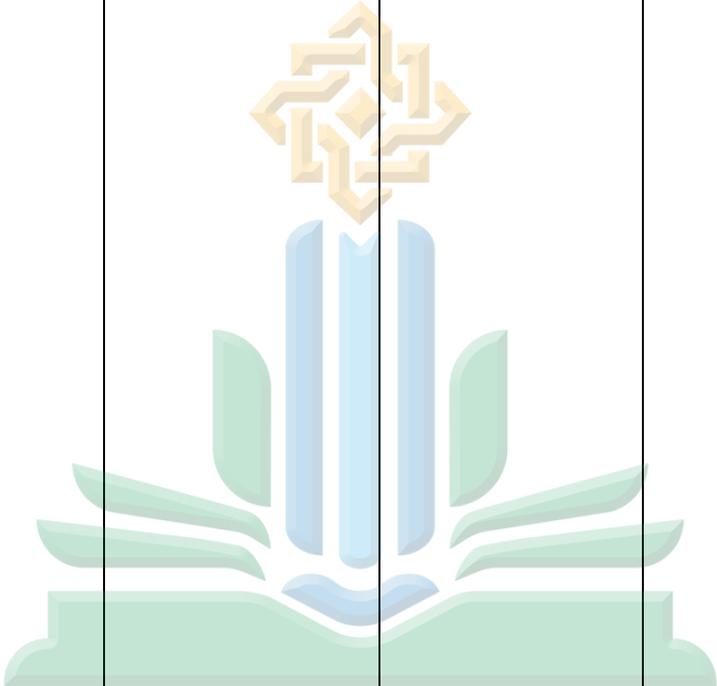
Zerlinda Yunita Mayasari
NIM: 214101010016

Lampiran 2: Matriks Penelitian

Matriks Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Menjauhi Pergaulan Bebas Di Kelas X B Sma Unggulan Badan Pengkajian Dan	1. Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> 2. Dalam Berpikir Kritis 3. Materi Akhlak Tercela	1. Metode Pembelajaran 2. <i>Role Playing</i>	Pengertian Metode Pembelajaran 1. Langkah-langkah metode <i>role playing</i> 2. Kelebihan metode <i>role playing</i>	1. Pendekatan penelitian: Kualitatif deskriptif 2. Jenis penelitian: field research 3. Lokasi penelitian: SMAUBPPT Darus Sholah 4. Teknik pengumpulan data:	1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran <i>role playing</i> dalam berfikir siswa mampu untuk memecahkan masalah pada materi menjauhi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun

<p>Penerapan Teknologi (Smubppt) Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025</p>		<p>3. Berpikir kruitis</p> <p>4. Menajauhi Pergaulan Bebas</p>	<p>3. Kelemahan metode <i>role playing</i></p> <p>1. Pengertian berpikir kritis</p> <p>2. Indikator berpikir kritis</p> <p>Pergaulan Bebas</p>	<p>a. Wawancara</p> <p>b. Observasi</p> <p>c. Dokumentasi</p> <p>5. Analisis data:</p> <p>a. Reduksi data</p> <p>b. Penyajian data</p> <p>c. Penarikan kesimpulan.</p> <p>6. Keabsahan data:</p> <p>a. Triangulasi sumber</p> <p>b. Triangulasi teknik</p>	<p>ajaran 2024/2025?</p> <p>2. Bagaimana penerapan metode pembelajaran <i>role playing</i> dalam berfikir siswa mampu untuk menyimpulkan pada materi menjauhi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025?</p> <p>3. Apa kelebihan dan kekurangan Penerapan</p>
---	--	--	--	--	--

					Metode Pembelajaran Role Playing dalam Berpikir Kritis Siswa pada Materi menjauhi pergaulan bebas di Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar- Jember Tahun Ajaran 2024 / 2025?
--	--	---	--	--	--

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

Lampiran 3: Pedoman Penelitian

PEDOMAN PENELITIAN
(Wawancara, Observasi, Dokumentasi)

1. WAWANCARA**INTERVIEW PROTOKOL**

1. Penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam berfikir siswa mampu untuk memecahkan masalah pada materi menjauhi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025.

a. Siswa

- 1) Bagaimana pendapat kalian tentang penerapan metode *role playing* dalam penerapan materi menjauhi pergaulan bebas?
- 2) Apakah kamu tertarik dengan pembelajaran Fikih dalam penerapan metode *role playing* materi menjauhi pergaulan bebas? Mengapa?
- 3) Apa yang dilakukan guru pada saat akhir pembelajaran setelah penerapan metode *role playing*?
- 4) Apakah kalian bisa berpikir secara kritis setelah pembelajaran menggunakan metode *role playing*?

b. Guru

- 1) Bagaimana menurut bapak terkait penerapan metode *role playing* pada pembelajaran PAI materi menjauhi pergaulan bebas?
- 2) Bagaimana keadaan siswa sebelum dan setelah penerapan metode *role playing* dalam materi menjauhi pergaulan bebas?
- 3) Apakah ada hambatan ketika menggunakan metode *role playing*?
- 4) Apakah siswa dapat berpikir kritis dengan memecahkan masalah setelah penerapan metode *role playing*?
- 5) Apa hal yang perlu diperhatikan pada saat penerapan metode *role playing*?

2. Penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam berfikir siswa mampu untuk menyimpulkan pada materi menjauhi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025.

a. Siswa

- 1) Bagaimana pendapat kalian tentang penerapan metode *role playing* dalam penerapan materi menjauhi pergaulan bebas?
- 2) Apakah kamu tertarik dengan pembelajaran Fikih dalam penerapan metode *role playing* materi menjauhi pergaulan bebas? Mengapa?
- 3) Apa yang dilakukan guru pada saat akhir pembelajaran setelah penerapan metode *role playing*?
- 4) Apakah kalian bisa berpikir secara kritis setelah pembelajaran menggunakan metode *role playing*?

b. Guru

- 1) Bagaimana menurut bapak terkait penerapan metode *role playing* pada pembelajaran PAI materi menjauhi pergaulan bebas?
- 2) Bagaimana keadaan siswa sebelum dan setelah penerapan metode *role playing* dalam materi menajuhi pergaulan bebas?
- 3) Apakah ada hambatan ketika menggunakan metode *role playing*?
- 4) Apakah siswa dapat berpikir kritis dengan memecahkan masalah setelah penerapan metode *role playing*?
- 5) Apa hal yang perlu diperhatikan pada saat penerapan metode *role playing*?

3. Kelebihan dan kekurangan penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam berpikir kritis siswa pada materi menjauhi pergaulan bebas di kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember tahun ajaran 2024/2025.

a. Siswa

- 1) Bagaimana respon kamu ketika penerapan metode *role playing*?
- 2) Apakah yang membuat kamu minat pada pembelajaran PAI?
- 3) Apakah kamu dapat berpikir secara kritis setelah penerapan metode *role playing*?
- 4) Apa hal baru yang kalian dapat setelah penerapan metode *role playing* dalam materi menjauhi pergaulan bebas?
- 5) Apakah kamu dapat mudah memahami mata pelajaran PAI materi menjauhi pergaulan bebas?
- 6) Apakah kamu tertarik dengan pembelajaran PAI dengan metode *role playing*?

b. Guru

- 1) Bagaimana perubahan siswa setelah penerapan metode *role playing*?
- 2) Bagaimana dampak positif penerapan metode *role playing*?
- 3) Apakah banyak siswa yang berpikir kritis dengan penerapan metode *role playing* pada pembelajaran PAI?

2. OBSERVASI

INSTRUMEN OBSERVASI

Peneliti : Zerlinda Yunita Mayasari

Lokasi Penelitian : SMAUBPPT Darus Sholah Jember

Tujuan : Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai aspek yang berkaitan dengan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Berpikir Kritis Siswa pada Materi Menjauhi Pergaulan Bebas di Kelas X B SMA Unggulan Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (SMAUBPPT) Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025.

Aspek yang diamati:

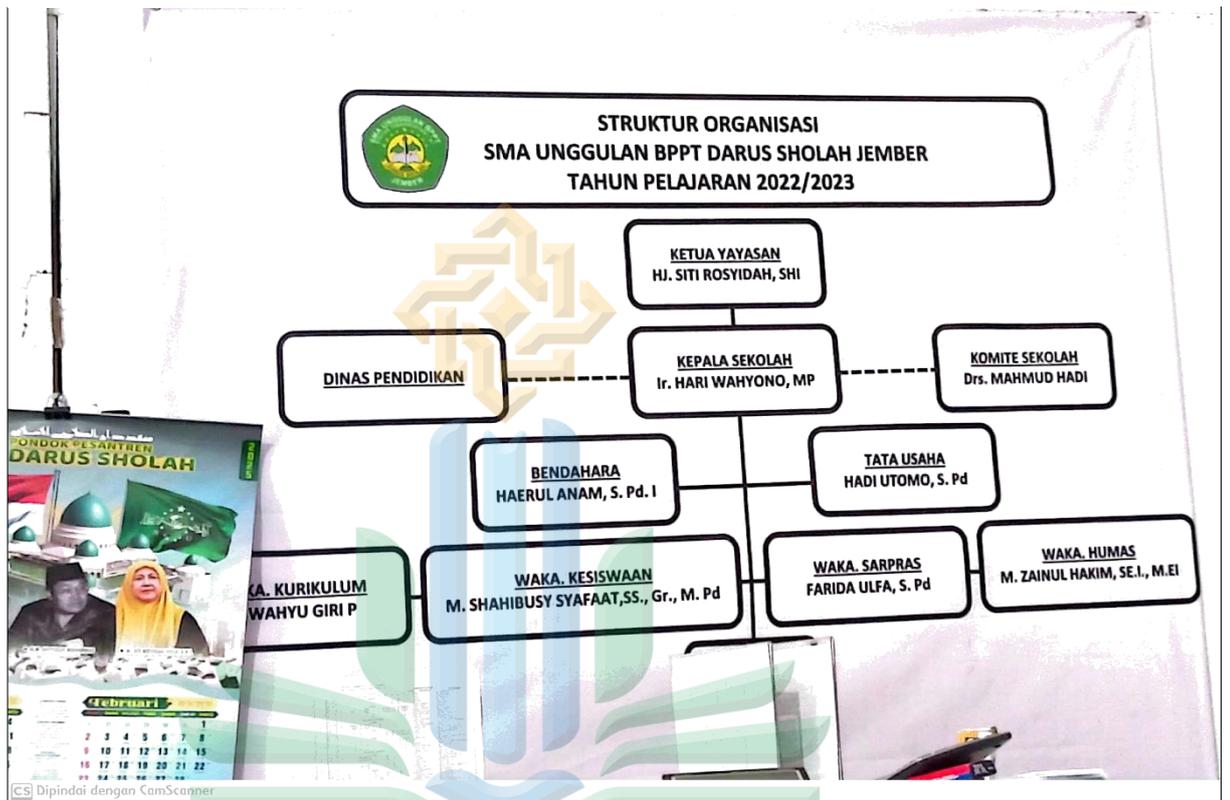
1. Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Berfikir Siswa Mampu untuk Memecahkan Masalah pada Materi Menjauhi Pergaulan Bebas di Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025
2. Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Berfikir Siswa Mampu untuk Menyimpulkan pada Materi Menjauhi Pergaulan Bebas di Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025
3. Kelebihan dan Kekurangan Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Berpikir Kritis Siswa pada Materi Menjauhi Pergaulan Bebas di Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024 / 2025

3. DOKUMENTASI

INSTRUMEN DOKUMENTASI

1. Dokumen Profil SMAUBPPT Darus Sholah Jember.
2. Dokumen Visi, Misi Tujuan SMAUBPPT Darus Sholah Jember.
3. Dokumentasi Struktur Organisasi SMAUBPPT Darus Sholah Jember.
4. Dokumen Data Peserta Didik Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Jember.
5. Dokumen Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran/Modul Ajar SMAUBPPT Darus Sholah Jember.
6. Dokumen Proses Pembelajaran SMAUBPPT Darus Sholah Jember.
7. Dokumen Evaluasi Pembelajaran SMAUBPPT Darus Sholah Jember.
8. Dokumentasi Program Semester SMAUBPPT Darus Sholah Jember.
9. Dokumentasi Program Tahunan.

Lampiran 4: Struktur Organisasi



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

Lampiran 6: Modul Ajar

MODUL AJAR
MENJAUHI PERGAULAN BEBAS DAN PERBUATAN ZINA
UNTUK MELINDUNGI HARKAT DAN MARTABAT MANUSIA

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Haerul Anam, S.Pd.I
Satuan Pendidikan	: SMA UNGGULAN BPPT DARUS SHOLAH
Fase / Kelas	: E - X (Sepuluh)
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Prediksi Alokasi Waktu	: 2 JP (45 x2)
Tahun Penyusunan	: 2025

II. KOMPETENSI AWAL

Guru bisa berkomunikasi dan diskusi dengan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dan IPA Biologi, tentang kesehatan reproduksi, anatomi tubuh, resiko terpapar penyakit menular seksual dan lain-lain. Diskusi dengan guru mata pelajaran lain ini akan menambah wacana dan pengetahuan guru terhadap pengembangan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- Mandiri,
- Bernalar kritis ,
- Kreatif.

IV. SARANA DAN PRASARANA

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.

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL / METODE PEMBELAJARAN

Metode Pembelajaran *role playing*

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui metode *reading aloud* dan *the power of two*, peserta didik mampu membiasakan diri membaca dengan tartil Q.S. al-Isra'/17: 32, dan Q.S. an-Nur/24: 2, serta hadis terkait;
- Melalui metode *muraja'ah* dan metode *tasmi'*, peserta didik mampu menghafalkan dengan fasih dan lancar Q.S. al-Isra'/17: 32, dan Q.S. an-Nur/24: 2, serta hadis terkait;
- Melalui metode *make a match*, *card sort* dan *information search*, peserta didik mampu menganalisis Q.S. al-Isra'/17: 32, dan Q.S. an-Nur/24: 2, serta hadis tentang larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina;
- Melalui model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), peserta didik mampu menyajikan paparan mengenai bahaya larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina.
- Melalui model *discovery learning*, peserta didik mampu meyakini bahwa pergaulan bebas dan zina merupakan larangan agama
- Melalui model *discovery learning*, peserta didik mampu membiasakan sikap menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan berhati-hati dan menjaga kehormatan diri

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Guru dapat menghubungkan pelajaran dengan pengamatan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, misalnya kasus-kasus kehamilan yang tidak diinginkan (KTD) di kalangan pelajar dan mahasiswa akibat dari pergaulan bebas, tingginya angka perceraian karena kasus perselingkuhan, atau berita tentang penemuan mayat bayi yang baru saja dibuang setelah dilahirkan, dan lain-lain.
- Guru memberikan perbandingan dengan memberikan gambaran siswa yang berprestasi baik akademik maupun non akademik, sukses dalam pendidikan dan selalu menjaga adab dalam pergaulan, membina rumah tangga menjadi keluarga yang bahagia dan sukses dengan kehidupannya.
- Peserta didik diminta mengemukakan pendapatnya lalu mengambil hikmah dan pelajaran dari kedua perbandingan kondisi yang berbeda tersebut.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

- Kegiatan awal, peserta didik mengamati dan mempelajari cerita gambar (cergam) dan infografis. Tampilan menarik infografis akan menumbuhkan rasa ingin tahu dan memotivasi untuk mempelajari materi pelajaran.
- Kegiatan selanjutnya peserta didik diminta mencermati gambar terkait materi dan menuliskan komentar atau pesan moral yang terkandung dalam gambar tersebut (aktivitas 6.1).

- Sebaiknya guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap komentar peserta didik bahwa pernikahan merupakan lembaga resmi yang diakui oleh negara dan sah menurut hukum agama, dalam rangka menyalurkan hasrat biologis yang halal dan tidak melanggar norma. Berbeda halnya dengan pergaulan bebas tanpa ikatan pernikahan yang dilakukan baik oleh orang yang sama-sama masih lajang, maupun sudah terikat pernikahan dan melakukannya dengan pasangan lain yang sangat dilarang oleh norma agama maupun hukum positif yang berlaku di Indonesia. Peserta didik harus mampu menjaga marwah dan kehormatan dirinya, hingga sampai ke jenjang pernikahan dan tidak boleh terjerumus dalam pergaulan bebas.
- Dilanjutkan dengan membaca dan mencermati kisah inspiratif agar peserta didik dapat mengambil hikmah dan nilai-nilai keteladanan dari kisah tersebut (aktivitas 6.2).
- Guru perlu memberikan *reinforcement* terhadap hikmah kisah inspiratif yang disimpulkan oleh peserta didik, bahwa godaan untuk melakukan pergaulan bebas dan zina dapat terjadi kepada siapa pun, kapan pun dan dimana pun. Apalagi derasnya informasi dan mudahnya akses teknologi komunikasi sangat berpengaruh terhadap hal tersebut. Oleh karena itu, salah satu benteng yang kokoh untuk menghindari dari godaan untuk melakukan pergaulan bebas dan zina salah satunya adalah dengan mempertimbangkan dampak buruknya apabila terjadi dengan dan atau pada keluarga masing-masing. Terdapat marwah, harga diri dan kehormatan keluarga yang harus senantiasa di jaga, sehingga terhindar dari potensi melakukan perbuatan tercela tersebut.

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah metode *role playing* pada materi ini sebagai berikut:

- Guru memberikan stimulus terkait menjauhi pergaulan bebas.
- Guru menjelaskan materi terkait menjauhi pergaulan bebas.
- Guru menjelaskan bahwa pertemuan kali ini adalah menggunakan metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran.
- Guru menjelaskan apa itu metode pembelajaran *role playing*.
- Guru membagi peran sesuai jumlah siswa di kelas.
- Guru mengarahkan siswa untuk membuat skenario yang akan ditampilkan pada pertemuan selanjutnya.

Kegiatan Penutup (10 MENIT)

- Guru memerintahkan siswa untuk mempelajari kembali tentang menjauhi pergaulan bebas.
- Guru mengarahkan siswa untuk mempelajari masing-masing peran.
- Guru menyimpulkan pembelajaran pada pertemuan tersebut.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

PERTEMUAN KE-2

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila**; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah metode *role playing* sebagai berikut:

- Guru memberikan stimulus menjauhi pergaulan bebas.
- Guru mengarahkan siswa untuk menampilkan hasil skenario yang sudah dibuat.
- Guru memberikan permasalahan terkait penerapan perilaku larangan pergaulan bebas dan perbuatan zina.
- Guru meminta peserta didik merumuskan masalah terkait perilaku dan upaya menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan Penutup (10 MENIT)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.
- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

V. ASESMEN/PENILAIAN

a. Penilaian Sikap

Penilaian sikap berupa observasi yang berasal dari catatan kegiatan rutin

peserta didik, baik yang terkait dengan ibadah *mahdhah* (seperti salat, puasa sunah, membaca Al-Qur'an, dll) maupun ibadah sosial (seperti membantu orang lain, dll), begitu pula perilaku yang terkait dengan materi, yakni larangan pergaulan bebas dan zina. Kemudian peserta didik diminta mengisi lembar penilaian diri dengan cara membubuhkan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai. Apabila peserta didik belum menunjukkan sikap yang diharapkan maka dapat ditindaklanjuti dengan melakukan pembinaan, baik oleh guru, wali kelas maupun guru BK.

b. Penilaian Pengetahuan

Peserta didik diminta mengerjakan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian.

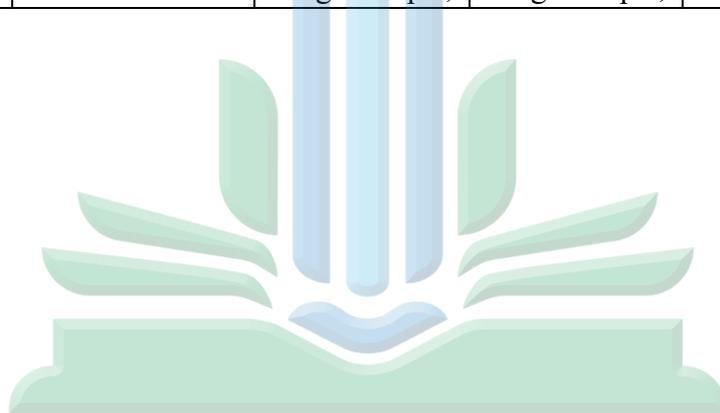
c. Penilaian Keterampilan

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas : X B

No.	Aspek	Skor dan Kriteria			Nilai
		20	15	10	
1	Ekspresi	Dapat menyesuaikan dialog sesuai tokoh yang diperankan	Kurang dalam menyesuaikan dialog sesuai tokoh yang diperankan	Tidak menyesuaikan dialog sesuai tokoh yang diperankan	
2	Penghayatan	Sangat menghayati karakter tokoh yang diperankan, sesuai dengan alur dan tuntutan naskah	Kurang menghayati karakter tokoh yang diperankan, sesuai dengan alur dan tuntutan naskah	Sama sekali tidak menghayati karakter tokoh yang diperankan, sesuai dengan alur dan tuntutan naskah	

3	Gerak	Saat kemunculan pertama Gerakan bersifat alami, menyesuaikan dialog dan dapat memposisikan tubuh dengan baik	Kemunculan pertama kali sedikit ragu-ragu, Gerakan terlihat alami tetapi kurang menyesuaikan dengan dialog, juga kurang dapat menempatkan diri	Sangat terlihat gugup dan ragu-ragu, Gerakan canggung, dan tidak sesuai dengan dialog	
4	Intonasi	Dapat mengatur jeda dengan tepat,	Dapat mengatur jeda dengan tepat,	Sama sekali tidak dapat mengatur	



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

		intonasi bervariasi sesuai tuntutan naskah, pembicaraan lancar dan tidak terputus-putus	intonasi bervariasi sesuai tuntutan naskah, pembicaraan kurang lancar, sedikit terbata-bata	jeddia, berbicara seolah membaca dan tidak jelas	
5	Artikulasi	Pengucapan keras, terdengar jelas, dan dapat dimengerti	Pengucapan cukup keras, terdengar jelas, tetapi kurang dapat dimengerti	Pengucapan sama sekali tidak dapat dimengerti	

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Remedial/Perbaikan

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedial. Kegiatan remedial dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

2. Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi. Kegiatan pengayaan dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

Isi dan kandungan Q.S. al-Isra'/17: 32 adalah tentang larangan untuk mendekati dan melakukan perbuatan zina karena merupakan perbuatan yang keji dan jalan yang buruk.

1. Q.S. an-Nur/34: 2 mengandung perintah untuk menghukum pelaku zina, baik pezina perempuan maupun pezina laki-laki.
2. Perbuatan zina adalah hubungan badan yang dilakukan oleh seorang laki-laki dan perempuan yang tidak terikat oleh tali pernikahan.
3. Zina *ghairu muhsan* adalah perbuatan zina yang dilakukan oleh laki-laki atau perempuan yang belum pernah menikah.
4. Zina *muhsan* adalah perbuatan zina yang dilakukan oleh seorang laki-laki atau perempuan yang masih atau pernah terikat pernikahan dengan orang lain, atau perbuatan zina yang dilakukan oleh seorang janda dan seorang duda.
5. Perumpamaan orang yang mendekati perbuatan zina itu serupa dengan

orang yang berdiri di pinggir jurang. Ia akan mudah terjerumus ke dalam jurang perzinaan jika tidak segera menjauhinya.

6. Ancaman hukuman untuk pelaku perbuatan zina *ghairu muhsan* adalah 100 kali dera/hukum cambuk dan diasingkan atau diusir dari wilayah tempat tinggalnya.
7. Ancaman hukuman untuk pelaku perbuatan zina *muhsan* adalah dihukum rajam (dilempari batu) hingga meninggal dunia.
8. Hukuman *qisas* untuk pelaku zina tersebut, berlaku bagi wilayah atau negara yang memberlakukan syari'at Islam sebagai hukum positif yang dianutnya.

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Kemukakan pendapat kalian terkait manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi di atas!				
Sangat bermanfaat	Bermanfaat	Cukup bermanfaat	Kurang bermanfaat	Sangat kurang bermanfaat
Alasannya:			

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

1. Penilaian Sikap

- A. Buatlah tabel mingguan/bulanan berupa *ceck list* tentang aktivitas ibadah harian kalian pada buku khusus untuk pemantauan individu! Mulailah dari ibadah wajib seperti halnya salat 5 waktu dilanjutkan dengan ibadah sunah harian misalnya tadarus Al-Qur'an, zikir, salawat, membantu orangtua, membantu teman, aktif pada kegiatan sosial, aktif terlibat dalam organisasi kepemudaan serta amaliah lainnya. Lakukan dengan rutin, ikhlas dan penuh tanggungjawab kepada Allah Swt.!
- B. Berilah tanda centang (✓) pada kolom berikut dan berikan alasannya!

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS	Alasan
1	Dengan memahami larangan pergaulan bebas dan zina, maka saya sadar untuk selalu berusaha menjauhinya						
2	Saya akan istikamah untuk menutup dan menjaga aurat agar terhindar dari perbuatan zina						

3	Saya akan selektif dalam memilih konten, tayangan, artikel dan aplikasi di media sosial, agar tidak terjebak pada hal-hal yang mendatangkan maksiat						
4	Saya berkomitmen untuk menjaga kehormatan dan harga diri saya dengan tidak melakukan perbuatan zina, sampai kelak saya menikah dengan pasangan halal saya						
5	Saya akan beribadah, salat 5 waktu dengan tertib dan memohon kepada Allah Swt. agar senantiasa terlindung dari godaan melakukan perbuatan zina						

SS (sangat setuju); S (setuju); R (ragu-ragu); TS (tidak setuju); STS (sangat tidak setuju)

2. Penilaian Pengetahuan

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D atau E pada jawaban yang paling tepat!

1) Perhatikan Q.S. an-Nur/24: 2 berikut ini!

الرَّائِيَّةُ وَالرَّائِي فَاجْلِدُوا كُلَّ وَاحِدٍ مِّنْهُمَا وَلَا تَأْخُذْكُمْ بِهِمَا رَأْفَةٌ فِي دِينِ اللَّهِ إِنْ كُنْتُمْ تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَالْيَوْمِ الْآخِرِ وَلْيَشْهَدْ عَذَابَهُمَا طَائِفَةٌ مِّنَ الْمُؤْمِنِينَ

Lafal yang tepat untuk melengkapi ayat tersebut adalah

- A. مِائَةَ جَلْدَةٍ
- B. مِائَةَ حَبَّةٍ
- C. مِائَةَ سِنِينَ
- D. مِائَةَ عَامٍ
- E. مِائَةَ أَلْفٍ

2) Perhatikan Q.S. al-Isra'/17:32 berikut ini!

وَلَا تَقْرَبُوا الزَّيْنَىٰ إِنَّهُ كَانَ فَاحِشَةً وَسَاءَ سَبِيلًا - ﴿٣١﴾

Pada lafal yang bergaris bawah, secara berurutan, hukum bacaannya adalah

- Alif lam qamariyah, mad thabi'i, mad 'iwad*
 - Alif lam syamsiyah, mad thabi'i, mad 'iwad*
 - Alif lam qamariyah, mad asli, mad 'aridl lli sukun*
 - Alif lam syamsiyah, mad jaiz munfasil, mad 'iwad*
 - Alif lam qamariyah, mad thabi'i, mad 'aridl lli sukun*
- 3) Perhatikan tabel potongan ayat dan arti dari Q.S. al-Isra'/17: 32 berikut ini!

No.	Kalimat	Huruf	Arti
1	لَا تَقْرَبُوا الزَّيْنَىٰ	a	dan jalan yang buruk
2	إِنَّهُ كَانَ	b	Sesungguhnya pada perbuatan (zina) itu
3	فَاحِشَةً	c	perbuatan yang keji
4	وَسَاءَ سَبِيلًا	d	Dan janganlah kamu mendekati zina

Secara berurutan, pasangan lafal dan arti yang tepat dari tabel tersebut adalah

- 1 – a, 2 – b, 3 – c, 4 – d
 - 1 – b, 2 – c, 3 – d, 4 – a
 - 1 – c, 2 – d, 3 – a, 4 – b
 - 1 – d, 2 – b, 3 – c, 4 – a
 - 1 – e, 2 – a, 3 – b, 4 – c
- 4) Perhatikan penggalan Q.S. an-Nur/24: 2 berikut ini!

الزَّانِيَةُ وَالزَّانِي فَاجْلِدُوا كُلَّ وَاحِدٍ مِّنْهُمَا مِائَةَ جَلْدَةٍ

Berdasarkan ketentuan ayat tersebut, ancaman hukuman untuk pezina laki-laki dan pezina perempuan jika terbukti bersalah adalah....

- diasingkan dari negaranya
 - dicambuk hingga mati
 - dirajam hingga mati
 - dicambuk 100 kali
 - dirajam 100 kali
- 5) Kumbang adalah seorang perjaka yang akan menikahi seorang gadis desa yang sudah hamil sebelum menikah. Zani adalah seorang suami yang sering mengkhianati istrinya dengan seorang PSK. Zaniyati

adalah seorang janda yang merupakan selingkuhan seorang pria beristri. Mawar adalah seorang istri yang berselingkuh dengan suami orang lain. Bunga adalah seorang janda yang akan segera melangsungkan pernikahan dengan seorang duda.

Dari paparan tersebut, yang merupakan perbuatan zina *muhsan* dilakukan oleh....

- A. Zani
- B. Bunga
- C. Mawar
- D. Zaniyati
- E. Kumbang

6) Perhatikan pernyataan berikut ini!

- (a) memilih tayangan atau konten di media sosial dengan selektif
- (b) menahan diri untuk tidak mendatangi tempat-tempat maksiat
- (c) melakukan aktivitas-aktivitas yang dapat merangsang syahwat
- (d) mengenakan pakaian yang ketat dan memperlihatkan lekuk tubuh
- (e) melihat tayangan yang mengandung pornografi dan porno aksi

Dari pernyataan tersebut, yang merupakan upaya untuk menghindari pergaulan bebas dan zina ditunjukkan oleh....

- A. (a) dan (b)
- B. (a) dan (e)
- C. (b) dan (c)
- D. (c) dan (d)
- E. (d) dan (e)

7) Perhatikan kutipan Q.S. an-Nur/24: 2 berikut ini!

وَلْيَشْهَدْ عَذَابُهُمَا طَائِفَةٌ مِّنَ الْمُؤْمِنِينَ -

Maksud dari kutipan ayat tersebut terhadap pelaksanaan hukuman bagi para pelaku zina jika mereka terbukti bersalah adalah....

- A. pelaksanaan hukuman tersebut harus dilakukan oleh aparat yang berwenang dengan penuh ketegasan.
 - B. pelaksanaan hukuman hendaklah disaksikan oleh sebagian orang yang beriman atau penduduk wilayah tersebut
 - C. pelaksanaan hukuman hendaklah dilakukan setelah terdapat kesaksian dari 4 orang dengan kesaksian yang sama
 - D. pelaksanaan hukuman hendaklah dilakukan setelah keluar pengakuan dari pelaku
 - E. pelaksanaan hukuman untuk pezina yang sudah bersuami, hendaklah dilakukan setelah sumpah (*li'an*) sang suami
- 8) Menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina adalah usaha terus menerus yang harus dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini yang bukan merupakan ikhtiar untuk menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina adalah
- A. menutup dan menjaga aurat

- B. selalu mendekatkan diri kepada Allah Swt.
 - C. menjaga pergaulan yang sehat dan beretika
 - D. selektif dalam memilih situs-situs di internet
 - E. mengikuti ajakan teman karena khawatir *di-bully* dan dikucilkan
- 9) Dampak buruk dari perbuatan zina, selain dapat menghilangkan kewibawaan dari pelakunya, juga berpotensi memicu timbulnya tindak kriminal lanjutan. Berikut ini yang bukan merupakan kejahatan lanjutan dari perbuatan zina adalah
- A. tindakan aborsi dan praktek aborsi ilegal
 - B. tindakan kekerasan terhadap perempuan dan anak
 - C. tindakan membunuh dan membuang bayi yang dilahirkan
 - D. tindakan penelantaran terhadap anak hasil hubungan gelap
 - E. menutup aib dengan menyembunyikan kehamilan hasil zina
- 10) Perbuatan zina yang dilakukan di masa remaja dan masa muda tentu akan berdampak bagi kehidupan di masa depan. Berikut ini yang bukan merupakan dampak buruk perbuatan zina adalah
- A. dilaknat oleh Allah Swt. dan Rasul-Nya
 - B. dijauhi atau dikucilkan oleh masyarakat di sekitarnya
 - C. garis keturunan/nasab menjadi tidak jelas
 - D. anak hasil perbuatan zina tidak dapat dinasabkan kepada garis keturunan ayah biologisnya
 - E. anak hasil perbuatan zina, akan tetap mendapat warisan dari ayahnya

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan jawaban yang benar!

1. Apakah yang kalian ketahui tentang pergaulan bebas dan perbuatan zina? Jelaskan dan berikan masing-masing satu contohnya!
2. Sebuah larangan biasanya dilatarbelakangi adanya kekhawatiran. Begitu pun dengan larangan pergaulan bebas dan zina dalam ajaran Islam. Jelaskan mengapa pergaulan bebas dan zina merupakan perbuatan yang dilarang oleh Allah Swt.?
3. Mustahil menghindari pergaulan bebas dan zina, jika tidak diikuti dengan langkah-langkah nyata. Jelaskan apa saja yang dapat dilakukan, agar dapat menghindari pergaulan bebas dan zina!
4. Akibat dari pergaulan bebas dan zina, akan ditanggung oleh pelakunya baik saat masih berada di dunia, maupun azab di akhirat. Jelaskan dampak dunia dan dampak akhirat seperti apakah yang akan dialami oleh pelaku zina?
5. Bagaimana pendapat kalian jika melihat tayangan berita tentang penemuan mayat bayi di tempat sampah, berita tentang tindak pidana aborsi dan sebagainya. Bisakah hal tersebut dihindari? Apa yang seharusnya kita lakukan, terutama oleh kalangan pemuda dan pelajar? Jelaskan pendapatmu!

3. Penilaian Keterampilan

A. Bacalah dengan tartil dan hafalkan dengan fasih ayat-ayat berikut ini. Baca dan hafalkan sesuai dengan petunjuk dari bapak/ibu guru!

1) Q.S. al-Isra/17:32

وَلَا تَقْرُبُوا الزَّانِيْنَ اِنَّهٗ كَانَ فَاحِشَةً وَّسَاءَ سَبِيْلًا ﴿١٧﴾

2) Q.S. an-Nur/24: 2

الرَّانِيَّةَ وَالزَّانِيْنَ فَاجْلِدُوْهُمَا كُلًّا وَّاحِدًا مِنْهُمَا مِائَةَ جَلْدَةٍ وَّلَا تَأْخُذْكُمْ بِهِمَا رَأْفَةٌ فِيْ دِيْنِ اللّٰهِ اِنَّ كُنْتُمْ تُؤْمِنُوْنَ بِاللّٰهِ وَالْيَوْمِ الْاٰخِرِ وَلَيْشَهَدَ عَدَاِبُهُمَا طَآئِفَةٌ مِّنَ الْمُؤْمِنِيْنَ ﴿٢﴾

B. Berdasarkan kelompok yang telah terbentuk pada saat kegiatan pembelajaran, masing-masing kelompok buatlah paparan/mediapresentasi tentang materi larangan pergaulan bebas dan zina dengan menggunakan aplikasi atau plat form yang kalian kuasai.

Lampiran 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Isi dan kandungan Q.S. al-Isra'/17: 32 adalah tentang larangan untuk mendekati dan melakukan perbuatan zina karena merupakan perbuatan yang keji dan jalan yang buruk.

1. Q.S. an-Nur/34: 2 mengandung perintah untuk menghukum pelaku zina, baik pezina perempuan maupun pezina laki-laki.
2. Perbuatan zina adalah hubungan badan yang dilakukan oleh seorang laki-laki dan perempuan yang tidak terikat oleh tali pernikahan.
3. Zina *ghairu muhsan* adalah perbuatan zina yang dilakukan oleh laki-laki atau perempuan yang belum pernah menikah.
4. Zina *muhsan* adalah perbuatan zina yang dilakukan oleh seorang laki-laki atau perempuan yang masih atau pernah terikat pernikahan dengan orang lain, atau perbuatan zina yang dilakukan oleh seorang janda dan seorang duda.
5. Perumpamaan orang yang mendekati perbuatan zina itu serupa dengan orang yang berdiri di pinggir jurang. Ia akan mudah terjerumus ke dalam jurang perzinahan jika tidak segera menjauhinya.
6. Ancaman hukuman untuk pelaku perbuatan zina *ghairu muhsan* adalah 100 kali dera/hukum cambuk dan diasingkan atau diusir dari wilayah tempat tinggalnya.
7. Ancaman hukuman untuk pelaku perbuatan zina *muhsan* adalah dihukum rajam (dilempari batu) hingga meninggal dunia.
8. Hukuman *qisas* untuk pelaku zina tersebut, berlaku bagi wilayah atau negara yang memberlakukan syari'at Islam sebagai hukum positif yang dianutnya.

Lampiran 3**GLOSARIUM**

ahli kitab	:	orang-orang yg berpegang pada ajaran kitab suci selain Alquran
akhlak mahmudah	:	akhlak yang terpuji.
akhlak mazmumah	:	akhlak tercela.
aklamasi	:	pernyataan setuju secara lisan dari seluruh peserta rapat terhadap suatu usul tanpa melalui pemungutan suara
amalun bil arkan	:	Ikrar Billisan ialah mengakui kebenaran seiringan dengan Hati tentang ucapan kebenaran iman yang tidak perlu diragukan lagi dalam ucapan
animisme	:	kepercayaan kepada roh yang mendiami semua benda (pohon, batu, sungai, gunung, dsb)
asuransi	:	pertanggungan atau perjanjian antara dua belah pihak, di mana pihak satu berkewajiban membayar iuran/kontribusi/premi. Pihak yang lainnya memiliki kewajiban memberikan jaminan sepenuhnya kepada pembayar iuran/kontribusi/ premi apabila terjadi sesuatu yang menimpa pihak pertama atau barang miliknya sesuai dengan perjanjian yang sudah dibuat
autodidak	:	orang yang mendapat keahlian dengan belajar sendiri
bank	:	badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya kepada masyarakat dalam bentuk kredit dan atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup rakyat banyak
content creator	:	merupakan sebutan bagi seseorang yang melahirkan berbagai materi konten baik berupa tulisan, gambar, video, suara, maupun gabungan dari dua atau lebih materi.
dalil	:	suatu hal yang menunjuk pada apa yang dicari; berupa alasan, keterangan dan pendapat yang merujuk pada pengertian, hukum dan hal-hal yang berkaitan dengan apa yang dicari
dera	:	pukulan (dengan rotan, cemeti dan sebagainya) sebagai hukuman.
digital	:	berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu; berhubungan dengan penomoran
dinamisme	:	kepercayaan bahwa segala sesuatu mempunyai tenaga atau kekuatan yg dapat mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan usaha manusia dalam mempertahankan hidup
egoisme	:	tingkah laku yang didasarkan atas dorongan untuk

	: keuntungan diri sendiri daripada untuk kesejahteraan orang lain
etnis	: konsep yang diciptakan berdasarkan ciri khas sosial yang dimiliki sekelompok masyarakat yang membedakannya dari kelompok yang lain
fitrah	: asal kejadian, keadaan yang suci dan kembali ke asal.
Fondasi	: dasar bangunan yang kuat
gaduh	: rusuh dan gempar karena perkelahian (percekcokan dsb); ribut; huru-hara
ghadhab	: marah. Orang yang memiliki sifat ini disebut pemarah.
gharar	: suatu akad yang mengandung unsur penipuan karena tidak adanya kepastian, baik mengenai ada atau tidaknya objek akad, besar kecilnya jumlah, mahupun kemampuan menyerahkan objek yang disebutkan di dalam akad tersebut
had	: menentukan batasnya supaya tidak melebihi jumlah, ukuran, dan sebagainya; membatasi.
hati sanubari	: perasaan batin
hawa nafsu	: desakan hati dan keinginan keras (untuk menurutkan hati, melepaskan marah, dsb)
hedonisme	: pandangan yang menganggap kesenangan dan kenikmatan materi sebagai tujuan utama dalam hidup
hidayah	: petunjuk atau bimbingan dari Allah Swt
Hijrah	: perpindahan Nabi Muhammad Saw. bersama sebagian pengikutnya dari Makkah ke Madinah untuk menyelamatkan diri dan sebagainya dari tekanan kaum kafir Quraisy
hudud	: memisahkan sesuatu agar tidak tercampur dengan yang lain, merupakan bentuk tunggal dari kata ini, yakni had.
ihsan	: seseorang yang menyembah Allah Swt. seolah-olah ia melihat-Nya, dan jika ia tidak mampu membayangkan melihat-Nya, maka orang tersebut membayangkan bahwa sesungguhnya Allah Swt. melihat perbuatannya
ikhtiar	: alat, syarat untuk mencapai maksud; daya upaya
iman	: percaya atau membenarkan
import	: pemasukan barang dan sebagainya dari luar negeri
instan	: langsung (tanpa dimasak lama) dapat diminum atau dimakan
iqrarun bil lisan	: mengakui kebenaran seiringan dengan hati tentang ucapan kebenaran iman yang tidak perlu diragukan lagi dalam ucapan

islam	:	salah satu agama dari kelompok agama yang diterima oleh seorang nabi (agama samawi) yang mengajarkan monoteisme tanpa kompromi, iman terhadap wahyu, iman terhadap akhir zaman, dan tanggung jawab
islamisasi	:	pengislaman
karakteristik	:	mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu
khalifah	:	penguasa; pengelola
kodrat	:	kekuasaan Allah Swt.
kolektif	:	secara bersama; secara gabungan
kompetisi	:	persaingan
kontemporer	:	pada waktu yang sama; semasa; sewaktu; pada masa kini; dewasa ini
koperasi	:	sebuah organisasi ekonomi yang dimiliki dan dioperasikan oleh orang-orang demi kepentingan bersama. Koperasi melandaskan kegiatan berdasarkan prinsip gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan
literasi	:	kemampuan menulis dan membaca
maslahat	:	sesuatu yang mendatangkan kebaikan (keselamatan dan sebagainya)
materialisme	:	Pandangan hidup yang men-cari dasar segala sesuatu yang termasuk kehidupan manusia di di alam kebendaan semata-mata dng mengesampingkan segala sesuatu yg mengatasi alam indra
metode	:	cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki
misi	:	perutusan yg dikirimkan oleh suatu negara ke negara lain untuk melakukan tugas khusus di bidang diplomatik, politik, perdagangan, kesenian
monopoli	:	situasi yang pengadaan barang dagangannya tertentu (di pasar lokal atau nasional) sekurangkurangnya sepertiganya dikuasai oleh satu orang atau satu kelompok, sehingga harganya dapat dikendalikan
mudharat	:	Bahaya, kerugian
mukimin	:	seseorang yang bermukim (bertempat tinggal disuatu tempat)
nasabah	:	orang yang mempercayakan pengurusan uangnya kepada bank untuk digunakan dalam operasional bisnis perbankan yang dengan hal tersebut mengharap imbalan berupa uang atas simpanan tersebut

niaga	:	kegiatan jual beli untuk memperoleh untung
optimis	:	orang yang selalu berpengharapan (berpandangan) baik dalam menghadapi segala hal) otoritas hak melakukan tindakan atau hak membuat peraturan untuk memerintah orang lain
platform	:	tempat untuk menjalankan perangkat lunak, merupakan dasar atau tempat dimana sistem operasi bekerja
polis	:	sebuah bukti kontrak perjanjian yang tertulis antara kedua pihak dalam asuransi yaitu pihak penanggung (perusahaan asuransi) dengan pihak tertanggung (nasabah asuransi), yang berisi segala hak dan kewajiban antara masing-masing pihak tersebut
premi	:	sejumlah uang yang harus dibayarkan setiap bulannya sebagai kewajiban dari tertanggung atas keikutsertaannya di asuransi. Besarnya premi atas keikutsertaan di asuransi yang harus dibayarkan telah ditetapkan oleh perusahaan asuransi dengan memperhatikan keadaan-keadaan dari tertanggung
revolusi	:	perubahan yang cukup mendasar dalam suatu bidang
riba	:	penetapan bunga atau melebihi jumlah pinjaman saat pengembalian berdasarkan persentase tertentu dari jumlah pinjaman pokok yang dibebankan kepada peminjam
rida	:	kelapangan jiwa dalam menerima takdir Allah Swt
santri	:	orang yang mendalami agama Islam, umumnya di pondok pesantren
selawat	:	doa kepada Allah untuk Nabi Muhammad saw. beserta keluarga dan sahabatnya.
Sentralisasi	:	penyatuan segala sesuatu ke suatu tempat yang dianggap sebagai pusat; penyentralan; pemusatan
silaturahmi	:	tali persahabatan (persaudaraan)
syariah	:	hukum dan aturan Islam yang mengatur seluruh sendi kehidupan umat manusia, baik muslim maupun non-muslim
syirik	:	menyekutukan Allah Swt
syu'abul iman	:	cabang-cabang iman
takaful	:	usaha saling melindungi dan tolong-menolong diantara sejumlah orang/pihak melalui investasi dalam bentuk aset dan /atau <i>tabarru'</i> yang memberikan pola pengembalian untuk menghadapi resiko tertentu melalui akad (perikatan) yang sesuai syariah
talkshow	:	gelar wicara yaitu uatu jenis acara televisi atau radio yang berupa perbincangan atau diskusi

	: seorang atau sekelompok orang «tamu» tentang suatu topik tertentu (atau beragam topik) dengan dipandu oleh pemandu gelar wicara.
<i>tasdiqun bil qalbi</i>	: potensi dalam setiap jiwa manusia dalam pengakuan kebenaran didalam hati
<i>tasyakuran</i>	: selamatan untuk bertasyakur
<i>taubat</i>	: sadar dan menyesal akan dosa (perbuatan yang salah atau jahat) dan berniat akan memperbaiki tingkah laku dan perbuatan
<i>tawakal</i>	: pasrah diri kepada kehendak Allah; percaya dengan sepenuh hati kepada Allah (dalam penderitaan, dsb)
<i>toleran</i>	: bersifat atau bersikap menenggang (menghargai, membiarkan, membolehkan) pendirian (pendapat, pandangan, kepercayaan, kebiasaan, kelakuan, dsb) yang berbeda atau bertentangan dng pendirian sendiri
<i>tradisi</i>	: adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang) yang masih dijalankan oleh masyarakat
<i>ujub</i>	: sifat mengagumi serta senantiasa membanggakan dirinya sendiri
<i>universal</i>	: umum (berlaku untuk semua orang atau untuk seluruh dunia); bersifat (melingkupi) seluruh dunia;
<i>wabah</i>	: penyakit menular yang berjangkit dengan cepat, menyerang sejumlah besar orang di daerah yang luas (seperti wabah cacar, disentri, kolera, corona)
<i>zina ghairu muhsan</i>	: zina yang dilakukan oleh orang yang sama-sama belum menikah
<i>zina muhsan</i>	: zina yang dilakukan oleh orang yang sudah menikah dengan dengan orang yang bukan pasangannya, baik orang tersebut sudah menikah atau belum.

Lampiran 4

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Taufik dan Nurwastuti Setyowati, Buku Guru dan Buku Siswa, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas X*, Jakarta: Kemdikbud RI, 2021
- *Al-Quran dan Terjemahannya*, oleh Kementerian Agama RI

Lampiran 7: Program Semester

**PROGRAM SEMESTER (PROSEM)
PAI DAN BUDI PEKERTI FASE E KELAS X**

Satuan Pendidikan : SMA UNGGULAN BPPT DARUS SHOLAH
Mata Pelajaran : PAI DAN BUDI PEKERTI
Kelas / Semester : X (Sepuluh) / 2
Tahun Penyusunan : 2024 / 2025

CAPAIAN PEMBELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI FASE E

Pada akhir Fase E, dalam elemen Al-Qur'an dan Hadis, peserta didik mampu menganalisis ayat Al-Qur'an dan Hadits tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; dapat membaca Al-Qur'an dengan tartil, menghafal dengan fasih dan lancar ayat Al-Qur'an serta Hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta bahaya dari pergaulan bebas dan zina; dapat menyajikan konten dan paparan tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; meyakini bahwa sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina adalah perintah agama; dan membiasakan sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan lebih berhati-hati dan menjaga kehormatan diri.

Dalam elemen aqidah, peserta didik menganalisis makna *syu'ab al-īmān* (cabang-cabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; mempresentasikan makna *syu'ab al-īmān* (cabangcabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; meyakini bahwa dalam iman terdapat banyak cabang-cabangnya; serta menerapkan beberapa sikap dan karakter sebagai cerminan cabang iman dalam kehidupan.

Dari elemen akhlak, peserta didik menganalisis manfaat menghindari akhlak *mazmūmah*; membuat karya yang mengandung konten manfaat menghindari sikap *mazmūmah*; meyakini bahwa akhlak *mazmūmah* adalah larangan dan akhlak *mahmūdah* adalah perintah

agama; serta membiasakan diri untuk menghindari akhlak *mazmūmah* dan menampilkan akhlak *mahmūdah* dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam elemen fikih, peserta didik mampu menganalisis implementasi fikih *mu'āmalah* dan *al-kulliyāt al-khamsah* (lima prinsip dasar hukum Islam; menyajikan paparan tentang fikih *mu'āmalah* dan *al-kulliyāt al-khamsah* meyakini bahwa ketentuan fikih *mu'āmalah* dan *al-kulliyāt al-khamsah* adalah ajaran agama; serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan, kepedulian, dan kepekaan sosial.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Al-Qur'an dan Hadis	Peserta didik mampu menganalisis ayat Al-Qur'an dan hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; membaca alqur'an dengan tartil, menghafal dengan fasih dan lancar ayat Al-Qur'an serta hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta bahaya dari pergaulan bebas dan zina; menyajikan konten dan paparan tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; meyakini bahwa sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina adalah perintah agama; dan membiasakan sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan lebih berhati-hati dan menjaga kehormatan diri.
Akidah	peserta didik mampu menganalisis makna syu'abul īmān (cabangcabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; mempresentasikan makna syu'abul īmān (cabang-cabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; meyakini bahwa dalam iman terdapat banyak cabang- cabangnya; menerapkan beberapa sikap dan karakter sebagai cerminan cabang iman dalam kehidupan.
Akhlak	peserta didik mampu menganalisis manfaat menghindari akhlak <i>mazmūmah</i> ; membuat karya yang mengandung konten manfaat menghindari sikap <i>mazmūmah</i> ; meyakini bahwa akhlak <i>mazmūmah</i> adalah larangan dan akhlak <i>mahmūdah</i> adalah perintah agama; membiasakan diri untuk menghindari akhlak <i>mazmūmah</i> dan menampilkan akhlak <i>mahmūdah</i> dalam kehidupan sehari-hari.
Fikih	peserta didik mampu menganalisis implementasi fikih muamalah dan al- kulliyāt al-khamsah (lima prinsip dasar hukum Islam; menyajikan paparan tentang fikih muamalah dan al-kulliyāt al-khamsah meyakini bahwa ketentuan fikih muamalah dan al-kulliyāt

	al-khamsah adalah ajaran agama menumbuhkan jiwa kewirausahaan, kepedulian, dan kepekaan social.
Sejarah Peradaban Islam	peserta didik mampu: menganalisis sejarah dan peran tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia membuat bagan timeline sejarah tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia dan memaparkannya; meyakini bahwa perkembangan peradaban di Indonesia adalah sunatullah dan metode dakwah yang santun, moderat, <i>bi al-hikmah wa al-mau'izat al-hasanah</i> adalah perintah Allah Swt.; membiasakan sikap kesederhanaan dan kesungguhan mencari ilmu, tekun, damai, serta semangat menghargai adat istiadat dan perbedaan keyakinan orang lain.

Dalam elemen sejarah peradaban Islam, peserta didik mampu menganalisis sejarah dan peran tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia; dapat membuat bagan *timeline* sejarah tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia dan memaparkannya; meyakini bahwa perkembangan peradaban di Indonesia adalah sunatullah dan metode dakwah yang santun, moderat, *bi al-hikmah wa al-mau'izat al-hasanah* adalah perintah Allah SWT; membiasakan sikap kesederhanaan dan kesungguhan mencari ilmu, tekun, damai, serta semangat menghargai adat istiadat dan perbedaan keyakinan orang lain.

Fase E Berdasarkan Elemen



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

No	TUJUAN PEMBELAJARAN	Alokasi Waktu	Juli					Agustus					September					Oktober					November					Desember				
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
	kepekaan social.																															
Bab 10 : Peran Tokoh Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia (Metode Dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa)																																
5	menganalisis sejarah dan Peran Tokoh Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia (Metode Dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa).																															
	membuat bagan timeline sejarah Peran Tokoh Ulama dalam Penyebaran Islam di Indonesia (Metode Dakwah Islam oleh Wali Songo di Tanah Jawa).																															
	meyakini bahwa perkembangan peradaban di Indonesia adalah sunatullah dan metode dakwah yang santun, moderat, bi al-ḥikmah wa al-mau'izat alḥasanah adalah perintah Allah Swt.																															
JUMLAH JAM PELAJARAN		JP																														

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Lampiran 8: Program Tahunan

**PROGRAM TAHUNAN KURIKULUM MERDEKA
PAI FASE E KELAS X**

Mata Pelajaran	: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)
Satuan Pendidikan	: SMA UNGGULAN BPPT DARUS SHOLAH
Tahun Pelajaran	: 2024 / 2025
Fase E Kelas/Semester	: X (Satu) / 1 (Ganjil) & II (Genap)

Capaian Pembelajaran Fase E

Pada akhir Fase E, dalam elemen Al-Qur'an dan Hadis, peserta didik mampu menganalisis ayat Al-Qur'an dan Hadits tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; dapat membaca Al-Qur'an dengan tartil, menghafal dengan fasih dan lancar ayat Al-Qur'an serta Hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta bahaya dari pergaulan bebas dan zina; dapat menyajikan konten dan paparan tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; meyakini bahwa sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina adalah perintah agama; dan membiasakan sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan lebih berhati-hati dan menjaga kehormatan diri.

Dalam elemen aqidah, peserta didik menganalisis makna *syu'ab al-īmān* (cabang-cabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; mempresentasikan makna *syu'ab al-īmān* (cabangcabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; meyakini bahwa dalam iman terdapat banyak cabang-cabangnya; serta menerapkan beberapa sikap dan karakter sebagai cerminan cabang iman dalam kehidupan.

Dari elemen akhlak, peserta didik menganalisis manfaat menghindari akhlak *maẓmūmah*; membuat karya yang mengandung konten manfaat menghindari sikap *maẓmūmah*; meyakini bahwa akhlak *maẓmūmah* adalah larangan dan akhlak mahmūdah adalah perintah agama; serta membiasakan diri untuk menghindari akhlak *maẓmūmah* dan menampilkan akhlak mahmūdah dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam elemen fikih, peserta didik mampu menganalisis implementasi fikih *mu'āmalah* dan *al-kulliyāt al-khamsah* (lima prinsip dasar hukum Islam; menyajikan paparan tentang fikih *mu'āmalah* dan *al-kulliyāt al-khamsah* meyakini bahwa ketentuan fikih *mu'āmalah* dan *al-kulliyāt al-khamsah* adalah ajaran agama; serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan, kepedulian, dan kepekaan sosial.

Dalam elemen sejarah peradaban Islam, peserta didik mampu menganalisis sejarah dan peran tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia; dapat membuat bagan *timeline* sejarah tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia

dan memaparkannya; meyakini bahwa perkembangan peradaban di Indonesia adalah sunatullah dan metode dakwah yang santun, moderat, *bi al-hikmah wa al-mau'izat al-hasanah* adalah perintah Allah SWT; membiasakan sikap kesederhanaan dan kesungguhan mencari ilmu, tekun, damai, serta semangat menghargai adat istiadat dan perbedaan keyakinan orang lain.

Fase E Berdasarkan Elemen

Elemen	Deskripsi
Al-Qur'an dan Hadis	Peserta didik mampu menganalisis ayat Al-Qur'an dan hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; dapat membaca Al-Qur'an dengan tartil, menghafal dengan fasih dan lancar ayat Al-Qur'an serta Hadis tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta bahaya dari pergaulan bebas dan zina; dapat menyajikan konten dan paparan tentang perintah untuk berkompetisi dalam kebaikan dan etos kerja serta larangan pergaulan bebas dan zina; meyakini bahwa sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina adalah perintah agama; dan membiasakan sikap kompetitif dalam kebaikan dan etos kerja serta menghindari pergaulan bebas dan perbuatan zina dengan lebih berhati-hati dan menjaga kehormatan diri.
Akidah	Peserta didik menganalisis makna <i>syu'ab al-imān</i> (cabang-cabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; mempresentasikan makna <i>syu'ab al-imān</i> (cabang-cabang iman), pengertian, dalil, macam dan manfaatnya; meyakini bahwa dalam iman terdapat banyak cabang-cabangnya; serta menerapkan beberapa sikap dan karakter sebagai cerminan cabang iman dalam kehidupan.
Akhlak	Peserta didik menganalisis manfaat menghindari <i>akhlak maẓmūmah</i> ; membuat karya yang mengandung konten manfaat menghindari sikap <i>maẓmūmah</i> ; meyakini bahwa akhlak <i>maẓmūmah</i> adalah larangan dan akhlak <i>maḥmūdah</i> adalah perintah agama; serta membiasakan diri untuk menghindari akhlak <i>maẓmūmah</i> dan menampilkan akhlak <i>maḥmūdah</i> dalam kehidupan sehari-hari.
Fikih	Peserta didik mampu menganalisis implementasi fikih <i>mu'āmalah</i> dan <i>al-kulliyāt al-khamsah</i> (lima prinsip dasar hukum Islam); menyajikan paparan tentang fikih <i>mu'āmalah</i> dan <i>al-kulliyāt al-khamsah</i> meyakini bahwa ketentuan fikih <i>mu'āmalah</i> dan <i>al-kulliyāt al-khamsah</i> adalah ajaran agama; serta menumbuhkan jiwa kewirausahaan, kepedulian, dan kepekaan sosial.
Sejarah Peradaban Islam	Peserta didik mampu menganalisis sejarah dan peran tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia; dapat membuat bagan <i>timeline</i> sejarah tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia dan memaparkannya; meyakini bahwa perkembangan peradaban di Indonesia adalah sunatullah dan metode dakwah yang santun, moderat, <i>bi al-hikmah wa al-mau'izat al-hasanah</i> adalah perintah Allah Swt.; membiasakan sikap kesederhanaan dan kesungguhan mencari ilmu, tekun, damai, serta semangat menghargai adat istiadat dan perbedaan keyakinan orang lain.

No	Alur Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Semester
SEMESTER 1			
1.	MERAIH KESUKSESAN DENGAN KOMPETISI DALAM KEBAIKAN DAN ETOS KERJA	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui metode talaqqi dan peer teaching, peserta didik dapat membaca Q.S. al-Maidah/5: 48 tentang kompetisi dalam kebaikan dan Q.S. at-Taubah/9: 105 tentang etos kerja dengan tartil dan sesuai kaidah tajwid serta terbiasa tadarus Al-Qur`an setiap hari. • Melalui metode drill and practice dan metode sorogan, peserta didik dapat menghafal Q.S. al-Maidah/5: 48 dan Q.S. at-Taubah/9: 105 dan hadis tentang kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja dengan fasih dan lancar. • Melalui model inquiry learning, peserta didik dapat menganalisis asbabun nuzul dan tafsir Q.S. al-Maidah/5: 48 dan Q.S. at-Taubah/9: 105 • Melalui model pembelajaran discovery learning, peserta didik dapat menganalisis manfaat dari penerapan perilaku kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja dalam kehidupan sehari-hari. • Melalui model pembelajaran berbasis proyek (project based learning), peserta didik 	1

		dapat membuat dan menyajikan paparan tentang Q.S. al- Maidah/5: 48 dan Q.S. at-Taubah/9: 105 dan hadis tentang kompetisi dalam kebaikan dan etos kerja.		
2.	MEMAHAMI HAKIKAT DAN MEWUJUDKAN KETAUHIDAN DENGAN SYU'ABUL IMAN (CABANG-CABANG IMAN)	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui metode inquiry learning dan small group discussion, peserta didik mampu menganalisis makna syu'abul iman (cabang-cabang iman) pengertian, dalil, macam dan manfaatnya • Melalui metode project-based learning dan mind map, peserta didik mampu mempresentasikan makna syu'abul iman (cabang-cabang iman) • Melalui metode reflective tinking, peserta didik mampu meyakini bahwa dalam iman terdapat banyak cabang-cabangnya; • Melalui metode refleksi peserta didik mampu membiasakan sikap disiplin, jujur, dan bertanggung jawab yang merupakan beberapa cabang iman dalam kehidupan 		1
3.	MENJALANI HIDUP PENUH MANFAAT DENGAN MENGHINDARI BERFOYA-FOYA, RIYA', SUM'AH,	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui model pembelajaran the learning cell, peserta didik dapat menganalisis pengertian, dalil dan contoh perilaku berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur, dan hasad. 		1

	TAKABUR , DAN HASAD	<ul style="list-style-type: none"> Melalui model pembelajaran jigsaw learning, peserta didik dapat menganalisis manfaat dan cara menghindari perilaku berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur dan hasad serta meyakini bahwa Islam melarang perilaku tercela sehingga termotivasi untuk menghindarinya. Melalui model pembelajaran berbasis produk, peserta didik dapat membuat dan menyajikan quote tentang perilaku berfoya-foya, riya', sum'ah, takabur, dan hasad serta terbiasa bersikap rendah hati dalam kehidupan sehari-hari. 		
4.	ASURANSI, BANK, DAN KOPERASI SYARIAH UNTUK PEREKONOMIA N UMAT DAN BISNIS YANG MASLAHAH	<ul style="list-style-type: none"> Melalui metode discovey learning dan information search mampu menganalisis implementasi fikih muamalah: asuransi, bank dan koperasi syariah di masyarakat; Melalui metode jigsaw, mampu menyajikan paparan tentang fikih muamalah: asuransi, bank dan koperasi syariah; Melalui metode discovery learning, mampu meyakini bahwa ketentuan fikih muamalah adalah ajaran agama; 		1
5.	MENELEDANI PERAN ULAMA	<ul style="list-style-type: none"> Melalui model pembelajaran active 		1

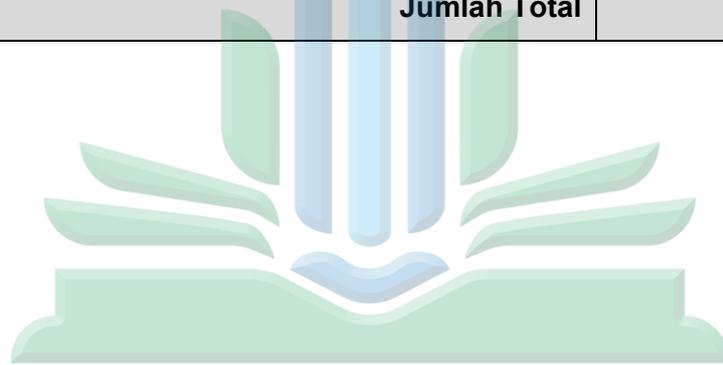
	PENYEBAR AJARAN ISLAM DI INDONESIA	debate (debat aktif), peserta didik dapat menganalisis sejarah masuknya agama Islam di Indonesia dan perkembangan kesultanan di Indonesia.	
		<ul style="list-style-type: none"> Melalui model pembelajaran index card match, peserta didik dapat menganalisis tokoh penyebar ajaran Islam di Indonesia, dan meyakini bahwa perkembangan peradaban Islam di Indonesia merupakan kehendak Allah Swt. sehingga termotivasi untuk meneladani kesederhanaan dan semangat menuntut ilmu dari para ulama. 	
		<ul style="list-style-type: none"> Melalui model pembelajaran berbasis produk, peserta didik dapat membuat dan bagan timeline sejarah tokoh ulama penyebar Islam di Indonesia 	
SEMESTER 2			
6.	MENJAUHI PERGAULAN BEBAS DAN PERBUATAN ZINA UNTUK MELINDUNGI HARKAT DAN MARTABAT MANUSIA	<ul style="list-style-type: none"> Melalui Metode <i>role playing</i>, peserta didik mampu berrpikir secara kritis terkait menjauhi pergaulan bebas dan zina, serta bagaimana dampaknya. 	2
7.	HAKIKAT MENCINTAI ALLAH SWT., KHAUF, RAJA'	<ul style="list-style-type: none"> Melalui model pembelajaran point counter-point, peserta didik dapat menganalisis 	2

	<p>DAN TAWAKAL</p>	<p>cabang iman: hakikat mencintai Allah Swt., khauf, raja', dan tawakal kepada-Nya, sehingga meyakini bahwa dalam iman terdapat banyak cabang-cabangnya, dan tercermin pada akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari.</p>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Melalui model pembelajaran <i>critical incident</i>, peserta didik dapat menganalisis tanda-tanda mencintai Allah Swt., khauf, raja', dan tawakal kepada-Nya, sehingga meyakini bahwa dalam iman terdapat banyak cabang-cabangnya, dan tercermin pada akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Melalui model pembelajaran berbasis produk, peserta didik dapat membuat dan mempresentasikan media pembelajaran tentang hakikat mencintai Allah Swt., khauf, raja', dan tawakal kepada-Nya, sehingga meyakini bahwa dalam iman terdapat banyak cabang-cabangnya, dan tercermin pada akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. 		
8.	<p>MENGHINDARI AKHLAK MADZMUMAH DAN MEMBIASAKAN AKHLAK MAHMUDAH</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui metode <i>discovery learning</i>, mampu menganalisis manfaat menghindari sikap temperamental (<i>ghadhab</i>), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani 		2

	<p>AGAR HIDUP NYAMAN DAN BERKAH</p>	<p>dalam kehidupan sehari-hari pengertian, dalil, macam dan manfaatnya.</p>		
		<ul style="list-style-type: none"> • Melalui metode small group discussion, mampu menyajikan paparan tentang menghindari perilaku temperamental (ghadhab), menumbuhkan sikap kontrol diri dan berani; 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Melalui metode reflective thinking mampu meyakini bahwa sikap temperamental (ghadhab) merupakan larangan dan sikap kontrol diri dan berani adalah perintah agama 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Melalui metode story telling, mampu menghindari sikap temperamental (ghadhab) dan membiasakan sikap kontrol diri dan berani dalam kehidupan sehari-hari. 		
9.	<p>MENERAPKAN AL KULLIYATU AL KHAMSAH DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui model pembelajaran jigsaw learning, peserta didik dapat menganalisis pengertian dan urutan al-kulliyatu al-khamsah, sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan masa'il al-diniyah (masalah-masalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat. 		2

		<ul style="list-style-type: none"> • Melalui model pembelajaran inquiry learning, peserta didik dapat menganalisis macam-macam dan penerapan al-kulliyatu al-khamsah, sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan masa'il al-diniyah (masalah-masalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat. 	
		<ul style="list-style-type: none"> • Melalui model pembelajaran berbasis produk, peserta didik dapat menyajikan paparan tentang al-kulliyatu al-khamsah, sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan masa'il al-diniyah (masalahmasalah keagamaan) dan menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat. 	
10.	PERAN TOKOH ULAMA DALAM PENYEBARAN ISLAM DI INDONESIA (METODE DAKWAH ISLAM OLEH WALI SONGO DI TANAH JAWA)	<ul style="list-style-type: none"> • Melalui metode discovey learning dan information search, mampu menganalisis peran tokoh ulama Islam di Indonesia (Wali Songo) dalam menyebarkan ajaran Islam; • Melalui metode timeline, mampu mempresentasikan paparan mengenai sejarah perjuangan dan metode dakwah Wali 	2

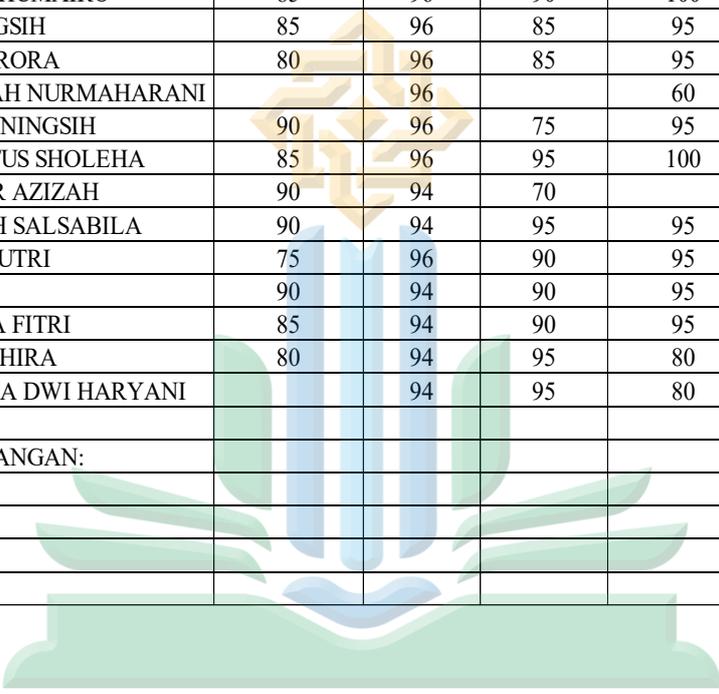
		Songo di Indonesia yang dilakukan secara damai;		
		<ul style="list-style-type: none"> • Melalui metode mask party, mampu meyakini metode dakwah yang moderat, bi al-hikmah wa al-mau'idlatil hasanah adalah perintah Allah Swt.; 		
		<ul style="list-style-type: none"> • Melalui metode problem-based learning, mampu membiasakan sikap kesederhanaan, tekun, damai kesungguhan dalam mencari ilmu, dan semangat menghargai adat istiadat dan perbedaan keyakinan orang lain. 		
		Jumlah Total		



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

Lampiran 9: Penilaian Peserta Didik

NO	NAMA	ASESMEN SUMATIF 1	TUGAS PRAKTIK	ULANGAN HARIAN	LKPD BAB 2	KEAKTIFAN	SIKAP
1	ADINDA SALSABILA RAHAMDHANI	60	96	55			B
2	ALLEYDA ZHILISTRA FAUZIYAH	90	96	90		√	B
3	AMELIA NUR AYUNI AGUSTIN	85	96	90	100		B
4	AZKA MANAZILA	80	96	80	80		B
5	BALQIS ANINDITA	85	96	50	95		B
6	DEAVA NOOR ARIANTO	85	96	95	80		B
7	DHITA CANTIKA KHUMAIRO	85	96	90	100		B
8	DWI RAHAYU NINGSIH	85	96	85	95	√	B
9	ERTHA SEPTIA AURORA	80	96	85	95	√	SB
10	FARADILA KHAISAH NURMAHARANI		96		60	√	C
11	FITRIA RIZKY AYUNINGSIH	90	96	75	95	√	C
12	ISNADILA WILDATUS SHOLEHA	85	96	95	100	√	SB
13	NADIFA DEKA NUR AZIZAH	90	94	70			B
14	NAILAL KAROMAH SALSABILA	90	94	95	95	√	B
15	DEFRIN AMALIA PUTRI	75	96	90	95		C
16	NURI MAULIDINA	90	94	90	95		C
17	SALSABILA RATNA FITRI	85	94	90	95		B
18	THALITA ULYA FAHIRA	80	94	95	80	√	B
19	ZASKIA MAULIDINA DWI HARYANI		94	95	80		C
	KETERANGAN:						
	SB: Sangat Baik						
	B: Baik						
	C: Cukup						
	KC: Kurang Cukup						



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

Lampiran 10: Foto Dokumentasi Penelitian



Foto Bersama Peserta Didik Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Jember



Foto Penjelasan Singkat Guru Kepada Peserta Didik Sekaligus Membagi Peran



Peserta Didik Berdiskusi Membentuk Narasi Cerita yang Akan ditampilkan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ



Praktik Metode Pembelajaran *Role Playing*



Wawancara Bersama Peserta Didik Usai Praktik Metode Pembelajaran *Role Playing*



Wawancara Bersama Guru PAI Usai Praktik Metode Pembelajaran *Role Playing*



Wawancara Bersama Waka Kurikulum Sekolah

Lampiran 11: Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9572/In.20/3.a/PP.009/02/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMAUBPPT DARUS SHOLAH JEMBER
 JL. MOH. YAMIN 25, Dusun:Krajan Desa/Kelurahan:Tegal Besar
 Kecamatan:Kec. Kaliwates

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 214101010016
 Nama : ZERLINDA YUNITA MAYASARI
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Berfikir Kritis Siswa pada Materi Menjauhi Pergaulan Bebas di Kelas X B SMAUBPPT Darus Sholah Tegal Besar-Jember Tahun Ajaran 2024/2025" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Ir. Hari Wahyono, MP

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 23 Januari 2025

Dekan,

Nyaki Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 12: Jurnal Kegiatan Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
LEMBAGA SMAUBPPT DARUS SHOLAH JEMBER**

NO	HARI/TANGGAL	KEGIATAN PENELITIAN	PARTISIPAN	PARAF
1.	Kamis, 8 Desember 2024	Penyerahan surat izin Penelitian	Wakatur (Pak Gin)	
2.	Jum'at, 20 Desember	Konfirmasi surat izin Penelitian	Wakatur (Pak Gin)	
3.	Kamis, 6 Februari 2025	Observasi kelas X B	Haemul Anam.s.pd.	
4.	Kamis, 6 Februari 2025	Wawancara peserta didik kelas X B	Fitria Rizki Nur Auningtyas	
5.	Kamis, 6 Februari 2025	Wawancara peserta didik kelas X B	Dwi Rahayu tingrit	
6.	Kamis, 6 Februari 2025	Wawancara peserta didik kelas X B	Maital Karamah s.	
7.	Kamis, 6 Februari 2025	Wawancara peserta didik kelas X B	Salsabila Ratna Fitri.	
8.	Rabu, 14 Mei 2025	Meminta surat pernyataan setelah selesai penelitian	Dent	
9.				
10.				

Jember, 14 Mei 2025

Mengetahui

Kepala SMAUBPPT Darus Sholah

UNIVERSITAS ISLAM TERAKREDITASI
KIAI HAJI ACHMAD SYADIDIQ
J E M B E



Jr. Harti Wahyono, MP
NUPTK. 045974064120022

Lampiran 13: Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM DARUS SHOLAH
AKTA NOTARIS NO.5/1985
SMA UNGGULAN BPPT DARUS SHOLAH JEMBER
TERAKREDITASI "A" SK.NO.1453/BAN-SM/SK/2022
JL. MOH. YAMIN NO. 25 TEGAL BESAR KALIWATES JEMBER
TELP. 0331-326468 - EMAIL : kontak@smaubpptjember.sch.id NPSN: 20523840

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor : 053/A/SMA.U.BPPT.DS/V/2025

Yang bertandatangan dibawah ini :

N a m a	: Ir. Hari Wahyono, MP
Jabatan	: Kepala Sekolah
Instansi	: SMA Unggulan BPPT Darus Sholah Jember

Dengan ini menerangkan bahwa ;

Nama	: Zerlinda Yunita Mayasari
NIM	: 214101010016
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: FTIK
Tahun Akademik	: Semester Ganjil 2024/2025

Telah selesai melakukan penelitian tentang “ Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dalam Berfikir Kritis Siswa pada materi menjauhi pergaulan bebas di kelas XB SMA Unggulan-Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi Darus Sholah (SMA U BPPT Darus Sholah)Tegal Besar Jember Tahun 2024/2025” pada tanggal 14 Mei 2025 di SMA Unggulan BPPT Darus Sholah Jember.

Demikian surat keterangan ini kami buat, atas perhatian dan kerja sama yang baik kami sampaikan terima kasih

Jember, 14 Mei 2025

Kepala Sekolah,



Ir. Hari Wahyono, MP

Lampiran 14: Biodata Penulis

BIODATA PENULIS**A. Biodata Pribadi**

Nama : Zerlinda Yunita Mayasari
 Tempat, Tanggal Lahir : Sidoarjo, 23 Juni 2002
 NIM : 214101010016
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
 Alamat : Perumahan Kebonsari Indah Blok O-24/25
 Email : zerlindayunita23@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK/RA sederajat : TK Plus Al-Hujjah
2. SD/MI sederajat : MIMA 01 KH. Shiddiq
3. SMP/MTS sederajat : MTsN 1 Jember
4. SMA/SMK/MA sederajat : SMA NURIS Jember
5. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember