

**PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI  
PEKERTI DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE  
PLAYING* UNTUK MEMBENTUK POLA PIKIR KREATIF  
SISWA KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
NEGERI 3 JEMBER**

**SKRIPSI**



**ZERLINA YUNITA MAYASARI**

**NIM: 214101010002**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
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**

**PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI  
PEKERTI DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE  
PLAYING* UNTUK MEMBENTUK POLA PIKIR KREATIF  
SISWA KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
NEGERI 3 JEMBER**

**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  
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh  
ZERLINA YUNITA MAYASARI  
NIM: 214101010002

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

**PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI  
PEKERTI DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE  
PLAYING* UNTUK MEMBENTUK POLA PIKIR KREATIF  
SISWA KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
NEGERI 3 JEMBER**

**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

**ZERLINA YUNITA MAYASARI  
NIM: 214101010002**

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



**HATTA, S.Pd.I. M.Pd.I.**

**NIP. 197703152023211003**

**PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI  
PEKERTI DENGAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE  
PLAYING* UNTUK MEMBENTUK POLA PIKIR KREATIF  
SISWA KELAS XI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
NEGERI 3 JEMBER**

**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: 26 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

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

Ari Dwi Widodo, S. Pd. I., M. Pd. I  
NIP. 198703312023211015

Anggota:

1. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd. I

2. Hatta, S. Pd. I., M. Pd.

Menyetujui

Dekan Fakultas Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

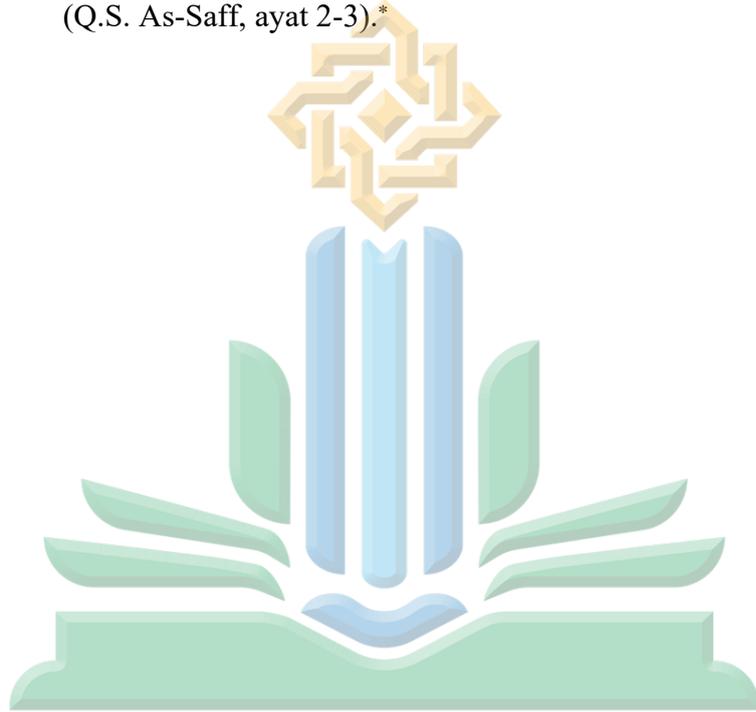


Dr. H. Abdul Mu'Is S. Ag., M. Si  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لِمَ تَقُولُونَ مَا لَا تَفْعَلُونَ ﴿٢﴾ كَبُرَ مَقْتًا عِنْدَ اللَّهِ أَنْ تَقُولُوا مَا لَا تَفْعَلُونَ ﴿٣﴾

**Terjemah:** Wahai orang-orang yang beriman, mengapa kamu mengatakan apa yang tidak kamu perbuat (2). Sungguh besar murka Allah jika kamu mengatakan (sesuatu hal), namun tidak kamu perbuat (3). (Q.S. As-Saff, ayat 2-3).\*



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), 551

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirabbil'amin*, 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 kakak kembaran penulis, Zerlinda 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.



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 *Role Playing* dalam Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI SMKN 3 Jember” 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.Ag., 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 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember 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 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan arahan, melancarkan persetujuan dan menyelesaikan skripsi.
5. Bapak Hatta S.Pd. I., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing yang mendedikasikan waktunya dengan ikhlas dan sabar untuk memberikan bimbingan, saran dan arahan guna selesainya skripsi ini.
6. Bapak Khoirul Umam, M. Pd., S. Pd. I. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberi arahan dan memberi nasihat kepada penulis.
7. Seluruh dosen PAI Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

yang telah memberikan ilmu kepada penulis.

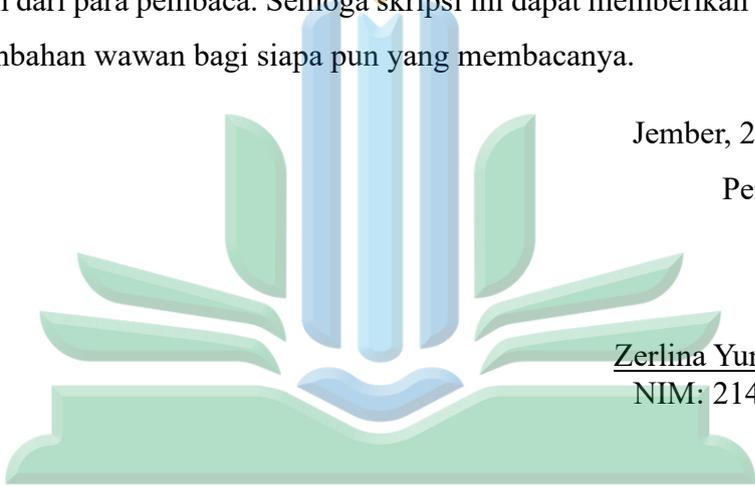
8. Bapak Widiwasito, S. Pd., M. Pd. selaku Kepala Sekolah SMKN 3 Jember yang memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian, dan juga bapak/ibu guru, peserta didik khususnya informan yang telah membantu serta memfasilitasi terkait data penelitian skripsi.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis dibalas dengan dilapangkan urusannya, keberkahan, dan limpahan rahmat dari Allah SWT. Dengan penuh 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, 26 Juni 2025

Penulis

Zerlina Yunita Mayasari  
NIM: 214101010002



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

## ABSTRAK

**Zerlina Yunita Mayasari, 2025:** *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dengan Menggunakan Metode Role Playing Untuk Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa Kelas Xi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember*

**Kata Kunci:** Metode *Role Playing*, Pola Pikir Kreatif, PAI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya metode pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan mendorong pola pikir kreatif, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Metode *role playing* dipilih karena dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang kontekstual, interaktif, dan mendekatkan siswa pada pengalaman nyata melalui simulasi peran.

Fokus penelitian ini meliputi: 1) Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember?, 2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember?, dan 3) Bagaimana evaluasi pembelajaran dengan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan penelitian lapangan *field research* dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara semi terstruktur, observasi, dan dokumentasi. Analisis data interaktif model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) perencanaan dilakukan secara sistematis melalui penyusunan RPP, pengantar materi, dan pembagian kelompok sesuai skenario; 2) pelaksanaan dilakukan dalam bentuk simulasi pernikahan yang dilengkapi diskusi dan refleksi, yang mendorong partisipasi aktif serta kreativitas siswa; dan 3) evaluasi dilakukan melalui latihan soal dari buku paket sebagai alat ukur pemahaman dan pengembangan pola pikir kreatif siswa selama proses pembelajaran.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
E. Definisi Istilah.....	8
F. Sistematika Pembahasan .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	12
B. Kajian Teori.....	28
1) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	28
2) Menggunakan Metode <i>Role Playing</i> .....	34
3) Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa.....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>40</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40
B. Lokasi Penelitian.....	42
C. Subyek Penelitian.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data .....	43
4. Analisis Data .....	47
5. Keabsahan Data.....	52

6. Tahap-Tahap Penelitian .....	53
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>55</b>
A. Gambaran Obyek Penelitian .....	55
B. Penyajian Data dan Analisis .....	57
C. Pembahasan Temuan .....	88
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>101</b>
A. Simpulan .....	101
B. Saran.....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>104</b>



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 .....	21
Tabel 4. 1 Hasil Temuan Penelitian .....	87



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

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Pengamatan Proses Pembelajaran .....	46
Gambar 3. 2 Teknik Keabsahan Data Miles and Hubberman .....	47
Gambar 4. 1 Presentasi Materi Pernikahan .....	67
Gambar 4. 2 Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Materi Pernikahan .....	74
Gambar 4. 3 Latihan Soal dan Hasil Penelitian .....	86



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

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan.....	107
Lampiran 2 Matriks Penelitian.....	108
Lampiran 3 Pedoman Penelitian .....	112
Lampiran 4 Daftar Peserta Didik XI Perhotelan 1 .....	114
Lampiran 5 Modul Ajar.....	115
Lampiran 6 Program Semester.....	123
Lampiran 7 Daftar Nilai Peserta Didik Kelas XI Perhotelan 1 .....	145
Lampiran 8 Foto Kegiatan .....	146
Lampiran 9 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	148
Lampiran 10 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	149
Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	151
Lampiran 12 Biodata Penulis .....	152



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

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dengan tujuan mengembangkan potensi fitrah manusia. Ketika potensi ini telah matang, manusia diharapkan mampu menjalankan perannya sesuai dengan amanah yang diemban, serta bertanggung jawab atas segala tindakannya di hadapan Sang Pencipta.<sup>1</sup> Pendidikan adalah cara bagi seseorang untuk mendapatkan pengetahuan, dengan pengetahuan seseorang akan mudah dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia diatur secara rinci dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan dari pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik sehingga mereka menjadi individu yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat strategis untuk membentuk kepribadian umat dan bangsa (peserta didik) yang tangguh; baik dari segi moralitas maupun dari aspek sains dan teknologi.<sup>2</sup> Dalam

---

<sup>1</sup> Nurhasanah Bakhtiar, *Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi*, VIII (Sleman: Aswaja Pressindo, 2018), 255.

<sup>2</sup> Asep Abdul Aziz dkk., "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9, no. 1 (16 Juli 2021): 132, <https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542>.

prosesnya, pembelajaran PAI diharapkan tidak hanya menghasilkan siswa yang paham secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai keagamaan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) adalah metode yang dilakukan dengan melibatkan siswa dalam memainkan suatu peran atau lakon. Metode ini berupa tindakan (*action*) yang dilakukan oleh beberapa siswa sebagai bentuk interpretasi dari suatu peristiwa atau simulasi kejadian nyata yang berkaitan dengan materi Pelajaran. Metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip tersebut. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman.<sup>3</sup> Metode ini melibatkan siswa dalam memainkan peran atau simulasi situasi nyata yang relevan dengan materi pembelajaran. Metode pembelajaran *Role Playing* memiliki karakter sosial, karena siswa yang ditunjuk untuk memerankan suatu lakon akan berinteraksi satu sama lain dalam rangka menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan tema utama pembelajaran. Pendekatan ini efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih cepat melalui pengalaman langsung dan kolaborasi.<sup>4</sup> Menurut Hamalik, metode *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang berbasis pengalaman. Dalam

---

<sup>3</sup> 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>.

<sup>4</sup> Afri Naldi, Reval Oktaviandry, dan Gusmaneli, "Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik," *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 2 (20 April 2024): 134, <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>.

metode ini, siswa diberi kebebasan untuk memainkan peran mereka dengan mengekspresikan sepenuhnya perasaan dan emosinya tanpa adanya batasan pada kata-kata maupun gerakan.<sup>5</sup> 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.<sup>6</sup> Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan reflektif. *Role Playing* juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri, memperkuat empati, serta memahami perspektif orang lain, yang merupakan bagian penting dari pembelajaran berbasis nilai.

Dalam konteks pola pikir kreatif, metode *Role Playing* memiliki keunggulan karena mendorong siswa untuk mengeksplorasi berbagai ide dan solusi melalui interaksi aktif. Berpikir kreatif merupakan suatu aktivitas individu untuk memperoleh serangkaian ide-ide yang baru dan orisinal dari konsep, pengalaman dan pengetahuan yang telah didapatkan.<sup>7</sup> Semua aspek ini dapat dilatih melalui kegiatan bermain peran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

---

<sup>5</sup> Nurhasanah, Sujana, dan Sudin, "PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HUBUNGAN MAHLUK HIDUP DENGAN LINGKUNGANNYA," 613.

<sup>6</sup> Nurhasanah, Sujana, dan Sudin, 614.

<sup>7</sup> Singgih Utomo Aji, Tian Abdul Aziz, dan Flavia Aurelia Hidajat, "Kemampuan Berpikir Kreatif di Indonesia: Sebuah Kajian Literatur," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta* 6, no. 1 (29 Februari 2024): 39, <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.29025>.

Sekolah yang menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada materi ketentuan pernikahan dalam Islam adalah di sekolah SMK Negeri 3 Jember, yang berlokasi di di jalan. Dr. Subandi, Kreongan Atas, Jember Lor, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember, Jawa timur 68118. Sekolah ini dikenal sebagai salah satu SMK yang cukup aktif dalam mengembangkan metode pembelajaran inovatif, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti (PAIBP). Dalam praktiknya, guru PAI di sekolah ini berupaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, mengingat karakteristik siswa SMK yang lebih dominan pada praktik dibandingkan teori.

Penggunaan metode *role playing* dipilih karena banyak siswa yang merasa bosan, kurang fokus, bahkan mengantuk ketika pembelajaran hanya berpusat pada ceramah atau penjelasan satu arah. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk menemukan pendekatan yang dapat menghidupkan kelas dan mendorong partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, metode *role playing* diterapkan sebagai salah satu solusi kreatif dalam menyampaikan materi, khususnya yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan membutuhkan pemahaman mendalam seperti materi ketentuan pernikahan dalam Islam.

Dalam pengimplementasian metode ini, guru menyiapkan skenario atau alur cerita yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Misalnya, skenario yang menggambarkan proses pernikahan mulai dari khitbah (lamaran), rukun dan syarat nikah, wali, saksi, ijab qabul, hingga tanggung jawab suami istri setelah menikah. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok,

lalu masing-masing kelompok diminta memerankan tokoh-tokoh dalam alur tersebut, seperti calon mempelai, wali nikah, penghulu, dan orang tua. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat melihat gambaran praktis dari proses pernikahan dalam Islam.

Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa, karena mereka merasa terlibat langsung dalam materi dan dapat lebih mudah memahami konsep-konsep penting dalam Islam, khususnya terkait pernikahan. Selain itu, kegiatan *role playing* juga melatih keberanian, komunikasi, dan kerja sama antar siswa, yang tentunya menjadi nilai tambah dalam pembelajaran.

Sehingga penelitian ini memiliki tujuan utama untuk mengetahui proses KBM di SMKN 3 Jember khususnya dalam hal penerapan metode pembelajaran *role playing* pada saat materi ketentuan pernikahan dalam Islam. Penelitian ini dilakukan pada Kelas XI sekolah tersebut, guru PAI menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada materi ketentuan pernikahan dalam Islam dengan menggunakan bahan ajar Buku Siswa Kelas XI tepatnya pada bab 9 yang bertema “ketentuan pernikahan dalam Islam”. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang muncul setelah menggunakan metode belajar bermain peran, yang disebut dengan pola pikir kreatif. Pola pikir kreatif menjadi salah satu tujuan pendidikan.

## **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran dengan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran dengan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember.
4. Mendeskripsikan evaluasi pembelajaran dengan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memperluas wawasan dan pengetahuan terkait penerapan *role playing* sebagai metode pembelajaran yang menarik dan efisien.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti sebagai sarana untuk memperluas pengetahuan, karena dalam prosesnya penelimbaca berbagai literatur, terutama yang membahas pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

### b) Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini bermanfaat bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember sebagai tambahan koleksi literatur, terutama yang berkaitan dengan penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran.

### c) Bagi SMKN 3 Jember

Penelitian ini bermanfaat bagi SMKN 3 Jember sebagai acuan dan bahan pertimbangan dalam penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran.

### d) Bagi Masyarakat

Penelitian ini bermanfaat bagi Masyarakat sebagai sumber tambahan dan referensi dalam penerapan metode *role playing*, sekaligus menjadi pendukung data bagi peneliti lain.

## E. Definisi Istilah

### 1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan aktivitas pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan pengamalan peserta didik terhadap ajaran Islam, yang meliputi aspek keimanan, ibadah, akhlak, dan nilai-nilai moral. Proses pembelajaran ini menekankan keterpaduan antara aspek kognitif dan pembentukan karakter, sehingga peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam sikap, perilaku, dan kehidupan sehari-hari secara nyata.

### 2. Menggunakan Metode *Role playing*

Metode *Role playing* (bermain peran) adalah metode pembelajaran di mana siswa diminta untuk memerankan suatu karakter atau situasi tertentu sesuai dengan materi yang dipelajari. Metode ini dirancang

untuk membantu siswa memahami konsep atau permasalahan melalui pengalaman langsung dengan cara berperan sebagai individu lain atau permasalahan melalui pengalaman langsung dengan cara berperan sebagai individu lain atau mengambil posisi tertentu dalam sebuah simulasi.

### 3. Untuk Membentuk Pola Pikir Kreatif

Pola pikir kreatif merupakan suatu berpikir manusia yang menghasilkan produk suatu pola pikir manusia yang menghasilkan

produk sesuatu yang baru atau unik, berguna dan dapat dimengerti dari Analisa pemikiran tersebut.

4. Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

Kelas XI di SMK Negeri 3 Jember yang dijadikan sebagai tempat dilaksanakannya penelitian. Para siswa dalam kelas ini menjadi objek untuk mengamati proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

5. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan Menggunakan Metode Role Playing untuk Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan metode role playing merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif melalui simulasi peran yang berkaitan dengan materi ajar. Kegiatan ini

dilaksanakan di kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember dengan tujuan membentuk pola pikir kreatif siswa. Melalui metode ini, siswa diajak untuk memahami nilai-nilai keislaman tidak hanya secara teoritis, tetapi juga melalui pengalaman langsung yang mereka perankan di dalam kelas. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan role playing mendorong mereka untuk berpikir secara fleksibel, orisinal, serta mampu mengembangkan ide dan tanggapan secara mandiri dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari.

## **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 merupakan penelitian ilmiah yang memiliki kesamaan substansi dengan penelitian yang baru dibuat, baik dalam bentuk skripsi, tesis, disertasi, maupun artikel jurnal, baik jurnal cetak maupun elektronik, yang telah dilakukan dan dianalisis oleh peneliti lain, baik yang telah dipublikasikan maupun belum. Tujuan adanya penelitian terdahulu adalah untuk memahami ringkasan penelitian yang telah dilakukan, mengidentifikasi persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, serta menilai tingkat orisinalitas penelitian yang sedang dilakukan. Berikut ini adalah hasil temuan dari penelitian terdahulu yang berhasil peneliti identifikasi.

- 1) Jurnal yang ditulis oleh Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudin program studi Pendidikan Guru Dan Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Sumedang pada tahun 2016 jurnal tersebut berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya”. Metode penelitian menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK).<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil penelitianh tersebut perencanaan metode pembelajaran *Role Playing* sangat berperan dalam mengatasi

---

<sup>8</sup> Nurhasanah, Sujana, dan Sudin, “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya.”

permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada observasi awal serta menentukan tingkat keberhasilan yang diharapkan. Dalam penerapannya, perencanaan pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan tahapan-tahapan *Role Playing*, sehingga setelah tiga siklus, kinerja guru dalam perencanaan pembelajaran mencapai target dengan persentase 96%. Pelaksanaan pembelajaran dengan *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa tentang hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya di kelas IV SDN Sindang II dilakukan melalui sembilan tahap. Kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran mencapai target dengan persentase 91%, sedangkan aktivitas siswa yang meliputi mengemukakan pendapat, antusiasme dalam belajar, serta kerja sama dalam diskusi juga mengalami peningkatan, dengan persentase 91,11%. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan *Role Playing*, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Berdasarkan hasil tes akhir pembelajaran, ketuntasan siswa meningkat dari 26,92% pada siklus I, menjadi 57,69% pada siklus II, dan mencapai 92,31% pada siklus III. Dengan demikian, metode *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; Mengkaji tentang metode *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 hasil belajar peserta didik pada materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu penerapan metode role playing yang dilakukan dengan tujuan dalam berpikir kreatif peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian *field research*.

- 2) Skripsi yang ditulis oleh Novita Maharani Lubis jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan pada tahun 2019 skripsi tersebut berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)”. Metode penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment* (eksperimen semu).<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran dengan metode konvensional, yaitu menggunakan media buku paket dan ceramah pada kelas kontrol (IVA) dalam mata pelajaran PKn dengan materi pemerintahan pusat, menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai Pre-

---

<sup>9</sup> Novita Maharani Lubis, “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)” (Skripsi, Medan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2019).

Test sebesar 42,00 dan rata-rata nilai Post-Test sebesar 61,50. Sementara itu, pada kelas eksperimen (IVB) yang menggunakan model *role playing*, terjadi peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan, dengan rata-rata nilai Pre-Test sebesar 62,50 dan rata-rata nilai Post-Test sebesar 83,50. Hal ini menunjukkan bahwa model *role playing* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta menumbuhkan semangat belajar mereka dibandingkan dengan metode ceramah. Oleh karena itu, model *role playing* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; Mengkaji metode *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 hasil belajar peserta didik, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu penerapan metode *role playing* yang dilakukan dengan tujuan dalam berpikir kreatif peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. penelitian tersebut menggunakan metode penelitian Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experiment* (eksperimen semu), sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian *field research*.

- 3) Skripsi yang ditulis oleh Dian Cahya Ningrum jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah IAIN Metro Lampung pada tahun 2020 skripsi tersebut berjudul “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah”. Skripsi tersebut mengkaji tentang peningkatan hasil belajar siswa siswi kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah”. Metode penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran dengan model bermain peran (*Role Playing*) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V C SD Negeri 2 Kotagajah, Lampung Tengah. Rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga target ketuntasan belajar tercapai, yaitu 75% siswa memperoleh nilai  $\geq 70$ , dengan tingkat ketuntasan yang meningkat dari 48% menjadi 80% atau naik sebesar 32%. Selain itu, model pembelajaran ini juga membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Dengan tingkat ketuntasan mencapai 80%, model ini menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, bermain peran dapat dijadikan sebagai alternatif strategi

---

<sup>10</sup> Dian Cahya Ningrum, “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah” (Skripsi, Lampung, IAIN Metro Lampung, 2020).

pembelajaran untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam proses belajar mengajar, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

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 hasil belajar peserta didik, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu penerapan metode role playing yang dilakukan dengan tujuan dalam berpikir kreatif peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti; penelitian tersebut menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian *field research*.

- 4) Skripsi yang ditulis oleh Ridwan jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Ponorogo pada tahun 2021 Skripsi tersebut berjudul “Implementasi Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IX H Mts Darul Huda Mayak”. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas individual, maksudnya peneliti memiliki dua tugas yaitu sebagai peneliti sendiri dan sebagai guru secara penuh. Alur Penelitian Tindakan Kelas ini, menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, yang berisi alur penelitian yaitu; perencanaan,

pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Selain itu, pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi dan ujian tulis.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil penelitian tentang Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IX H MTs Darul Huda Mayak bahwa penggunaan metode *Role Playing* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, terjadi perubahan signifikan dalam aktivitas siswa, di mana mereka menjadi lebih leluasa dalam belajar dan aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya. Tingkat keaktifan siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, yang ditandai dengan bertambahnya jumlah siswa yang memperoleh predikat baik sekali, sementara predikat kurang dan sangat kurang mengalami penurunan hingga tidak ada lagi siswa yang masuk dalam kategori tersebut di siklus II. Selain itu, metode *Role Playing* juga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pada siklus I, sebanyak 71,43% siswa memperoleh nilai di atas 70, sedangkan pada siklus II, persentase tersebut meningkat menjadi 100%. Dengan demikian, metode *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas IX H MTs Darul Huda Mayak.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; Mengkaji tentang metode pembelajaran *Role*

---

<sup>11</sup> Ridwan, "Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IX H MTs Darul Huda Mayak" (Skripsi, Ponorogo, IAIN Ponorogo, 2021).

*Playing*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; penelitian skripsi tersebut yaitu penerapan metode *role playing* yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata Pelajaran Fiqih, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu penerapan metode *role playing* yang dilakukan dengan tujuan dalam berpikir kreatif peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti; penelitian tersebut menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian *field research*.

- 5) Skripsi yang ditulis oleh Siti Rofiatul Munawaroh jurusan Pendidikan Agama Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada tahun 2024 skripsi tersebut berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Sebagai Upaya Membangun Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025”. Metode penelitian menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil penelitian tersebut penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025 terbukti efektif dalam membangun keaktifan

---

<sup>12</sup> Siti Rofiatul Munawaroh, “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Sebagai Upaya Membangun Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025” (Skripsi, Jember, Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024).

belajar peserta didik. Pembelajaran dimulai dengan penjelasan singkat dari guru mengenai materi perceraian, diikuti dengan praktik siswa terkait pengadilan agama. Guru menjelaskan konsep *Role Playing*, memberikan tema dan naskah untuk didiskusikan, serta membagi siswa menjadi dua kelompok untuk mempraktikkan materi. Setelah praktik, dilakukan penyimpulan, evaluasi, sesi tanya jawab, dan penutupan pembelajaran. Penerapan metode ini memberikan berbagai dampak positif, di antaranya meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan fokus belajar, memberikan pengalaman belajar langsung, mengembangkan keterampilan sosial, serta meningkatkan antusiasme dan kreativitas siswa. Selain itu, metode ini juga mengintegrasikan pembelajaran multidisiplin, mendorong berpikir kritis, membangun kepercayaan diri, menambah wawasan baru, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Dengan demikian, *Role Playing* dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih, khususnya dalam membangun keaktifan belajar peserta didik.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; Mengkaji tentang metode pembelajaran *Role Playing*; Metode yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian skripsi penulis yaitu sebagai berikut; penelitian skripsi tersebut yaitu penerapan metode *role playing* yang dilakukan dengan tujuan membangun keaktifan peserta didik pada mata Pelajaran Fikih, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu penerapan

metode *role playing* yang dikakukan dengan tujuan dalam berpikir kreatif peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi.

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

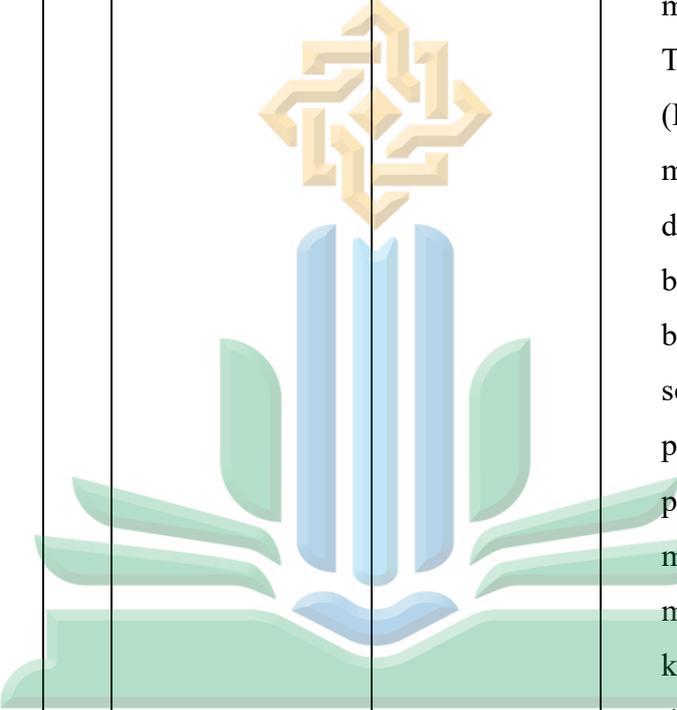
No	Judul, Penulis, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	“Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya”. Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudin, 2016	Mengkaji tentang metode <i>Role Playing</i>	a. penelitian skripsi tersebut yaitu penerapan metode <i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu penerapan metode <i>role playing</i> yang dikakukan dengan tujuan dalam berpikir kreatif peserta didik yang

			<p>digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.</p> <p>b. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian <i>field research</i>.</p>
2	<p>“Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan</p>	<p>Mengkaji tentang metode <i>Role Playing</i>.</p>	<p>a. Penelitian skripsi tersebut yaitu penerapan metode <i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu penerapan metode</p>

	<p>Kewarganegaraan (Pkn)". Novita Maharani Lubis, 2019</p>		<p><i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan dalam berpikir kreatif peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.</p> <p>b. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasi Experiment</i> (eksperimen semu), sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian <i>field research</i>.</p>
--	--	--	---

3	<p>“Penerapan Model Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah”. Dian Cahya Ningrum, 2020</p>	<p>Mengkaji tentang metode pembelajaran <i>Role Playing</i>.</p>	<p>a. Penelitian skripsi tersebut yaitu penerapan metode <i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu penerapan metode <i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan dalam berpikir kreatif peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti;</p> <p>b. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan,</p>
---	--	--	--

			sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian <i>field research</i> .
4	<p>“Implementasi Metode <i>Role Playing</i> dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IX H MTs Darul Huda Mayak”.</p> <p>Ridwan, 2021</p>	<p>Mengkaji tentang metode pembelajaran <i>Role Playing</i>.</p>	<p>a. Penelitian skripsi tersebut yaitu penerapan metode <i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata Pelajaran Fikih, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu penerapan metode <i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan dalam berpikir kreatif peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran</p>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

			<p>Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti;</p> <p>b. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian <i>field research</i>.</p>
5	<p>“Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Sebagai Upaya Membangun Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam</p>	<p>a. Mengkaji tentang penerapan metode <i>role playing</i></p> <p>b. Metode yang digunakan</p>	<p>Penerapan metode <i>role playing</i> yang dilakukan dengan tujuan membangun keaktifan peserta didik pada mata Pelajaran Fikih, sedangkan penelitian skripsi penulis yaitu penerapan metode <i>role</i></p>

Pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025” Siti Rofiatul Munawaroh, 2024	yaitu kualitatif deskriptif	<i>playing</i> yang dilakukan dengan tujuan dalam berpikir kreatif peserta didik yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi.
--	-----------------------------	--

Penelitian-penelitian terdahulu telah memberikan gambaran tentang penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Beberapa topik kajian memang memiliki kesamaan dalam penggunaan metode, namun penting untuk dipahami bahwa setiap penelitian memiliki konteks, tujuan, dan karakteristik yang berbeda. Termasuk dalam penelitian ini, yang dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan fokus membentuk pola pikir kreatif siswa di kelas XI SMKN 3 Jember. Fokus penelitian ini berbeda dari sebelumnya karena tidak hanya menekankan pada aspek hasil belajar, tetapi pada proses berpikir kreatif siswa melalui pengalaman bermain peran. Selain itu, pendekatan penelitian yang digunakan juga berbeda, yaitu kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan. Perbedaan inilah yang menjadikan penelitian ini penting untuk dilakukan, agar dapat memberikan kontribusi yang lebih mendalam terhadap strategi pembelajaran PAI yang inovatif dan relevan dengan karakteristik siswa SMK.

## B. Kajian Teori

### 1) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Islam berasal dari istilah-istilah dalam Islam, yaitu *al-tarbiyah*, *al-ta'lim*, dan *al-ta'dib*. Ketiga istilah tersebut memiliki makna yang berbeda, namun secara substansi memiliki tujuan yang sama, yaitu mendidik, membimbing, dan membantu peserta didik dalam memahami ajaran Islam berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah. Dengan pemahaman tersebut, peserta didik diharapkan mampu menentukan pilihan yang tepat antara kebaikan dan keburukan dalam kehidupannya.<sup>13</sup>

Adapun dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terdapat materi-materi tentang Ketentuan Pernikahan dalam Islam, sebagai berikut:

#### 1. Pengertian Pernikahan

Nikah secara etimologis mengandung arti hubungan suami istri, perjanjian (akad), serta kedekatan fisik seperti pelukan. Nikah merupakan salah satu prinsip utama dalam kehidupan sosial yang ideal. Pernikahan tidak hanya menjadi cara yang mulia untuk membangun rumah tangga dan keturunan, tetapi juga berperan sebagai sarana mempererat hubungan antar kelompok masyarakat. Melalui pernikahan, terjalin perkenalan antara satu komunitas dengan

---

<sup>13</sup> Kiki Ayu Hermawati, "Implementasi Model Inkuiri dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti: Analisis pada Materi Pembelajaran Toleransi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 6, no. 1 (30 Juni 2021): 60, [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6159](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6159).

komunitas lainnya, yang pada akhirnya membuka peluang untuk saling membantu dan mendukung.<sup>14</sup>

Dalam Undang-undang Nomor 1 Tahun 1974 menjelaskan bahwa pernikahan adalah ikatan lahir batin antara seorang pria dan seorang Wanita sebagai suami istri dengan tujuan membentuk keluarga atau rumah tangga yang bahagia dan kekal berdasarkan ketuhanan yang maha Esa.

Dengan kata lain pernikahan adalah ikatan lahir batin antara seorang laki-laki dan Perempuan untuk hidup Bersama dalam suatu rumah tangga melalui akad yang dilakukan menurut aturan hukum syariat Islam yang mengakibatkan timbulnya hak dan kewajiban di antara masing-masing pihak.

## 2. Tujuan Pernikahan

Seseorang harus memiliki tujuan yang baik Ketika akan melakukan pernikahan. Karena tujuan inilah yang akan memengaruhi kehidupan setelah menikah. Tujuan menikah yang baik ialah sebagai berikut:

- 1) Untuk memperoleh kebahagiaan dan ketenangan hidup (Sakinah).
- 2) Untuk membina rasa cinta dan kasih sayang
- 3) Untuk memperoleh keturunan yang sah.

## 3. Hukum pernikahan

<sup>14</sup> Santoso, "HAKEKAT PERKAWINAN MENURUT UNDANG-UNDANG PERKAWINAN, HUKUM ISLAM DAN HUKUM ADAT," *YUDISIA: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosial Keagamaan* 7, no. 2 (Desember 2016): 416–17, <https://doi.org/10.21043/yudisia.v7i2.2162>.

Hukum asal melaksanakan pernikahan adalah mubah (boleh). Hukum ini dapat berubah disebabkan pada keadaan tertentu. Berikut penjelasan ringkas terkait hukum menikah:

- 1) Sunnah. Hukum sunnah ditujukan untuk orang yang sudah mampu dari segilahir dan batin untuk menikah namun masih sanggup mengendalikan dirinya dari godaan yang menjurus kepada perzinaan.
- 2) Wajib. Hukum wajib menikah ditujukan untuk orang yang telah mampu menikah. Mampu dari segi lahir maupun batin. Sedangkan apabila seseorang tersebut tidak menikah, ia khawatir akan terjerumus kedalam perzinaan.
- 3) Mubah. Artinya dibolehkan. Seseorang dihukumi mubah untuk menikah apabila faktor-faktor yang mengharuskan maupun menghalangi terlaksananya pernikahan tidak ada pada diri seseorang tersebut.
- 4) Makruh. Hukum menikah menjadi makruh apabila orang yang akan melakukan pernikahan telah memiliki keinginan atau Hasrat tetapi ia hanya memiliki bekal untuk biaya pernikahan namun belum mempunyai bekal untuk memberikan nafkah.
- 5) Haram. Hukum menikah menjadi haram bagi orang yang akan melakukan pernikahan tetapi ia mempunyai niat buruk, seperti niat menyakiti Perempuan atau niat buruk lainnya. Hukum menikah juga haram apabila seseorang yang hendak menikah namun tidak

memiliki biaya untuk melaksanakan perkawinan dan dipastikan tidak mampu memberi nafkah dan hak-hak istri serta keluarganya.

#### 4. Rukun-rukun pernikahan

Rukun adalah unsur yang wajib ada dalam pelaksanaan suatu tindakan. Sementara itu, syarat dalam fikih merujuk pada sesuatu yang harus dipenuhi sebelum melaksanakan suatu perbuatan tertentu. Terdapat lima rukun dalam pernikahan, yaitu calon suami, calon istri, wali, dua orang saksi, serta sighat (ijab dan qabul). Penjelasan mengenai masing-masing rukun akan diuraikan sebagai berikut.

1) Calon Suami. Ada beberapa syarat yang harus terpenuhi untuk seorang calon suami, yaitu:

- a) Calon suami benar-benar laki-laki;
- b) Calon suami bukanlah orang yang haram dinikahi bagi calon istri, baik haram karena nasab, sepersusuan, atau karena ikatan pernikahan;

c) Tidak terpaksa. Tidak sah menikah tanpa ada kehendak sendiri;

d) Calon suami diketahui jelas identitasnya. Sudah diketahui nama beserta orangnya;

e) Tidak sedang melakukan ihram.

2) Calon Istri. Ada beberapa syarat yang harus terpenuhi untuk calon istri, yaitu:

- a) Benar-benar perempuan;

- b) Bukan wanita yang haram dinikahi, baik karena nasab, sepersusuan, atau karena ikatan pernikahan;
  - c) Jelas identitasnya, sudah diketahui nama serta yang mana orangnya oleh calon suami;
  - d) Tidak sedang melakukan ihram, atau dalam masa 'iddah.
- 3) Wali, syarat menjadi wali pernikahan ialah sebagai berikut:
- a) Islam;
  - b) Baligh (sudah dewasa), tidak sah anak kecil menjadi wali nikah;
  - c) Berakal sehat;
  - d) Merdeka, bukan seorang budak;
  - e) Laki-laki, tidak sah wali dari perempuan;
  - f) Adil, bukan orang fasiq;
  - g) Urutan wali adalah Bapak, kakek, saudara laki-laki sekandung, saudara laki-laki seapak, saudara laki-laki seibu, anak laki-laki dari saudara seayah, anak laki-laki dari saudara kandung, anak laki-laki dari saudara seibu, paman, anak laki-laki paman;
  - h) Bagi perempuan yang tidak memiliki wali, misalnya wali sudah meninggal, maka walinya adalah pemimpin di daerah

tersebut, jika di Indonesia adalah dari pegawai Kantor Urusan Agama (KUA).

4) Dua orang saksi, Syarat dua orang saksi ini juga hampir sama dengan wali, yakni:

- a) Islam;
- b) Baligh (sudah dewasa), tidak sah anak kecil menjadi saksi nikah;
- c) Berakal sehat;
- d) Merdeka, bukan seorang budak;
- e) Laki-laki, tidak sah saksi dari perempuan.
- f) Adil, bukan orang fasiq.

5) Sighat (Ijab dan Qabul) Syarat dari ijab-qabul dalam pernikahan adalah:

- a) Ijab-qabul dilaksanakan dalam keadaan bersambung. Artinya: antara pelafalan ijab dengan qabul (penerimaan) tidak berselang lama.
- b) Tidak ditambahi dengan keterangan jangka waktu tertentu. Misalnya saya terima nikah si fulanah dalam waktu sebulan.
- c) Lafadz jelas maksudnya, dan tidak disangkutkan dengan makna yang lain. Misalnya saya nikahkan engkau dengan anakku jika engkau tetap menjadi pengusaha.
- d) Ijab dan qabul menggunakan kalimat “nikah, tazwij, atau turunannya yang semakna.”

e) Boleh menggunakan bahasa selain bahasa Arab.

## 2) Menggunakan Metode *Role Playing*

Secara harfiah, "*role*" berarti peran, dan "*play*" berarti bermain. Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu metode pembelajaran yang mengutamakan pengalaman. Melalui metode bermain peran, siswa dapat mengekspresikan perasaannya secara bebas tanpa terikat oleh kata-kata atau gerakan. *Role playing* menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung, memungkinkan mereka memahami materi melalui kreativitas dan ekspresi imajinatif. Dengan metode ini, siswa dapat belajar secara aktif dengan memainkan peran sesuai materi ajar, tanpa kehilangan fokus pada pembelajaran.<sup>15</sup>

Metode pembelajaran berbasis pengalaman sering kali menggunakan *role playing*. Pendekatan ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami serta menghayati nilai-nilai sosial, meningkatkan empati terhadap sesama, dan mengasah keterampilan sosial mereka.<sup>16</sup>

### a. Perencanaan

Secara istilah, perencanaan pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu perencanaan dan pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu perencanaan dan pembelajaran. Kata rencana yang berarti proses pengambilan keputusan tentang apa saja yang perlu dilakukan untuk

<sup>15</sup> Nurhasanah, Sujana, dan Sudin, "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya," 613.

<sup>16</sup> Moh Hilmi, "Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak dan Kecerdasan Sosialnya," *Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2018): 142, <https://doi.org/10.36088/palapa.v6i2.71>.

mencapai tujuan tertentu. Jadi, dalam membuat perencanaan, hal pertama yang perlu dilakukan adalah menentukan tujuan yang ingin di capai. Setelah itu barulah disusun Langkah-langkah yang harus ditempuh agar tujuan tersebut bisa terwujud.<sup>17</sup>

Perencanaan pembelajaran tidak disusun hanya untuk memenuhi tuntutan administratif semata, tetapi merupakan bagian penting dari tanggung jawab professional seorang guru. Perencanaan ini berperan sebagai pedoman utama dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penyusunan perencanaan pembelajaran menjadi hal wajib dilakukan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara terarah, sistematis, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.<sup>18</sup>

b. Pelaksanaan

Baroro menyebutkan langkah-langkah yang disiapkan oleh guru

saat pembelajaran dengan metode *role playing* yaitu:

- a. Guru menyusun skenario yang akan ditampilkan;
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran;
- c. Membentuk kelompok yang terdiri dari lima siswa atau disesuaikan dengan jumlah peserta didik;
- d. Menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran;

<sup>17</sup> Mukni'ah, *PERENCANAAN PEMBELAJARAN Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K-13)* (Jember: IAIN Jember Press (IJP), 2016), 5.

<sup>18</sup> Rusydi Ananda, *Perencanaan Pembelajaran* (Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), 20.

- e. Memanggil siswa untuk mendalami skenario yang telah disiapkan;
  - f. Setiap siswa tetap dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan;
  - g. Setelah pertunjukan selesai, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk menganalisis penampilan yang telah disajikan;
  - h. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi dan kesimpulan mereka;
  - i. Guru menyampaikan kesimpulan umum dari pembelajaran;
  - j. Melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran; dan
  - k. Menutup sesi pembelajaran.
- c. Evaluasi

Secara harfiah, kata *evaluasi* berasal dari bahasa Inggris *evaluation*, yang dalam bahasa Arab dikenal dengan istilah *al-taqdir*, dan dalam bahasa Indonesia berarti *penilaian*. Kata ini berakar dari kata

*value*, yang dalam bahasa Arab disebut *al-qimah*, dan dalam bahasa Indonesia berarti *nilai*. Secara khusus, evaluasi dalam dunia pendidikan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah memahami dan menguasai materi pelajaran. Penilaian ini mencakup tiga aspek penting, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap atau perilaku).<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Elis Ratnawulan dan Ahmad Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran Dengan Pendekatan Kurikulum 2013* (Bandung: Pustaka Setia, 2014), 9–11.

Keunggulan dalam pembelajaran dengan metode *role playing* antara lain sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Menyediakan pengalaman belajar yang bersifat langsung.
3. Mengasah keterampilan sosial siswa.
4. Mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah.
5. Memotivasi dan menarik minat belajar melalui aktivitas bermain peran.
6. Menghubungkan berbagai disiplin ilmu dalam pembelajaran.
7. Mendorong siswa untuk berpikir kreatif.

Sedangkan berikut beberapa kelemahan dalam pembelajaran dengan metode *role playing*:

1. Membutuhkan durasi pembelajaran yang lebih panjang.
2. Memerlukan strategi pengelolaan kelas yang optimal.
3. Ada kemungkinan siswa merasa tidak nyaman atau enggan berpartisipasi.
4. Sulit menciptakan kondisi yang benar-benar menyerupai situasi nyata.
5. Penilaian hasil belajar sering kali bersifat subjektif.
6. Keterbatasan dalam penerapan hasil ke situasi lain

### 3) Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa

Pola pikir kreatif melibatkan siswa belajar untuk menghasilkan dan menerapkan ide-ide baru dalam konteks tertentu, melihat situasi yang ada

dengan cara baru, mengidentifikasi penjelasan alternatif, dan melihat atau membuat hubungan baru yang menghasilkan hasil yang positif. Adapun indikator berpikir kreatif sebagai berikut:

1. *Fluency* (Kelancaran)

*Fluency* atau kelancaran, yang berarti menghasilkan jawaban dalam jumlah besar.

2. *Flexibility* (Fleksibilitas)

*Flexibility* atau keluwesan, artinya luwes menghasilkan ide dan jawaban yang variatif

3. *Originality* (Orisinalitas)

*Originality* yang berarti kemampuan untuk menghasilkan ide-ide yang berbeda dan unik.

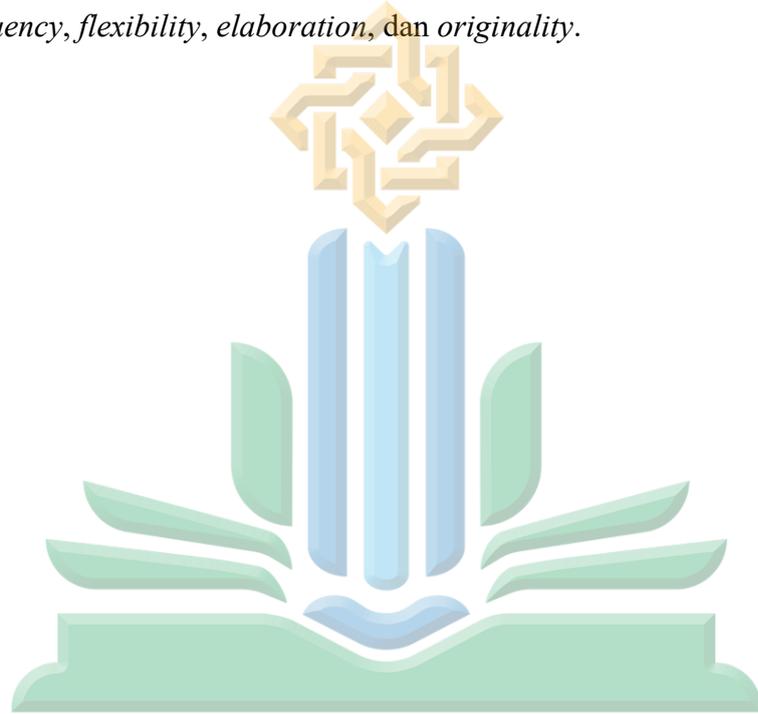
4. *Elaboration* (Elaborasi)

*Elaboration* untuk menghasilkan ide dengan detail.

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

Berbagai pendapat ahli mengenai berpikir kreatif menunjukkan adanya kesamaan pandangan meskipun disampaikan pada waktu yang berbeda. Johnson dan Williams memaknai berpikir kreatif sebagai suatu proses mental dalam membangun ide-ide baru secara lancar (*fluency*) dan fleksibel. Di awal 1990-an, Evans mengemukakan bahwa berpikir kreatif juga mencakup *problem sensitivity*, yaitu kemampuan mengenali masalah atau mengabaikan fakta-fakta yang menyesatkan, serta *originality*, yaitu kemampuan melahirkan ide yang tidak lazim. Sementara itu, pandangan yang berkembang pada pertengahan dekade yang sama, seperti yang

dikemukakan oleh Starko dan Fisher, menambahkan komponen *elaboration*, yaitu kemampuan untuk memperjelas dan mengembangkan ide secara rinci. Dari berbagai perspektif tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur utama dalam berpikir kreatif mencakup *sensitivity*, *fluency*, *flexibility*, *elaboration*, dan *originality*.



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

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Prof. Sugiyono, sebagaimana dikutip dalam artikel jurnal oleh Ika Kusdia Novanti dan Christine Riani Elisabeth, metode kualitatif merupakan metode penelitian yang menempatkan peneliti sebagai peran utama dalam proses penelitian.<sup>20</sup> Menurut Sugiyono, deskriptif merupakan proses menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarannya secara mendetail.<sup>21</sup> Dalam Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif, dalam penelitian ini mengumpulkan dan menganalisis data berupa ungkapan lisan dan teks tertulis yang didapat dari hasil temuan langsung.

Penggunaan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu melakukan wawancara kepada informan yang bersangkutan dalam penelitian ini yaitu guru PAI SMKN 3 Jember dan menanyakan penerapan *role playing* yang digunakan. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi langsung ke lokasi penelitian dan mengamati penerapan langsung metode pembelajaran *role playing*. Setelah menemukan data yang valid antara penjelasan informan dan praktik langsung

---

<sup>20</sup> 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>.

<sup>21</sup> Elisabeth dan Novanti, 31.

di lapangan, peneliti mendeskripsikan hasil temuannya dalam bentuk narasi penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan jenis penelitian deskriptif yang menggunakan pendekatan kualitatif, di mana data diperoleh melalui keterlibatan langsung di lokasi penelitian.<sup>22</sup> 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.<sup>23</sup>

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 informan (narasumber) secara langsung pada tanggal 10 Desember 2024 di SMKN 3 Jember.

---

<sup>22</sup> 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.

<sup>23</sup> 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.

## B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat di mana proses penelitian dilakukan. Penetapan Lokasi ini bertujuan untuk mempermudah pengumpulan informasi dan data yang diperlukan untuk mendukung penelitian.

Lokasi penelitian ini berada di SMKN 3 Jember. SMKN 3 Jember beralamat di jalan. Dr. Subandi, Kreongan Atas, Jember Lor, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember, Jawa timur 68118.

## C. Subyek Penelitian

Subjek penelitian merujuk pada individu atau pihak yang memberikan data atau informasi yang relevan kepada peneliti terkait kondisi lapangan yang sedang diteliti. Subjek penelitian ini disebut sebagai sumber data primer karena mereka memiliki pengetahuan langsung mengenai situasi di lapangan. Untuk menentukan subjek penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik *purposive sampling* dimana peneliti dengan sengaja memilih subjek yang benar-benar memenuhi kriteria dalam penelitian ini.

Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

- 1) Siswa kelas XI SMKN 3 Jember
  - a. Annisa Revalina
  - b. Danius toba
  - c. Azriel Riki Pratama
  - d. Jenis Ardelia Serlina
- 2) Guru PAI yaitu Ibu Hafilah Rozana S.Pd.
- 3) Staf Kurikulum yaitu Ibu Yuli Andriani, S.S.

## 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.

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.<sup>24</sup>

Dalam penelitian ini penulis menggunakan wawancara jenis semi terstruktur dikarenakan peneliti mendatangi langsung ke sekolah SMKN 3 Jember dan menanyakan secara langsung pendapat para

---

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 5 ed. (Bandung: ALFABETA, 2023), 297–315.

informan tentang penerapan metode *role playing* di sekolah tersebut.

Berikut pertanyaan terstruktur yang diberikan beberapa partisipan:

1) Siswa:

- a. apa pendapat kalian tentang penerapan metode *role playing* dalam penerapan materi pernikahan?
- b. Apakah kamu tertarik dengan pembelajaran PAI dalam penerapan metode *role playing* materi pernikahan? Mengapa?
- c. Apa yang dilakukan guru pada saat awal pembelajaran?
- d. Bagaimana di kelas mempersiapkan acara pernikahan dalam kegiatan pembelajaran tersebut?
- e. Bagaimana persiapan dan susunan acara saat simulasi akad nikah dalam pembelajaran *role playing* di kelas?
- f. Apa yang biasanya dilakukan setelah kegiatan *role playing* selesai, dan bagaimana kamu serta teman-teman terlibat dalam sesi tersebut?
- g. Apa yang dilakukan guru pada saat akhir pembelajaran setelah penerapan metode *role playing*?

2) Guru

- a. Bagaimana ibu menyusun perencanaan pembelajaran agar metode *role playing* berjalan efektif
- b. Apa manfaat dari melibatkan siswa secara kreatif dalam proses mencari, mengamati, dan mempraktikkan materi pelajaran?

- c. Bagaimana ibu mengatur dan membimbing siswa saat mereka melakukan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran materi pernikahan?
  - d. Apa yang dilakukan ibu setelah semua rangkaian praktik nikah selesai?
  - e. Apa yang siswa lakukan di akhir sesi pembelajaran dengan metode *role playing* untuk memastikan siswa memahami materi yang telah dipelajari?
  - f. Bagaimana Anda menggunakan soal latihan dalam proses pembelajaran untuk mengevaluasi pemahaman siswa?
  - g. Apa tujuan utama Anda memberikan latihan soal kepada siswa setelah menyampaikan materi?
- 3) Staf Kurikulum
- a. Apakah ada kewajiban guru untuk menyusun modul?
  - b. Bagaimana guru memilih metode atau strategi pembelajaran yang tepat untuk materi pernikahan?

## 2. Observasi

Observasi merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung dilapangan, dengan disertai pencatatan hal-hal penting, seperti kondisi atau pihak-pihak yang terlibat di lokasi penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi dengan mendatangi langsung SMKN 3 Jember sebagai lokasi penelitian untuk

memperoleh informasi dari informan yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu juga peneliti mengamati proses pembelajaran terutama dalam penerapan metode *role playing* di SMKN 3 Jember.



**Gambar 3. 1 Pengamatan Proses Pembelajaran**

### 3. Dokumentasi

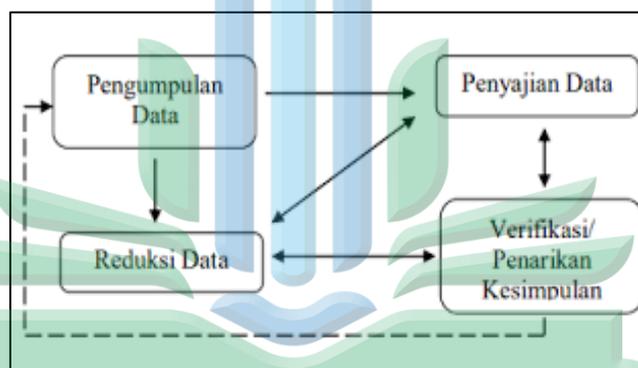
Dokumentasi termasuk dalam metode pengumpulan data yang dilakukan di tempat penelitian. Teknik ini berfungsi sebagai penunjang terhadap metode lain seperti wawancara dan observasi. Tujuannya adalah merekam kejadian faktual yang berlangsung di lapangan. Bentuk dokumentasi bisa berupa gambar atau dokumen tertulis yang relevan dengan penelitian.<sup>25</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik dokumentasi berupa gambar atau foto yang diambil saat pelaksanaan metode pembelajaran *role playing*. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, seperti modul RPP dan daftar hadir

<sup>25</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 297–315.

#### 4. Analisis Data

Teknik analisis data adalah tahap penelitian yang melibatkan pengolahan data dari awal hingga akhir, dimulai dari persiapan penelitian hingga penarikan kesimpulan dan penyajian data dalam bentuk narasi yang mudah dipahami. Teknik ini meliputi proses pemilahan data yang relevan dengan fokus masalah, serta penyederhanaan, sistematisasi, dan penyusunan data dalam bentuk narasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data dengan mengikuti tahapan yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman.



**Gambar 3. 2 Teknik Keabsahan Data Miles and Hubberman**

##### a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan tahap awal dalam sebuah penelitian, di mana peneliti mengumpulkan sebanyak mungkin data dan informasi yang relevan dengan tema peneliti yang sedang dilakukan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara langsung di SMKN 3 Jember, khususnya pada kelas XI. Kegiatan ini berlangsung selama beberapa kali pertemuan dengan melibatkan guru PAI serta peserta didik sebagai subyek utama. Peneliti terjun langsung ke kelas untuk

mengamati jalannya pembelajaran, melakukan wawancara dengan guru, serta mengumpulkan berbagai dokumen yang mendukung, seperti perangkat pembelajaran dan hasil kerja siswa. Proses pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai penerapan metode *role playing* dan dampaknya terhadap pola pikir kreatif siswa.

b. Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi dan menyederhanakan data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah diperoleh di lapangan. Data yang dikumpulkan dari guru dan siswa kemudian ditinjau ulang, untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu mengenai penerapan metode *role playing* serta bagaimana metode tersebut berkontribusi dalam membentuk pola pikir kreatif siswa.

Dalam proses ini, pernyataan dari guru yang menjelaskan pelaksanaan *role playing* dan respon siswa selama pembelajaran dipilih untuk dianalisis lebih lanjut. Data observasi yang menunjukkan keterlibatan siswa saat melakukan simulasi dikategorikan sesuai indikator berpikir kreatif. Sementara itu, dokumentasi seperti foto kegiatan, dan hasil kerja siswa yang tidak berkaitan langsung dengan aspek berpikir kreatif tidak disertakan dalam proses analisis.

Melalui tahap reduksi ini, peneliti reduksi ini, peneliti dapat lebih fokus dalam mengelompokkan informasi yang benar-benar mendukung tujuan penelitian.

c. Penyajian Data

Pada tahap penyajian data, peneliti menyusun dan menarasikan data yang diperoleh dari para informan dengan merangkai kata-kata sehingga menghasilkan bacaan yang mudah dipahami oleh pembaca.

Penyajian data dalam penelitian ini disusun secara sistematis berdasarkan tiga fokus utama, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran menggunakan metode role playing pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk naratif, kutipan langsung, dan dokumentasi yang relevan untuk memudahkan proses analisis.

1. Perencanaan pembelajaran

Data mengenai perencanaan diperoleh dari hasil wawancara dengan guru dan dokumentasi RPP. Guru menjelaskan bahwa sebelum menerapkan metode role playing, terlebih dahulu disusun skenario pembelajaran, pembagian kelompok siswa, serta penentuan materi yang sesuai. RPP yang digunakan menunjukkan bahwa metode role playing sudah dirancang sebagai bagian dari strategi pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa.

2. Penyajian data pada tahap pelaksanaan diambil dari hasil observasi kelas dan dokumentasi kegiatan. Observasi menunjukkan bahwa siswa cukup antusias mengikuti simulasi yang telah disusun. Mereka memainkan peran sesuai dengan skenario yang dibuat bersama kelompoknya. Guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya simulasi, namun memberi kebebasan siswa untuk berkreasi. Data ini diperkuat dengan foto kegiatan dan hasil kerja siswa seperti naskah peran dan catatan evaluasi kelompok.
3. Pada tahap evaluasi, data diperoleh dari wawancara dan dokumentasi hasil penilaian siswa. Guru menggunakan latihan soal serta penilaian kinerja kelompok untuk mengukur pemahaman dan kreativitas siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu memahami materi pernikahan yang dibahas dalam simulasi, serta menunjukkan kemampuan berpikir kreatif melalui improvisasi peran dan diskusi kelompok.

d. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap penarikan Kesimpulan, peneliti membuat hasil akhir dari penelitian yang telah dilakukan untuk menjawab fokus masalah yang menjadi latar belakang penelitian ini.<sup>26</sup>

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap sejak awal pengumpulan data hingga tahap akhir analisis. Proses

---

<sup>26</sup> Rony Zulfirman, "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): 149, <https://doi.org/10.30596/jppp.v3i2.11758>.

ini melibatkan upaya untuk menemukan makna, pola, dan hubungan antara data yang telah disajikan. Setiap data yang ditemukan kemudian diverifikasi melalui triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan pembelajaran dengan metode *role playing* dilakukan secara sistematis oleh guru, dimulai dari penyusunan RPP, pembagian kelompok, hingga penyusunan skenario yang relevan dengan materi. Hal ini menunjukkan bahwa metode *role playing* bukan hanya diterapkan secara spontan, tetapi dirancang untuk mendorong keterlibatan dan kreativitas siswa.
2. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan melibatkan siswa secara aktif. Siswa diberi kebebasan untuk mengembangkan skenario dan memainkan peran sesuai pemahaman mereka terhadap materi. Guru berperan sebagai fasilitator, memberi arahan namun tetap membiarkan siswa berkreasi. Kondisi ini memberi ruang yang luas bagi tumbuhnya pola pikir kreatif.
3. Evaluasi pembelajaran dilakukan melalui penilaian proses dan hasil. Guru menilai keterlibatan siswa dalam kegiatan simulasi, kemampuan kerja sama kelompok, serta pemahaman materi melalui soal latihan. Evaluasi ini menunjukkan bahwa metode *role playing* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kreatif secara nyata.

Melalui penyajian data berdasarkan tiga aspek ini, peneliti dapat melihat keterkaitan antara perencanaan yang matang, pelaksanaan yang aktif, dan evaluasi yang sesuai dalam mendukung terbentuknya pola pikir kreatif siswa.

## 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 memverifikasi atau mengecek ulang data 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 staf kurikulum, SMKN 3 Jember, guru mata pelajaran PAIBP, serta siswa kelas XI SMKN 3 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.

## 6. Tahap-Tahap Penelitian

### a. Pra-Riset

Dalam tahap pra-riset atau pendahuluan sebelum melakukan penelitian, peneliti melaksanakan beberapa langkah, seperti mengumpulkan ide, merancang kegiatan, menentukan informan yang berpotensi memberikan informasi faktual terkait metode pembelajaran role playing di SMKN 3 Jember, serta menyusun daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada informan.

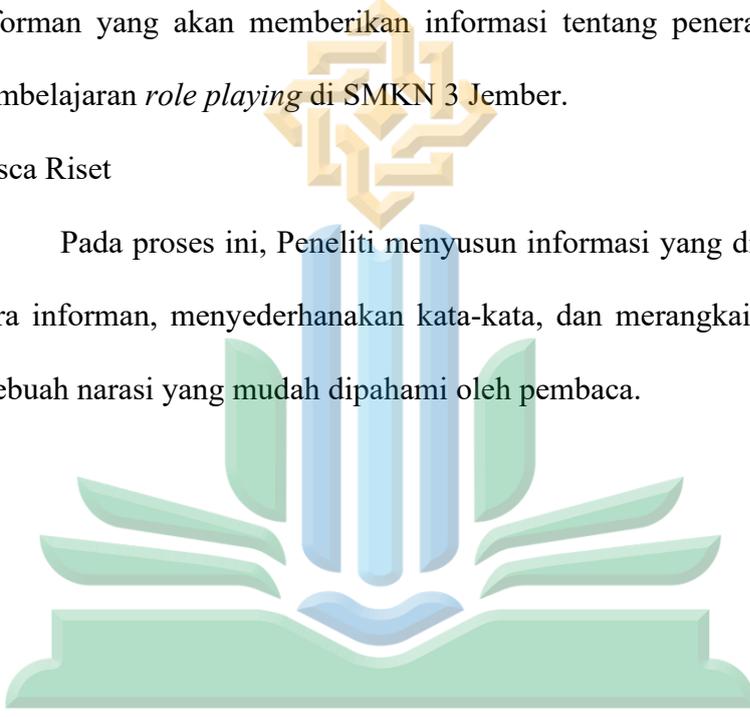
### b. Riset

Pada tahapan ini peneliti mulai melakukan riset atau penelitian secara langsung ke lapangan yang dituju yaitu SMKN 3 Jember jalan. Dr.

Subandi, Kreongan Atas, Jember Lor, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember, Jawa timur 68118. Pada tahapan ini peneliti melakukan observasi guna mengamati langsung penerapan *role playing* yang ada SMKN 3 Jember. Selain itu juga peneliti melakukan wawancara langsung kepada informan yang akan memberikan informasi tentang penerapan metode pembelajaran *role playing* di SMKN 3 Jember.

c. Pasca Riset

Pada proses ini, Peneliti menyusun informasi yang diperoleh dari para informan, menyederhanakan kata-kata, dan merangkainya menjadi sebuah narasi yang mudah dipahami oleh pembaca.



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

## BAB IV

### PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

#### A. Gambaran Obyek Penelitian

##### 1. Sejarah SMKN 3 Jember

SMKN 3 Jember merupakan Sekolah Menengah Kejuruan berbasis Pariwisata yang ada di Jember, Jawa Timur. Pada awal berdirinya, sekolah ini bernama Sekolah Kesejahteraan Keluarga Tingkat Atas (SKKA) pada tahun 1969. Pada tahun pelajaran 1976 berganti nama menjadi SMKK. Pada tahun pelajaran 1997 berganti nama menjadi SMK Negeri 3 Jember hingga sekarang.

##### 2. Profil Sekolah

Nama Sekolah : SMKN 3 Jember

NPSN : 20523754

Alamat Sekolah : Jl. Dr. Soebandi No. 31

Desa : Jember Lor

Kecamatan : Patrang

Kabupaten : Jember

Provinsi : Jawa Timur

Alamat Email : [smktigajember@gmail.com](mailto:smktigajember@gmail.com)

Predikat Akreditasi : A

Jumlah Siswa : 2590

Program Unggulan : 1. Bidang keahlian

2. Teknologi Informasi

### 3. Seni dan Ekonomi Kreatif

Nama Kepala Sekolah : Widiwasito, S.Pd., M.Pd.

NIP : 196904151997031010

### 3. Visi Misi

#### a. Visi

“Terwujudnya lulusan yang Religius, Cerdas, Berprestasi, Kreatif dan berdaya saing tinggi”.

#### b. Misi

- 1) Mengintegrasikan dan mengimplementasikan nilai-nilai religius dalam pembelajaran.
- 2) Menyelenggarakan pelatihan peningkatan kompetensi Pendidik dan tenaga kependidikan.
- 3) Menambah Jumlah Guru Umum dan Kejuruan.
- 4) Menambah sarana dan prasarana sekolah.
- 5) Meningkatkan Link and Match dengan Industri.
- 6) Membimbing dan mengikutsertakan siswa dalam berbagai Lomba Akademik dan Non Akademik.
- 7) Mengoptimalkan kegiatan ekstrakurikuler melalui kerjasama dengan lembaga atau tenaga profesional.
- 8) Meningkatkan kreatifitas siswa melalui kegiatan akademik dan non akademik.
- 9) Menyelenggarakan Project P5 secara berkelanjutan.

#### 4. Tujuan

- 1) Membekali peserta didik dengan nilai nilai religius.
- 2) Meningkatkan dan mengembangkan kompetensi Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- 3) Memenuhi Tenaga Pendidik sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 4) Memberikan Fasilitas Pendidikan untuk meningkatkan kualitas Pembelajaran.
- 5) Menyelaraskan Kompetensi Peserta Didik dengan Industri.
- 6) Meningkatkan keterserapan lulusan oleh industri.
- 7) Mengukur tingkat kemampuan siswa melalui kompetisi.
- 8) Mengoptimalkan Pengembangan Diri peserta didik.
- 9) Menkuatkan Karakter Profil Pelajar Pancasila.

#### 5. Data Peserta Didik SMKN 3 Jember

Berdasarkan dokumen yang peneliti peroleh, peserta didik jumlah peserta didik kelas XI Perhotelan 1 berjumlah 33 orang.

#### B. Penyajian Data dan Analisis

Metode *role playing* mulai diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 3 Jember sejak tahun 2022 sebagai salah satu Upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Sejak saat itu, metode ini ini terus digunakan dan dikembangkan terutama di materi pernikahan ini.

Penyajian data dalam penelitian ini berdasarkan observasi yang dilakukan didasarkan pada tiga fokus penelitian yaitu yang pertama:

Bagaimana perencanaan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif pada mata Pelajaran Pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember, yang kedua: Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember, yang ketiga: Bagaimana evaluasi metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember.

### **1. Perencanaan Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* Dalam Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI SMKN 3 Jember**

Pada perencanaan metode *role playing* guru akan melakukan:

- a. Menentukan modul atau RPP

Langkah awal, Sebelum menetapkan metode *role playing* sebagai strategi pembelajaran, guru terlebih dahulu menyesuaikan dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru juga mempertimbangkan karakteristik siswa, termasuk perbedaan gaya belajar seperti auditori, visual, dan lainnya. Penyesuaian ini bertujuan agar metode yang digunakan benar-benar efektif dalam membantu siswa memahami materi serta mencapai kompetensi yang ditargetkan.

Setelah itu, guru menyusun modul ajar yang mencakup skenario pembelajaran, tahapan kegiatan, pembagian peran siswa, dan indikator pencapaian. Dengan modul ajar yang dirancang secara matang, guru dapat mempersiapkan pelaksanaan *role playing* secara optimal, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan sesuai dengan materi dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Hal ini, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Hafilah Rozana Masykurun, selaku guru PAI, menyatakan bahwa:

“Langkah pertama yang saya lakukan adalah menyusun modul ajar. Modul ini disesuaikan dengan materi pernikahan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Di dalamnya sudah saya siapkan skenario, tahapan kegiatan, pembagian peran siswa, serta indikator keberhasilan. Penyusunan modul ini penting agar pelaksanaan *role playing* bisa berjalan terstruktur dan sesuai dengan karakter siswa”.<sup>27</sup>

Pernyataan tersebut di perkuat oleh ibu Yuli Andriani, S. S

selaku staf kurikulum bahwa

“Guru memang harus membuat modul pembelajaran supaya proses belajar mengajar bisa berjalan lebih terstruktur dan terarah. Modul itu jadi panduan bagi guru dan siswa agar materi yang disampaikan sesuai dengan standar kompetensi dan tujuan pembelajaran. Dengan modul, guru juga bisa menyesuaikan metode pembelajaran, seperti *role playing*, sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi kelas”.<sup>28</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan, dapat diketahui bahwa penyusunan modul merupakan bagian penting

---

<sup>27</sup> Hafilah Rozana, Wawancara Bersama Guru PAI (1), 5 Mei 2025.

<sup>28</sup> Yuli Andriani, Wawancara Bersama Staf Kurikulum, 5 Juni 2025.

dalam tahap perencanaan penerapan metode *role playing*. Modul tersebut disusun sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran yang memuat skenario pembelajaran, pembagian peran, tahapan kegiatan, serta indikator pencapaian. Penyusunan dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kompetensi dasar yang ingin dicapai.

Tahap ini belum sampai pada pelaksanaan pembelajaran, melainkan sebagai bentuk kesiapan awal guru dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Dengan adanya perencanaan yang matang melalui penyusunan modul, guru dapat memastikan bahwa metode yang digunakan akan relevan dengan materi, terarah, dan mampu memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan pola pikir kreatif melalui kegiatan yang dirancang.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMKN 3 Jember, proses perencanaan pembelajaran dengan metode *role playing* terlihat dilakukan secara terstruktur. Guru tampak telah menyiapkan perangkat ajar yang disesuaikan dengan materi pernikahan, termasuk skenario kegiatan, alur pembelajaran, serta indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Perangkat ini menjadi acuan utama guru dalam mengarahkan jalannya pembelajaran.

Peneliti mencatat bahwa dalam perencanaan tersebut, guru telah menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa dan tujuan materi. Hal ini tercermin dari susunan tahapan yang jelas,

dimulai dari penyampaian materi, sesi tanya jawab, hingga persiapan untuk simulasi. Semua tahapan tersebut dirancang untuk mendorong siswa lebih aktif dan berpikir kreatif dalam memahami materi yang diajarkan.<sup>29</sup>

Perencanaan yang matang ini menjadi dasar penting sebelum pelaksanaan metode *role playing* dilakukan. Dengan perangkat ajar yang lengkap dan sesuai, guru memiliki pegangan yang jelas dalam mengelola kelas, sekaligus membuka ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang bersifat eksploratif dan reflektif.

Dalam memilih metode atau strategi pembelajaran, langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah menyesuaikan metode tersebut dengan materi yang diajarkan serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada materi pernikahan dalam mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, guru memilih metode *role playing* karena dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong siswa untuk berpikir kreatif.

Pemilihan metode ini juga mempertimbangkan karakteristik dan gaya belajar siswa yang beragam, seperti gaya belajar auditori, visual, maupun kinestetik. Dengan demikian, metode *role playing* dapat mengakomodasi kebutuhan belajar siswa secara lebih

---

<sup>29</sup> “Observasi Pengamatan Langsung ke Sekolah SMKN 3 Jember” (Jember: SMKN 3 Jember, 5 Mei 2025).

menyeluruh, karena melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara langsung.

Keberhasilan metode ini sangat ditentukan oleh sejauh mana siswa memahami materi yang disampaikan serta seberapa aktif mereka terlibat dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi partisipasi siswa dalam simulasi peran dan diskusi, semakin besar pula peluang tercapainya tujuan pembelajaran, termasuk terbentuknya pola pikir kreatif siswa dalam memahami konsep pernikahan dari perspektif Islam.

Hal ini, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Hafilah Rozana Masykurun, selaku guru PAI, menyatakan bahwa

“Dalam memilih metode atau strategi pembelajaran, hal pertama yang dilakukan adalah menyesuaikan dengan materi yang diajarkan dan tujuan yang ingin dicapai. Metode *role playing* dipilih untuk materi pernikahan karena dianggap bisa membantu siswa lebih kreatif, apalagi dengan gaya belajar mereka yang berbeda-beda seperti audio, visual, dan lainnya. Keberhasilan metode ini sangat dipengaruhi oleh sejauh mana siswa memahami materi dan seberapa aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran”<sup>30</sup>

Pernyataan tersebut diperkuat lagi oleh ibu Yuli Andriani, S.S selaku staf kurikulum bahwa

“Kalau saya lihat, dalam memilih metode atau strategi pembelajaran, yang paling utama itu menyesuaikan dulu dengan materi dan tujuan pembelajaran. Misalnya untuk materi pernikahan, metode *role playing* ini dipilih karena bisa bikin siswa lebih kreatif dan aktif. Apalagi siswa kan punya gaya belajar yang beda-beda, ada yang auditori, visual, dan lain-lain,

---

<sup>30</sup> Hafilah Rozana, Wawancara Bersama Guru PAI (1).

jadi metode ini pas banget buat ngakomodasi itu semua. Tapi tentu, keberhasilan metode ini sangat tergantung juga sama seberapa paham siswa sama materinya dan seberapa semangat mereka ikut dalam kegiatan pembelajarannya”.<sup>31</sup>

Dari hasil wawancara, bisa disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI khususnya materi pernikahan dianggap cukup efektif karena bisa menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Menurut Ibu Hafilah Rozana Masykurun, metode ini penting karena dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dan lebih terlibat selama pembelajaran. Lewat pembagian peran yang tepat, setiap siswa bisa ikut ambil bagian secara aktif sesuai peran masing-masing, yang tidak hanya membuat mereka lebih paham materi, tapi juga memberi pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Selain itu, perencanaan yang matang memungkinkan guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendorong motivasi siswa dalam memahami materi secara praktis. Melalui penerapan metode *role playing*, siswa dapat belajar dengan pendekatan yang lebih aplikatif, yaitu melalui proses mengamati, mencari informasi, dan mempraktikkan secara langsung. Hal ini membantu mereka mengembangkan kompetensi secara optimal. Dengan kata lain, metode ini memberikan peluang bagi siswa untuk membangun pemahaman secara bertahap dan mandiri, tidak hanya

---

<sup>31</sup> Yuli Andriani, Wawancara Bersama Staf Kurikulum.

relevan secara teoritis, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam menerapkan materi dalam konteks kehidupan nyata.

Sebagaimana yang telah disampaikan oleh Ibu Hafilah Rozana Masykurun selaku guru PAI, menyatakan bahwa

“Keterlibatan kreatif siswa diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi mereka, karena dengan berpikir kreatif melalui proses mencari, mengamati, dan mempraktikkan, pemahaman mereka terhadap materi dapat terbentuk secara lebih mendalam dan menyeluruh”.<sup>32</sup>

Dari hasil wawancara, bisa disimpulkan bahwa Keterlibatan kreatif siswa dalam proses pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi mereka. Ketika siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan yang mendorong kreativitas, seperti mencari informasi, mengamati fenomena, serta mempraktikkan pengetahuan yang diperoleh, maka proses belajar tidak lagi bersifat satu arah. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi benar-benar terlibat dalam membangun pemahaman yang utuh. Proses berpikir kreatif ini mendorong mereka untuk mengembangkan cara pandang yang luas, menggali makna dari setiap pembelajaran, serta menghubungkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pemahaman terhadap materi pelajaran pun dapat terbentuk secara lebih mendalam, menyeluruh, dan bermakna.

---

<sup>32</sup> Hafilah Rozana, Wawancara Bersama Guru PAI (1).

b. Guru Memberikan Penjelasan Singkat Mengenai Topik Pernikahan

Pembelajaran PAI dengan materi pernikahan melalui metode *role playing* dimulai dengan penjelasan singkat dari guru mengenai topik pernikahan. Setelah itu, siswa diminta untuk mempraktikkan skenario pernikahan. Sebelum praktik dimulai, guru mengingatkan kembali konsep dasar dari metode *role playing*, namun tidak secara rinci karena siswa telah mengenal metode ini sebelumnya saat membahas materi pernikahan. Guru kemudian menjelaskan tujuan dan manfaat dari penggunaan metode ini, serta memberikan tema atau topik yang relevan dengan materi yang akan dipraktikkan. Hal ini, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Hafilah Rozana, selaku guru PAI, menyatakan bahwa

“Saya memberikan penjelasan mengenai pernikahan dengan menyampaikan bahwa pernikahan merupakan salah satu ibadah dalam Islam dan termasuk sunnah Rasulullah SAW. Pernikahan bukan hanya menyatukan dua insan, tetapi juga sebagai jalan untuk membentuk keluarga yang sakinah, mawaddah, dan rahmah. Saya menjelaskan tentang syarat dan rukun pernikahan, serta tanggung jawab yang harus dipahami oleh masing-masing pihak, baik suami maupun istri. Dengan penjelasan ini, siswa diharapkan bisa memahami bahwa pernikahan bukan sekadar hubungan lahiriah, tetapi juga mengandung nilai-nilai spiritual, sosial, dan moral yang tinggi”.<sup>33</sup>

Pernyataan tersebut juga dipertegas oleh Danius Toba selaku siswa kelas XI APH 1 bahwa

“Bu guru menjelaskan terlebih dahulu agar anak-anak mengerti bahwa pernikahan itu adalah salah satu bentuk ibadah dalam Islam dan termasuk sunnah Rasulullah SAW. Dari penjelasan itu, saya jadi tahu kalau pernikahan bukan sekadar menyatukan dua orang, tapi juga untuk membentuk keluarga yang sakinah,

---

<sup>33</sup> Hafilah Rozana.

mawaddah, dan rahmah. Kami juga dijelaskan tentang syarat dan rukun nikah, serta tanggung jawab suami istri. Jadi, saya bisa paham kalau pernikahan itu bukan hanya hubungan biasa, tapi juga punya nilai-nilai spiritual, sosial, dan moral yang penting”.<sup>34</sup>

Pernyataan tersebut juga di perkuat oleh Jenis Ardelia Serlina selaku siswa kelas XI APH 1 bahwa

“Sebelum mulai kegiatan, Bu guru biasanya kasih penjelasan dulu tentang materi yang akan dipelajari. Penjelasannya cukup jelas dan pelan-pelan, jadi kami bisa paham dulu maksudnya. Setelah itu baru lanjut ke tahap berikutnya. Menurut saya itu membantu banget karena saya jadi nggak bingung waktu masuk ke kegiatan selanjutnya”.<sup>35</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa informan yang telah dilakukan, guru menjelaskan bahwa pernikahan merupakan salah satu bentuk ibadah dalam Islam dan termasuk sunnah Rasulullah SAW. Dalam proses pembelajaran, guru menyampaikan bahwa pernikahan bukan hanya sekadar menyatukan dua insan, melainkan memiliki tujuan yang lebih luas, yaitu membentuk keluarga yang sakinah, mawaddah, dan rahmah. Selain itu, guru juga menekankan pentingnya pemahaman terhadap syarat dan rukun pernikahan, serta tanggung jawab yang harus dijalankan oleh kedua belah pihak, baik suami maupun istri. Melalui penjelasan tersebut, guru berharap agar para siswa memiliki pemahaman yang utuh mengenai makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam pernikahan, sehingga tidak hanya dipahami sebagai

<sup>34</sup> Danius Toba, Wawancara Bersama Peserta Didik (3), 7 Mei 2025.

<sup>35</sup> Jenis Ardelia Serlina, Wawancara Bersama Peserta Didik (2), 7 Mei 2025.

hubungan lahiriah, tetapi juga sebagai ikatan spiritual dan sosial yang penuh tanggung jawab.

c. Membagi kelompok untuk presentasi

Kemudian, guru membagi beberapa kelompok untuk diskusi lalu di presentasikan guna untuk mengetahui seberapa paham peserta didik dengan materi pernikahan tersebut.



**Gambar 4. 1 Presentasi Materi Pernikahan**

Gambar tersebut menggambarkan kegiatan presentasi setelah guru menerangkan materi dan sebelum praktik pernikahan. Terlihat dari

gambar tersebut siswa terlihat antusias dan aktif. Dengan melalui presentasi guna untuk melihat seberapa paham siswa mengetahui materi pernikahan dari apa itu pernikahan hingga rukun-rukun pernikahan. Hal

ini, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu Hafilah Rozana Masykurun, selaku guru PAI menyatakan bahwa

“Anak-anak saya minta untuk melakukan presentasi terlebih dahulu sebelum praktik pernikahan agar mereka benar-benar memahami konsep dan proses pernikahan secara teori. Dalam presentasi, mereka menjelaskan materi seperti pengertian pernikahan, syarat dan rukun nikah, serta hak dan kewajiban suami istri. Dengan begitu, mereka tidak hanya sekadar meniru prosesi secara praktik, tetapi juga tahu makna di balik setiap tahapannya. Presentasi juga melatih kepercayaan diri,

kemampuan komunikasi, dan kerja sama antar anggota kelompok. Setelah pemahaman teori dikuasai, barulah mereka melanjutkan ke tahap praktik simulasi pernikahan dengan lebih siap dan bermakna”.<sup>36</sup>

Pernyataan tersebut juga dipertegas oleh Danius Toba selaku siswa kelas XI APH 1 bahwa

“Sebelum praktik simulasi pernikahan, kami diminta untuk presentasi terlebih dahulu supaya benar-benar paham tentang konsep dan proses pernikahan. Dalam presentasi itu, kami menjelaskan pengertian pernikahan, syarat dan rukun nikah, serta hak dan kewajiban suami istri. Jadi kami nggak cuma sekedar meniru proses pernikahan, tapi tahu makna dari setiap tahapannya. Presentasi ini juga bikin kami lebih percaya diri, melatih komunikasi, dan kerja sama bareng teman sekelompok. Setelah paham teorinya, baru deh kami praktik simulasi pernikahan dengan lebih siap dan ngerti maksudnya”.<sup>37</sup>

Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh Azriel Riki Pratama selaku siswa kelas XI Perhotelan 1 bahwa

“Sebelum melakukan simulasi pernikahan, kami disuruh presentasi dulu. Di situ kami bahas tentang arti pernikahan, apa aja syarat dan rukunnya, terus juga peran suami istri. Jadi pas praktik, kami nggak asal tampil aja, tapi ngerti maknanya. Presentasi itu juga bantu kami jadi lebih berani ngomong di depan orang, dan kerja sama bareng kelompok jadi lebih kompak”.<sup>38</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa informan, diketahui bahwa sebelum melaksanakan praktik pernikahan. Siswa diminta untuk melakukan presentasi terlebih dahulu. Kegiatan ini bertujuan agar peserta didi memahami terlebih dahulu konsep dan proses pernikahan secara teori. Materi yang disampaikan

<sup>36</sup> Hafilah Rozana, Wawancara Bersama Guru PAI (1).

<sup>37</sup> Danius Toba, Wawancara Bersama Peserta Didik (3).

<sup>38</sup> Azriel Riki Pratama, Wawancara Bersama Peserta Didik (1), 7 Mei 2025.

dalam presentasi meliputi pengertian pernikahan, syarat dan rukun nikah, serta hak dan kewajiban suami istri. Dengan adanya presentasi, siswa tidak hanya meniru prosesi pernikahan secara praktik, tetapi juga memahami makna yang terkandung dalam setiap tahapannya. Selain itu, presentasi ini juga berfungsi sebagai sarana untuk melatih kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, serta kerja sama dalam kelompok. Dengan pemahaman teori yang telah dikuasai sebelumnya, praktik simulasi pernikahan dapat dilaksanakan dengan lebih siap dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, terlihat bahwa kegiatan presentasi berjalan dengan cukup baik. Siswa tampak antusias dalam menyampaikan materi yang telah mereka persiapkan Bersama kelompoknya. Masing-masing kelompok mempresentasikan topik yang berbeda, seperti pengertian pernikahan, syarat dan rukun pernikahan, serta hak dan kewajiban suami istri. Selama presentasi berlangsung, siswa lainnta menyimak dengan aktif, dan sesekali mengajukan pertanyaan atau tanggapan. Selain itu, terlihat bahwa kegiatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih berbicara di depan umum, mengemukakan pendapat, dan membagi tugas dengan anggota kelompoknya. Sikap percaya diri, keterampilan komunikasi, serta kerja sama tim tampak mulai terbentuk dalam proses ini.<sup>39</sup>

d. Penentuan peran dan Lokasi

---

<sup>39</sup> “Observasi Pengamatan Langsung ke Sekolah SMKN 3 Jember.”

Pada tahap persiapan, kegiatan dimulai dengan siswa menentukan tempat yang akan dijadikan lokasi pelaksanaan simulasi pernikahan. Setelah itu, mereka menyusun peran yang dibutuhkan dan mulai mengajukan diri atau saling memilih untuk memainkan peran-peran penting, seperti calon mempelai pria, calon mempelai wanita, wali nikah, penghulu, pembawa acara (MC), saksi, serta tamu undangan. Selain pembagian peran, siswa juga bekerja sama menyiapkan berbagai perlengkapan pendukung seperti busana, riasan, dekorasi, serta properti lainnya seperti mahar. Seluruh proses ini melibatkan kerja tim, tanggung jawab, dan mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam menciptakan suasana yang mendekati prosesi pernikahan nyata.

Penentuan lokasi dan pembagian peran sepenuhnya diserahkan kepada siswa melalui musyawarah atau kesepakatan bersama di dalam kelas. Tempat pelaksanaan dapat dipilih antara ruang kelas, masjid, atau bahkan memanfaatkan keduanya sesuai dengan kebutuhan dan kesepakatan kelompok. Hal ini juga dipaparkan oleh ibu Hafilah Rozana Masykurun selaku guru PAI yaitu:

“Saya memberikan kebebasan kepada mereka untuk menentukan sendiri lokasi yang akan digunakan dalam pelaksanaan kegiatan. Mereka dapat memilih antara ruang kelas atau masjid, dan apabila mampu berpikir kreatif, keduanya pun dapat dimanfaatkan secara bersamaan guna mendalami peran yang dimainkan. Begitu pula dalam hal pemilihan pemain peran,

saya sepenuhnya menyerahkannya kepada keputusan bersama seluruh anggota kelas”.<sup>40</sup>

Dalam hal ini dipertegas oleh Azriel Riki Pratama selaku siswa kelas XI APH 1, menyatakan bahwa:

“Persiapan acara sepenuhnya diserahkan ke teman-teman di kelas, jadi kita bebas banget untuk bikin acara se-kreatif mungkin. Misalnya, kelas XI APH 1 pakai ruang kelas untuk dekorasi dan foto-foto, sedangkan prosesi lainnya disesuaikan dengan keinginan mereka. Biasanya sih, hampir semua kelas sama, akadnya di tempat yang biasa, dan sesi foto-foto di kelas”.<sup>41</sup>

Dalam hal ini juga diperkuat oleh oleh Danius Toba selaku siswa kelas XI APH 1, menyatakan bahwa

“Semua persiapan acara diserahkan ke masing-masing kelompok, jadi kita bisa bebas ngatur sendiri mau seperti apa. Ada yang dekor ruangan kelas buat spot foto-foto, terus acara akadnya tetap di tempat biasa. Tapi selebihnya disesuaikan sama kreativitas kelompok masing-masing. Jadi tiap kelas punya gaya yang beda meskipun inti acaranya hampir sama”.<sup>42</sup>

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa kelas XI Perhotelan 1 dan guru mata pelajaran PAI, mereka mengatakan bahwa pada tahap persiapan untuk pembelajaran dengan metode *role playing*, pertama-tama mereka menentukan lokasi pernikahan dan siapa saja yang akan memainkan peran. Guru memberi kebebasan kepada siswa untuk memilih tema yang akan digunakan dalam *role playing*, dan memberikan waktu sekitar satu minggu untuk mempersiapkan simulasi pernikahan tersebut.

<sup>40</sup> Hafilah Rozana, Wawancara Bersama Guru PAI (1).

<sup>41</sup> Pratama, Wawancara Bersama Peserta Didik (1).

<sup>42</sup> Danius Toba, Wawancara Bersama Peserta Didik (3).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas XI Perhotelan 1 dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, terlihat bahwa tahap persiapan pembelajaran dengan metode *role playing* berjalan dengan cukup terstruktur. Siswa tampak aktif dalam menentukan lokasi pelaksanaan simulasi pernikahan, baik yang dilakukan di dalam kelas maupun di area lain yang disepakati bersama. Selain itu, siswa secara mandiri membagi peran yang akan dimainkan, seperti memerankan pengantin, wali, penghulu, saksi, dan tamu undangan.

Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih tema pernikahan yang akan ditampilkan dalam simulasi. Hal ini tampak mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam merancang skenario dan alur kegiatan. Selama masa persiapan, yang berlangsung kurang lebih selama satu minggu, siswa terlihat melakukan berbagai kegiatan seperti latihan peran, membuat perlengkapan sederhana yang mendukung kegiatan, serta berdiskusi secara kelompok untuk memastikan alur *role playing* berjalan dengan lancar. Observasi menunjukkan bahwa proses persiapan ini tidak hanya membangun pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan tanggung jawab mereka dalam kegiatan pembelajaran.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> “Observasi Pengamatan Langsung ke Sekolah SMKN 3 Jember.”

## 2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* Dalam Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI SMKN 3 Jember

Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI pada materi pernikahan bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa serta menumbuhkan pola pikir kreatif dalam memahami tata cara dan proses pernikahan menurut ketentuan hukum Islam. Melalui metode ini, siswa berpartisipasi aktif dengan membagi peran seperti penghulu, calon pengantin, dan saksi, sehingga mereka dapat mempraktikkan prosesi pernikahan dalam suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mendorong tumbuhnya pola pikir kreatif.

### a. Mempraktekan pernikahan

Permainan peran atau *role playing* dilaksanakan secara spontan, di mana siswa yang telah ditunjuk atau bersedia terlibat memainkan perannya sesuai dengan alur cerita. Kegiatan ini tidak hanya melatih profesionalisme, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam mengekspresikan karakter yang diperankan. Seluruh rangkaian acara yang telah dirancang sebelumnya dijalankan dengan suasana yang khidmat dan penuh makna.



**Gambar 4. 2 Penerapan Metode *Role Playing* Materi Pernikahan**

Berdasarkan observasi peneliti, ada hal unik yang membuat acara ini terasa sangat sakral. Mempelai pria mengenakan pakaian pengantin tradisional dengan atasan batik dan celana panjang, sementara mempelai wanita mengenakan kebaya modern yang elegan dengan sentuhan batik sebagai aksesoris. Yang menarik, teman-teman mereka sendiri yang merias pengantin. Selain itu, teman-teman lainnya juga ikut berpartisipasi sebagai saksi atau tamu undangan, mengenakan pakaian batik atau busana yang biasa dipakai untuk menghadiri pernikahan. Properti seperti mahar pun dihias dengan sangat kreatif oleh mereka sendiri.

Acara dimulai dengan iring-iringan pengantin menuju tempat akad nikah yang telah ditentukan. Setelah itu, MC membacakan susunan acara, dilanjutkan dengan pembacaan ayat suci Al-Qur'an. Kemudian, ada sambutan dari keluarga mempelai pria, diikuti sambutan dari keluarga mempelai wanita. Prosesi akad nikah (ijab kabul) dipandu oleh wali hakim (penghulu), disusul dengan doa, *mahallul qiyam* yang diiringi dengan hadrah, serta penyerahan mahar.

Acara ditutup dengan resepsi makan bersama dan sesi foto bersama para tamu undangan.<sup>44</sup>

Dalam hal ini Ibu Hafilah Rozana Masykurun selaku guru mata pelajaran PAI mengatakan bahwa:

“Mereka bermain peran sesuai dengan rencana dan diskusi yang sudah mereka buat, tapi tetap dalam batasan yang sudah saya tentukan. Saya memberikan susunan acara secara umum supaya alur permainannya tetap teratur, lalu anak-anak tinggal mengembangkan sendiri. Misalnya, untuk MC, mereka yang buat teksnya, dan untuk pembacaan ayat suci Al-Qur'an, mereka juga yang menentukan ayat mana yang akan dibaca. Intinya urutannya sudah benar, tinggal dikembangkan, saya serahkan sepenuhnya kepada anak-anak. Karena tujuan utama dari metode ini adalah agar siswa lebih mudah memahami langkah-langkah dalam materi tentang nikah”.<sup>45</sup>

Hal senada juga disampaikan oleh Jenis Ardelia Serlina siswa kelas XI Perhotelan 1

“Setelah semua pemain siap, riasan sudah selesai, dan semuanya sudah siap, kami menuju tempat akad nikah. Pengantin berada di barisan paling depan, diikuti wali, penabuh hadrah, pembawa mahar, dan di belakangnya adalah tamu undangan. Kurang lebih seperti itu urutannya. Untuk urusan make up, teman-teman perempuan yang mengurusnya, begitu juga dengan mahar. Biasanya, persiapannya dilakukan setelah pulang sekolah sebelum hari H penampilan”.<sup>46</sup>

Hal tersebut juga dipertegas oleh Azriel Riki Pratama siswa kelas XI APH 1

“Waktu simulasi pernikahan, kami benar-benar nyiapin semuanya sendiri. Teman-teman yang jadi pengantin dirias oleh teman sekelas juga, dan bajunya disesuaikan kayak beneran, pakai kebaya dan batik. Terus kami juga bikin

<sup>44</sup> “Observasi Pengamatan Langsung ke Sekolah SMKN 3 Jember.”

<sup>45</sup> Hafilah Rozana, Wawancara Bersama Guru PAI (1).

<sup>46</sup> Serlina, Wawancara Bersama Peserta Didik (2).

mahar sendiri, dihias sebgus mungkin. Acaranya juga lengkap, mulai dari iring-iringan pengantin, ada MC yang bacain susunan acara, terus pembacaan ayat suci Al-Qur'an, sambutan dari dua pihak keluarga, sampai akad nikah dan doa-doanya. Bahkan ada hadrah juga pas mahallul qiyam. Akhirnya ditutup dengan makan bareng dan sesi foto-foto. Seru banget karena suasananya kerasa kayak acara sungguhan".<sup>47</sup>

Dari beberapa kutipan wawancara tersebut, dapat dilihat bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan metode simulasi memberikan ruang yang cukup luas kepada siswa untuk berkreasi, namun tetap berada dalam arahan guru. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan kerangka umum pelaksanaan, sedangkan siswa bertanggung jawab dalam mengembangkan isi dan teknis kegiatan. Hal ini tampak dari penyusunan teks MC, pemilihan ayat suci Al-Qur'an, pengaturan urutan acara, hingga tata rias dan perlengkapan prosesi yang disiapkan secara mandiri oleh siswa.

Metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya terkait tata cara pernikahan dalam ajaran Islam. Siswa tidak hanya mempelajari teori, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung, yang tentunya memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan metode simulasi *role playing* di kelas XI, terlihat bahwa siswa memperoleh

---

<sup>47</sup> Pratama, Wawancara Bersama Peserta Didik (1).

ruang yang luas untuk berkreasi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun proses pelaksanaan berada dalam bimbingan dan arahan guru, namun siswa diberi tanggung jawab penuh dalam merancang dan menjalankan kegiatan simulasi.

Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan kerangka umum pelaksanaan simulasi, seperti alur kegiatan dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, siswa secara mandiri menyusun teks pembawa acara (MC), memilih ayat suci Al-Qur'an yang akan dibacakan, menyusun urutan prosesi pernikahan, serta menyiapkan perlengkapan dan tata rias sesuai peran masing-masing. Observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam setiap aspek kegiatan mendorong munculnya kreativitas, kerja sama tim, dan rasa tanggung jawab.<sup>48</sup>

Metode simulasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tentang tata cara pernikahan dalam ajaran Islam. Siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mempraktikkannya secara langsung melalui kegiatan yang kontekstual dan bermakna. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan relevan dengan kehidupan nyata.

#### b. Diskusi

---

<sup>48</sup> "Observasi Pengamatan Langsung ke Sekolah SMKN 3 Jember."

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan, proses pembelajaran dilanjutkan dengan sesi diskusi. Pada tahap ini, guru mengaitkan kegiatan praktik yang telah dilakukan dengan materi yang dipelajari dalam pembelajaran. Tujuan dari diskusi ini adalah untuk merefleksikan pemahaman siswa agar mereka lebih mengerti makna dari kegiatan yang telah mereka jalankan sebelumnya. Selain sebagai sarana refleksi, sesi ini juga menjadi kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan apabila masih terdapat hal-hal yang belum dipahami terkait materi yang telah dipraktikkan. Hal ini juga disampaikan oleh Ibu Hafilah Rozana Masykurun selaku guru PAI bahwa:

“Setelah seluruh rangkaian praktik nikah selesai dilaksanakan, saya memberikan sesi refleksi kepada siswa sebagai upaya memastikan bahwa mereka benar-benar memahami apa yang telah mereka praktikkan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berfokus pada aspek kreativitas, tetapi juga diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka”.<sup>49</sup>

Penjelasan lain disampaikan oleh Azriel Riki Pratama Selaku siswa kelas XI APH 1:

“Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, biasanya Ibu Roza menyampaikan penjelasan untuk mengulas kembali praktik yang telah dilakukan. Dalam sesi ini, beberapa siswa juga mengajukan pertanyaan terkait materi yang masih belum dipahami, seperti misalnya mengenai hukum pelaksanaan praktik nikah”.<sup>50</sup>

<sup>49</sup> Hafilah Rozana, Wawancara Bersama Guru PAI (1).

<sup>50</sup> Pratama, Wawancara Bersama Peserta Didik (1).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa informan, diketahui bahwa setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, dilaksanakan sesi diskusi yang bertujuan untuk merefleksikan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dalam sesi ini, siswa juga diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan apabila terdapat bagian dari materi yang masih belum mereka pahami.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang diperkuat dengan hasil wawancara Bersama beberapa informan, terlihat bahwa setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* selesai dilaksanakan, guru memfasilitasi sesi diskusi kelas. Sesi ini bertujuan sebagai wadah refleksi, di mana siswa diajak untuk mengungkapkan Kembali pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari melalui peran yang dimainkan. Selain itu, guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan atau menyampaikan kebingungan terhadap bagian materi yang dirasa masih belum dipahami. Kegiatan ini berlangsung dalam suasana terbuka dan interaktif, sehingga membantu siswa memperdalam penguasaan materi sekaligus menumbuhkan keberanian dalam menyampaikan pendapat.<sup>51</sup>

c. Berbagi pengalaman dan penarikan Kesimpulan

Pada penghujung kegiatan *role playing*, dilakukan sesi berbagi pengalaman dan penarikan kesimpulan mengenai seluruh proses

---

<sup>51</sup> “Observasi Pengamatan Langsung ke Sekolah SMKN 3 Jember.”

pembelajaran yang telah dilaksanakan. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar setiap siswa dapat menyampaikan kesan dan pesan yang mereka peroleh selama pembelajaran dengan metode tersebut. Penarikan kesimpulan di akhir pembelajaran bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari dari awal hingga akhir, serta menjadi tanda bahwa pembelajaran dengan metode *role playing* telah selesai. Pernyataan ini juga disampaikan oleh ibu Hafilah Rozana Masykurun selaku guru PAI

“Di akhir sesi pembelajaran dengan metode *role playing*, siswa berbagi pengalaman tentang bagaimana rasanya berperan sebagai pengantin, orang tua yang menikahkan anak, dan peran lainnya. Setelah itu, kami menarik kesimpulan dari semua acara yang sudah dilaksanakan, supaya siswa bisa lebih paham dengan apa yang telah dipelajari”.<sup>52</sup>

Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh Annisa Revalina selaku siswa kelas XI PH 1 bahwa

“di akhir pembelajaran, kami diajak untuk berbagi pengalaman setelah melakukan *role playing*. Ada yang berperan sebagai pengantin, ada juga yang jadi orang tua yang menikahkan anaknya, dan ada yang dapat peran lainnya. Seru banget, karena kami bisa merasakan gimana rasanya ada di posisi itu. Setelah semua tampil dan cerita, kami Bersama-sama menyimpulkan Pelajaran yang bisa di ambil dari kegiatan ini. Jadi, bukan Cuma seru-seruan aja, tapi juga bikin kami lebih paham materi yang dipelajari”.<sup>53</sup>

Dari pernyataan lain oleh Jenis Ardelia Serlina siswa kelas XI APH 1 bahwa

<sup>52</sup> Hafilah Rozana, Wawancara Bersama Guru PAI (1).

<sup>53</sup> Annisa Revalina, Wawancara Bersama Peserta Didik (5), 7 Mei 2025.

“Setelah kegiatan *role playing* selesai, kami diminta untuk cerita pengalaman masing-masing. Ada yang cerita gimana rasanya jadi pengantin, ada juga yang jadi orang tua, saksi, atau tamu undangan. Seru sih, soalnya kami bisa ngerasain peran yang beda-beda. Terus di akhir, kami bareng-bareng nyimpulin pelajaran dari simulasi itu. Jadi nggak cuma main-main, tapi juga jadi lebih ngerti isi materinya”.<sup>54</sup>

Berdasarkan hasil wawancara, pada akhir sesi pembelajaran yang menggunakan metode *role playing*, siswa diajak untuk berbagi pengalaman mereka setelah memainkan peran masing-masing. Beberapa siswa mengungkapkan bagaimana rasanya menjadi pengantin, merasakan ketegangan dan kebahagiaan layaknya dalam sebuah acara pernikahan sungguhan. Ada pula yang berperan sebagai orang tua yang menikahkan anak, dan mereka menggambarkan campuran perasaan haru dan bangga. Melalui pengalaman ini, siswa menjadi lebih memahami nilai-nilai budaya, tanggung jawab dalam sebuah pernikahan, serta pentingnya komunikasi dan kerja sama antarperan. Setelah sesi berbagi, guru dan siswa bersama-sama menarik kesimpulan dari seluruh kegiatan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan membekas dalam ingatan siswa. Pernyataan ini juga disampaikan oleh ibu Hafilah Rozana Masykurun selaku guru PAI.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti yaitu pada akhir sesi pembelajaran dengan dengan metode *role playing*, siswa diajak untuk berbagi pengalaman setelah memainkan peran

---

<sup>54</sup> Serlina, Wawancara Bersama Peserta Didik (2).

masing-masing. Dalam sesi ini, terlihat bagaimana siswa benar-benar terlibat secara emosional dalam pembelajaran. Beberapa siswa yang berperan sebagai pengantin, misalnya, mengungkapkan bahwa mereka merasakan ketegangan dan kebahagiaan seperti sedang menjalani pernikahan sungguhan. Siswa lain yang memerankan orang tua pengantin menggambarkan adanya campuran perasaan haru dan bangga ketika menikahkan anak mereka.

Dengan pengalaman metode pembelajaran tersebut, peserta didik tidak hanya memahami alur pernikahan dalam konteks tradisi, tetapi juga terdapat nilai-nilai yang terkandung di dalam konteks tersebut, seperti tanggung jawab, pentingnya komunikasi, serta kerja sama antara berbagai pihak proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan membekas dalam ingatan peserta didik karena mereka mengalami langsung situasi yang biasanya hanya mereka lihat atau

dengar.<sup>55</sup>

### **3. Evaluasi Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* Dalam Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI SMKN 3 Jember**

Evaluasi pembelajaran dilakukan setelah perencanaan dan pelaksanaan selesai. Dalam pembelajaran materi nikah, guru dapat menggunakan metode *role playing* untuk membuat siswa lebih aktif dan

---

<sup>55</sup> “Observasi Pengamatan Langsung ke Sekolah SMKN 3 Jember.”

memahami peran dalam pernikahan secara praktis. Selama proses tersebut, guru melakukan Latihan soal untuk memantau dan menilai pemahaman siswa secara berkelanjutan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, guru melakukan asesmen formatif untuk memantau sejauh mana siswa memahami materi dan mampu menjalankan peran yang diberikan. Latihan soal ini bersifat berkelanjutan dan digunakan sebagai dasar untuk memberikan umpan balik konstruktif yang dapat membantu siswa memperbaiki pemahaman dan keterampilan mereka. Pernyataan ini juga disampaikan oleh ibu Hafilah Rozana Masykurun selaku guru PAI bahwa

“Selama proses pembelajaran, saya melakukan Latihan soal dengan cara meminta siswa mengerjakan soal-soal yang ada di buku paket. Soal-soal tersebut saya jadikan alat untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari. Biasanya, setelah saya menjelaskan materi dan berdiskusi bersama siswa, saya arahkan mereka untuk mencoba mengerjakan soal-soal tersebut secara mandiri atau berkelompok. Dari hasil pengerjaan soal itu, saya bisa mengetahui bagian mana yang sudah dipahami dan mana yang masih perlu penjelasan lebih lanjut. Saya berikan umpan balik langsung, baik secara lisan maupun tertulis, agar siswa tahu letak kesalahannya dan bisa memperbaikinya. Tujuannya bukan hanya sekadar menilai, tapi membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan percaya diri dalam belajar”.<sup>56</sup>

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa guru menerapkan asesmen formatif secara berkelanjutan dengan memanfaatkan soal-soal yang terdapat di buku paket sebagai alat ukur pemahaman siswa.

Guru menjelaskan bahwa setelah penyampaian materi selesai, siswa diminta untuk mengerjakan soal-soal yang sesuai dengan topik yang

---

<sup>56</sup> Hafilah Rozana, Wawancara Bersama Guru PAI (2), 19 Mei 2025.

telah dipelajari. Pengerjaan soal dilakukan secara individu maupun berkelompok, tergantung pada jenis materi yang disampaikan dan kondisi kelas saat itu. Hasil pengerjaan siswa kemudian diperiksa dan dianalisis oleh guru untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, penerapan latihan soal dalam kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelanjutan oleh guru sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran. Guru memanfaatkan soal-soal yang terdapat dalam buku paket sebagai instrumen untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Setelah penyampaian materi selesai, siswa diberikan kesempatan untuk mengerjakan soal-soal yang relevan dengan topik pembelajaran, baik secara individu maupun berkelompok. Pola ini disesuaikan dengan karakteristik materi serta dinamika kelas pada saat itu.

Hasil dari pengerjaan soal kemudian diperiksa langsung oleh guru, yang selanjutnya digunakan sebagai bahan refleksi untuk mengevaluasi sejauh mana siswa mampu memahami konsep yang diajarkan. Pendekatan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan perhatian terhadap pemahaman dan perkembangan belajar siswa secara menyeluruh.

Guru juga menegaskan bahwa pelaksanaan Latihan soal melalui pengerjaan soal buku paket sangat membantu dalam mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran. Dari hasil Latihan soal tersebut, guru

dapat melakukan refleksi serta penyesuaian terhadap metode dan strategi pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

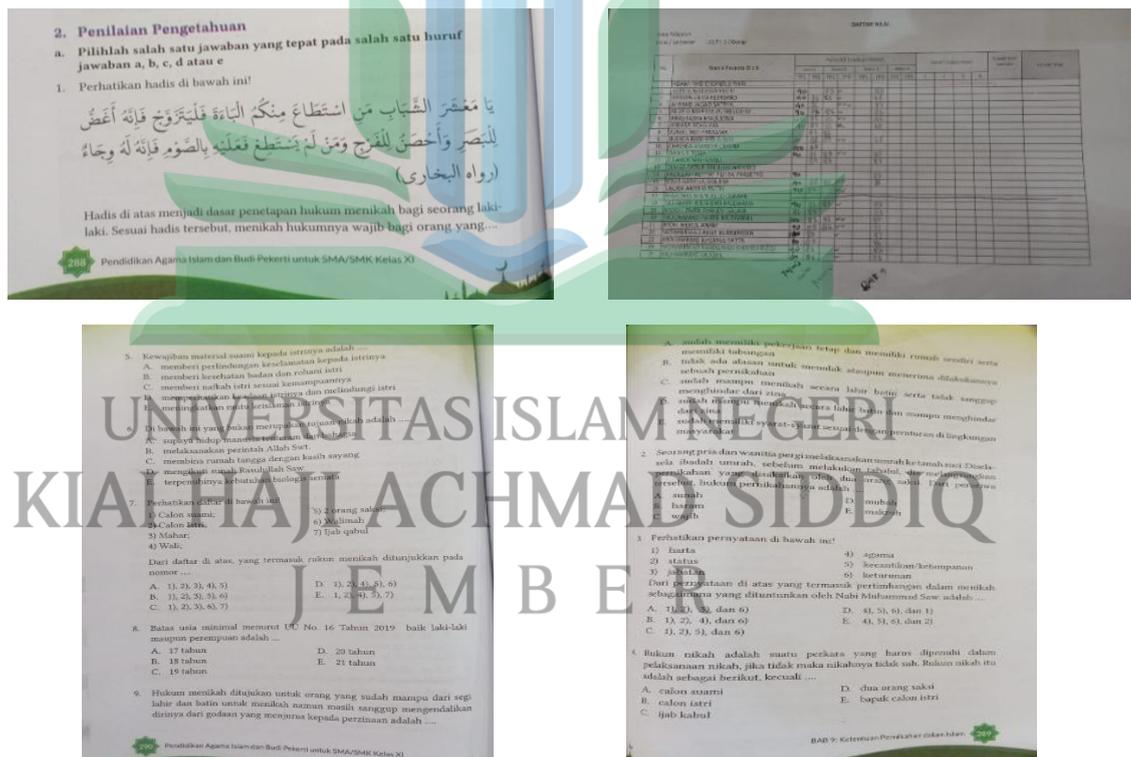
Selain itu, evaluasi ini juga berfungsi untuk mengidentifikasi kesulitan dan hambatan yang dihadapi siswa selama proses belajar. Dengan mengetahui hal tersebut, guru dapat menyesuaikan metode

Pembelajaran dan strategi pengajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Evaluasi yang tepat juga membantu memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya berhenti pada pemahaman konsep, tetapi juga mampu membentuk sikap dan perilaku positif yang diperlukan dalam kehidupan berumah tangga.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran materi pernikahan di kelas XI SMKN 3 Jember terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekaligus membentuk pola pikir kreatif mereka. Keefektifan metode ini dapat dilihat dari hasil latihan soal yang dikerjakan siswa setelah kegiatan *role playing*. Mayoritas siswa mampu menjawab soal dengan benar dan argumentatif, menunjukkan bahwa mereka benar-benar memahami materi, tidak sekadar menghafal.

Selain itu, siswa mampu mengembangkan jawaban dengan bahasa dan sudut pandang sendiri, mengaitkan pengalaman simulasi ke dalam konteks soal. Ini menandakan adanya kemampuan berpikir kreatif, seperti menyusun ide secara mandiri, mengambil keputusan, dan melihat suatu konsep dari berbagai sisi.

Metode *role playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengalami langsung proses pembelajaran, bukan hanya menjadi penerima materi secara pasif. Interaksi dalam kelompok, pengambilan peran, dan diskusi menjadi sarana yang mengaktifkan mereka secara emosional, sosial, dan intelektual, sehingga mereka terdorong untuk berpikir lebih luas dan mendalam. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya berjalan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam mengasah pemahaman kognitif dan kreativitas berpikir siswa, seperti yang tercermin dalam hasil evaluasi akhir.<sup>57</sup>



Gambar 4. 3 Latihan Soal dan Hasil Penelitian

<sup>57</sup> “Observasi Pengamatan Langsung ke Sekolah SMKN 3 Jember.”

Setelah peneliti menyajikan data dan analisis melalui data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang sudah disesuaikan dengan fokus penelitian, maka peneliti menyajikan hasil temuan penelitian pada table berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Temuan Penelitian

No	Fokus Penelitian	Hasil Temuan
1	Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan metode role playing dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember?	Pada bagian perencanaan metode <i>role playing</i> dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember dengan beberapa langkah diantaranya menentukan modul atau RPP, Guru Memberikan Penjelasan Singkat Mengenai Topik Pernikahan, Membagi kelompok untuk presentasi, Menentukan Peran dan Lokasi.
2	Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan metode role playing dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember?	Pada bagian pelaksanaan metode <i>role playing</i> dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember dengan beberapa langkah diantaranya Mempraktikan pernikahan, Diskusi, Berbagi pengalaman dan penarikan Kesimpulan.
3	Bagaimana evaluasi pembelajaran dengan metode role playing dalam	Pada bagian evaluasi metode <i>role playing</i> dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan agama

membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember?	Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember yaitu menggunakan Latihan soal dengan memanfaatkan buku paket siswa.
---	---

### C. Pembahasan Temuan

Bagian ini menyajikan hasil temuan lapangan yang diperoleh melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi, yang selanjutnya dikaitkan dengan teori-teori yang menjadi dasar penelitian. Data tersebut dianalisis berdasarkan inti pertanyaan dalam metode penelitian serta merujuk pada kajian yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya.

#### 1. Perencanaan Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* Dalam Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI SMKN 3 Jember

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada tanggal 5 Mei, diketahui bahwa dalam proses perencanaan penerapan metode role playing dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata Pelajaran Pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti pada materi pernikahan melalui beberapa Langkah yang dilakukan dimulai dari Menentukan modul atau RPP, Guru Memberikan

Penjelasan Singkat Mengenai Topik Pernikahan, Membagi kelompok untuk presentasi, hingga penentuan peran dan Lokasi.

Langkah-langkah yang dilakukan pada saat perencanaan penerapan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa yang peneliti temukan di kelas XI SMKN 3 Jember diantaranya adalah:

a. Menentukan modul atau RPP

Pada menentukan modul atau RPP, guru terlebih dahulu menyesuaikan dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, guru juga mempertimbangkan karakteristik siswa, termasuk perbedaan gaya belajar seperti audio, visual, dan lainnya. Penyesuaian ini bertujuan agar metode pembelajaran yang dipilih, seperti *role playing*, benar-benar efektif dalam membantu siswa memahami materi dan mencapai kompetensi yang ditargetkan.

Modul atau RPP yang disusun mencakup scenario pembelajaran, tahapan, pembagian peran siswa, serta indikator pencapaian. Dengan perencanaan yang matang melalui modul atau RPP tersebut, pelaksanaan metode *role playing* dapat berjalan secara optimal, sesuai dengan materi pembelajaran, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Hal ini sejalan dengan pendapat Mukni'ah dalam bukunya *Perencanaan Pembelajaran*, yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran harus dirancang dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta strategi pembelajaran

yang tepat, agar proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan efisien.<sup>58</sup>

b. Guru Memberikan Penjelasan Singkat Mengenai Topik Pernikahan

Pembelajaran PAI pada materi Pernikahan melalui metode *Role Playing* dimulai dengan penjelasan guru mengenai konsep pernikahan dalam Islam, yang mencakup makna, tujuan, serta syarat dan rukun pernikahan dalam Islam. Guru menjelaskan bahwa pernikahan merupakan ibadah dan sunnah Rasulullah SAW, serta menjadi jalan untuk membentuk keluarga yang Sakinah, mawadadah, dan Rahmah.

Setelah itu, guru mengenalkan kembali metode *Role Playing* yang sebelumnya pernah digunakan, serta menjelaskan tujuan, manfaat, dan tema scenario yang akan di gunakan. Namun, sampai pada tahap ini, proses pembelajaran belum masuk ke sesi pelaksanaan penerapan metode *Role Playing* yang dilaksanakan siswa, melainkan masih pada tahap perencanaan dan penguatan pemahaman materi.

Tahapan ini bertujuan agar siswa memiliki pemahaman yang utuh terhadap materi dan konteks peran yang akan dimainkan, sehingga ketika pelaksanaan Pratik dilakukan, siswa dapat mengikuti lebih siap, aktif, dan bermakna.

---

<sup>58</sup> Mukni'ah, *PERENCANAAN PEMBELAJARAN Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K-13)* (Jember: IAIN Jember Press (IJP), 2016), 5.

Dengan memberikan landasan teori terlebih dahulu, guru berharap siswa tidak hanya memahami aspek lahiriah dari pernikahan, tetapi juga mampu menangkap nilai-nilai spiritual, sosial, dan moral yang terkandung di dalamnya. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan agama yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan karakter siswa dalam kehidupan nyata.

Hal ini sejalan dengan pendapat Baroro, yang dikutip dalam jurnal karya Ni Made Mega Hariani bahwa sebelum pelaksanaan metode *role playing*, guru perlu memberikan pengarahan dan persiapan secara sistematis agar peserta didik memahami perannya dengan baik dan pembelajaran berjalan secara aktif dan terarah.<sup>59</sup>

c. Membagi kelompok untuk presentasi

Sebelum melakukan praktik pernikahan dalam pembelajaran PAI menggunakan metode *Role Playing*, siswa terlebih dahulu diminta untuk melakukan presentasi kelompok. Kegiatan ini bertujuan agar siswa memahami konsep pernikahan secara teori, meliputi pengertian, syarat, dan rukun nikah, serta hak dan kewajiban suami istri. Dengan adanya presentasi, siswa tidak hanya menirukan prosesi pernikahan secara praktik, tetapi juga memahami makna dari setiap tahapannya secara mendalam.

---

<sup>59</sup> 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>.

Kegiatan presentasi juga menjadi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan pola pikir kreatif, melatih kepercayaan diri, kemampuan berkomunikasi, serta kerja sama dalam kelompok. Siswa diberi ruang untuk mengolah materi dan menyajikannya dengan cara yang menarik sesuai karakter masing-masing, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Baroro dalam jurnal yang di tulis oleh Ni Made Mega Hariani yang menjelaskan bahwa dalam metode role playing, sebelum pelaksanaan peran dilakukan, peserta didik perlu dipersiapkan terlebih dahulu melalui penguasaan materi, pembagian peran, dan pengarahan guru. Dengan adanya kegiatan presentasi di awal, siswa dapat memasuki tahap praktik dengan kesiapan yang lebih optimal, baik dari sisi pemahaman materi maupun kesiapan emosional untuk menjalankan peran.<sup>60</sup> Setelah siswa

menguasai teori dengan baik, mereka melanjutkan ke tahap praktik role playing dengan kesiapan yang lebih maksimal. Proses pembelajaran ini membantu siswa membangun pemahaman secara utuh, baik dari segi teori maupun pengalaman langsung, sekaligus mengasah kreativitas, empati, dan tanggung jawab terhadap nilai-nilai pernikahan dalam Islam.

#### d. Menentukan Peran dan Lokasi

---

<sup>60</sup> 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>.

Pada tahap perencanaan pembelajaran PAI dengan menggunakan metode *Role Playing* pada materi pernikahan, siswa diberi kebebasan penuh untuk menentukan Lokasi pelaksanaan simulasi, Menyusun peran, serta menyiapkan perlengkapan pendukung kegiatan. Proses ini dilakukan melalui musyawarah, dan kerja sama antar siswa, mulai dari menentukan siapa yang akan menjadi mempelai, wali, penghulu, MC, saksi, hingga tamu undangan. Mereka juga bertanggung jawab atas detail teknis seperti dekorasi, busana, riasan, hingga perlengkapan simbolis seperti mahar.

Kebebasan yang diberikan guru mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mengambil inisiatif dalam merancang suasana yang menyerupai prosesi pernikahan sesungguhnya. Selain menubuhkan tanggung jawab, kegiatan ini juga melatih kemampuan siswa dalam merencanakan Menyusun, dan menjalankan sebuah kegiatan secara mandiri, sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai dalam pernikahan Islam.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Baroro dalam jurnal yang di tulis oleh Ni Made Mega Hariani. Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran memiliki beberapa tahapan. Tahap pertama dimulai dengan guru 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.<sup>61</sup>

Metode pembelajaran *role playing* yang digunakan oleh guru menunjukkan banyak kesesuaian dengan teori yang telah dikaji, meskipun ada beberapa ada perbedaan. Dalam penyajian data dan analisis, kegiatan dimulai dengan guru memberikan penjelasan singkat mengenai ketentuan pernikahan dalam Islam. Meskipun Langkah awal ini tidak secara langsung disebutkan dalam teori, guru melakukannya agar peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang materi pernikahan. Tujuannya adalah supaya siswa lebih mudah menghubungkan antara materi yang disampaikan dengan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu guru meminta untuk membagi kelompok untuk mempresentasikan materi pernikahan dalam Islam. Lalu siswa diminta untuk menentukan masing-masing peran dan Lokasi. Sebelum praktik dimulai, guru mengingatkan Kembali konsep metode pembelajaran *role playing* secara singkat, tanpa penjelasan mendalam, karena peserta didik sudah memahami metode tersebut.

Guru menyapaikan tujuan dan manfaat dari metode yang diterapkan. Guru tidak membagi teteapi guru mebebaskan siswa untuk memilih peran tersebut.

---

<sup>61</sup> 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>.

## 2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Metode *Role Playing* Dalam Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI SMKN 3 Jember

Langkah-langkah yang dilakukan pada saat pelaksanaan penerapan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa yang peneliti temukan di kelas XI SMKN 3 Jember diantaranya adalah:

### a. Mempraktikkan pernikahan

Penerapan metode *role playing* atau permainan peran dalam pembelajaran materi pernikahan di kelas XI terbukti menjadi metode yang efektif dalam menumbuhkan pemahaman siswa secara mendalam sekaligus mendorong perkembangan kemampuan untuk membentuk pola pikir kreatif. Pada tahap ini memberikan ruang bagi siswa untuk menuangkan ide-ide secara lancar (*fluency*), yang tercermin dari inisiatif mereka dalam Menyusun teks MC, memilih ayat Al-Qur'an, hingga Menyusun alur acara secara terstruktur.

Selain itu, siswa juga menunjukkan orignalitas atau keunikan dalam menyiapkan property, seperti mahar yang dihias sekreatif mungkin dan tata rias pengantin yang mereka kreasikan sendiri. Bahkan, busana yang dipakaipun dirancang agar tetap bernuansa sacral namun sesuai dengan selera mereka sebagai remaja, memperlihatkan adanya keberanian dalam berinovasi.

Kemampuan elaborasi atau pengembangan ide tampak dari cara siswa memperkaya rangkaian acara, menambahkan elemen hadrah, mahallul qiyam, dan susunan sambutan yang menyerupai prosesi pernikahan nyata. Mereka tidak hanya meniru, tetapi mengembangkan setiap detail dengan cermat agar lebih hidup dan bermakna.

Sementara itu, fleksibilitas juga muncul ketika siswa mampu menyesuaikan peran dan pembagian tugas secara mandiri, baik dalam aspek teknis, peran dalam acara, maupun pengaturan waktu dan tempat pelaksanaan. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa siswa mampu berpikir luwes dan adaptif terhadap kondisi yang ada, tanpa mengurangi esensi materi Pelajaran.

Peran guru sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas. guru memberikan kebebasan kepada

siswa untuk mengatur isi kegiatan, tetapi tetap dalam arahan yang jelas. Perpaduan antara kebebasan dan bimbingan ini membuat metode *role playing* menjadi cara yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna dalam mata Pelajaran Pendidikan agama islam dan budi pekerti. Dengan metode ini, siswa tidak hanya belajar tentang pernikahan dalam Islam secara teori, tetapi juga dapat merasakan dan memahami prosesnya secara langsung.

Hal ini juga selaras dengan buku penulis Dr. Wilda Susanti yang berjudul pemikiran kritis dan kreatif bahwa indikator berpikir kreatif yaitu menuangkan ide-ide secara lancar (*fluency*), siswa mampu menyesuaikan peran dan pembagian tugas secara mandiri (*flexibility*), keunikan dalam menyiapkan property (*originality*), pengembangan ide (*elaboration*).<sup>62</sup>

b. Diskusi

Setelah memainkan peran selesai dilaksanakan, pembelajaran dilanjutkan dengan sesi diskusi kelas sebagai bentuk refleksi. Dalam diskusi ini ini, guru mengajak siswa untuk mengulas Kembali praktik yang telah dilakukan, lalu mengaitkan dengan materi Pelajaran yang sedang dipelajari. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami makna dari kegiatan yang telah siswa jalankan. Tidak hanya sebagai simulasi semata, tetapi juga sebagai bentuk pembelajaran yang memperdalam penguasaan materi.

Diskusi ini juga menjadi sarana bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan atau menyampaikan bagian-bagian materi yang masih belum mereka pahami. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya diskusi dalam suasana yang terbuka, interaktif, dan nyaman, sehingga mendorong siswa untuk aktif menyampaikan pendapat. Dengan adanya diskusi ini, pembelajaran tidak hanya

---

<sup>62</sup> Wilda Susanti dkk., *Pemikiran Kritis dan Kreatif* (Bandung: CV. MEDIA SAINS INDONESIA, 2022), 156.

menekankan pada aspek praktik dan kreativitas, tetapi juga memberikan ruang untuk berpikir kritis, memperjelas pemahaman, dan meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Sesi diskusi ini sejalan dengan pendapat Baroro yang dikutip dalam jurnal karya Ni Made Mega Hariani menyatakan bahwa tahapan metode role playing tidak berhenti pada pelaksanaan peran, tetapi dilanjutkan dengan diskusi dan evaluasi bersama. Tujuan tahap ini adalah untuk membantu siswa merefleksikan makna kegiatan, memahami peran mereka, serta mengaitkannya dengan konteks kehidupan nyata.<sup>63</sup>

c. Berbagi pengalaman dan penarikan Kesimpulan

Pada akhir kegiatan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman dan menarik kesimpulan Bersama. Kegiatan ini menjadi ruang refleksi yang bermakna karena siswa dapat mengungkapkan Kesan dan pesan dari peran yang dijalankan, baik sebagai pengantin, wali, saksi, maupun tamu undangan. Dari pengalaman tersebut, siswa tidak hanya belajar tentang tata cara pernikahan dalam Islam, tetapi juga memahami nilai-nilai penting seperti tanggung jawab, kerja sama, komunikasi, dan penghargaan terhadap budaya.

---

<sup>63</sup> 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>.

Dengan demikian, metode *role playing* bukan hanya menjadikan pembelajaran yang berkesan dan bermakna bagi siswa.

Temuan ini selaras dengan pendapat Baroro yang dikutip dalam jurnal karya Ni Made Mega Hariani. Dalam jurnal tersebut bahwa setelah pelaksanaan peran, peserta didik perlu diberi kesempatan untuk mengevaluasi dan mendiskusikan pengalamannya agar pembelajaran menjadi utuh. Selain itu, keterlibatan emosi dan pengalaman nyata yang dialami siswa juga mendukung konsep pembelajaran bermakna.<sup>64</sup>

### **3. Evaluasi Pembelajaran Dengan Metode *Role Playing* Dalam Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI SMKN 3 Jember**

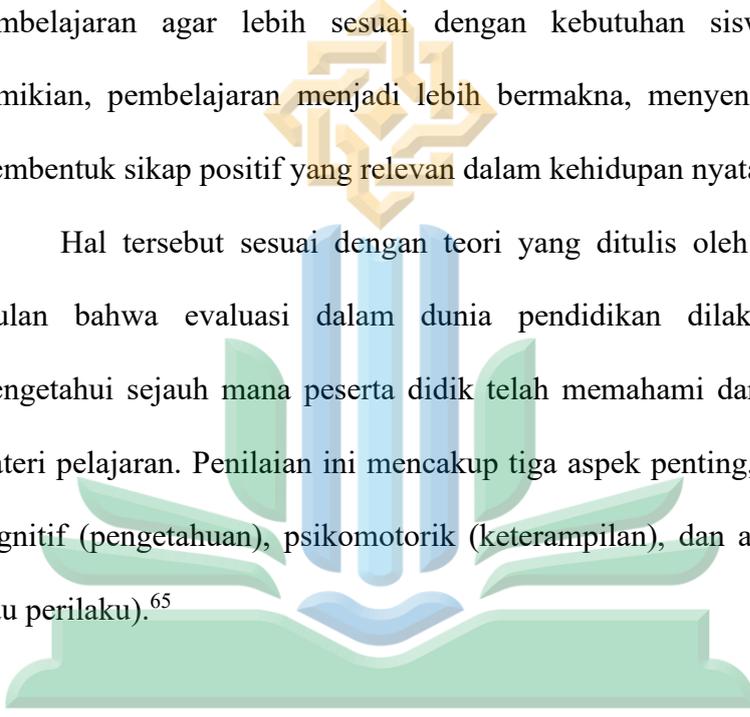
Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran materi pernikahan pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, membentuk pola pikir, serta menumbuhkan keterlibatan emosional dan kerja sama antar siswa. Siswa tidak hanya memahami teori pernikahan dalam Islam, tetapi juga mengalami langsung prosesnya melalui simulasi peran, yang mendorong *fluency, originality, elaboration, dan flexibility*.

---

<sup>64</sup> 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>.

Selain itu guru juga melakukan evaluasi pembelajaran melalui Latihan soal secara berkelanjutan, dengan memanfaatkan soal-soal dari buku paket sebagai alat ukur pemahaman siswa. Evaluasi ini digunakan untuk memberikan umpan balik konstruktif serta menyesuaikan strategi pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan membentuk sikap positif yang relevan dalam kehidupan nyata.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang ditulis oleh Ellis Ratna Wulan bahwa evaluasi dalam dunia pendidikan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah memahami dan menguasai materi pelajaran. Penilaian ini mencakup tiga aspek penting, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap atau perilaku).<sup>65</sup>



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

---

<sup>65</sup> Elis Ratnawulan dan Ahmad Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran Dengan Pendekatan Kurikulum 2013* (Bandung: Pustaka Setia, 2014), 9–11.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. SIMPULAN

##### 1. Perencanaan Pembelajaran Dengan Metode *Role Playing* Dalam Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI SMKN 3 Jember

Perencanaan metode *role playing* di kelas XI SMKN 3 Jember dilakukan secara sistematis, mulai dari penyusunan RPP, pemberian pengantar materi, hingga pembagian kelompok untuk presentasi dan simulasi peran. Kegiatan ini dirancang agar siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga dapat berpikir kreatif, bekerja sama, dan aktif dalam proses belajar.

##### 2. Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode *Role Playing* Dalam Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI SMKN 3 Jember

Dalam pelaksanaan metode *role playing* untuk membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember, Pelaksanaan metode *role playing* dilakukan dengan simulasi pernikahan, di mana siswa memainkan peran sesuai skenario. Kegiatan ini dilengkapi diskusi, berbagi pengalaman, dan

ditutup dengan kesimpulan bersama untuk memperkuat pemahaman dan pola pikir kreatif.

### 3. Evaluasi Pembelajaran Dengan Metode *Role Playing* Dalam Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI SMKN 3 Jember

Evaluasi metode *role playing* di kelas XI SMKN 3 Jember dilakukan melalui latihan soal dari buku paket. Tujuannya untuk mengukur pemahaman siswa, mengidentifikasi hambatan belajar, serta menjadi bahan refleksi bagi guru dan siswa guna meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pola pikir kreatif.

## B. SARAN

### 1. Bagi Guru

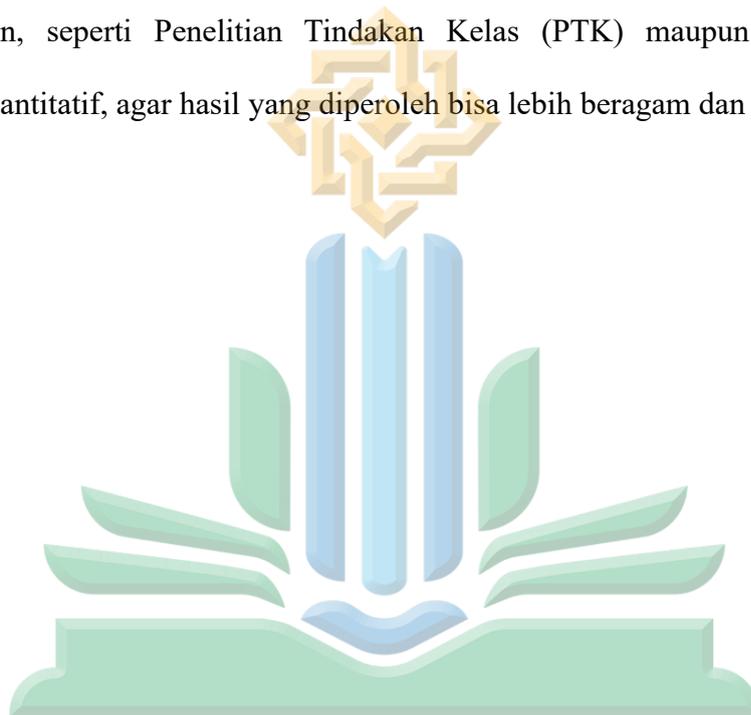
Disarankan untuk menjadi contoh yang baik sekaligus pendamping yang aktif selama proses pembelajaran. Selain memberikan teladan dalam sikap dan perilaku, guru juga perlu terlibat langsung dalam membimbing agar kegiatan belajar berjalan efektif.

### 2. Bagi Siswa

Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias dan kesadaran penuh. Proses belajar ini tidak hanya sekedar menerima materi, tapi juga menjadi sarana pengembangan diri sekaligus mengaplikasikan nilai-nilai pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin memeliti penerapan metode *role playing*, ada baiknya untuk memperluas wawasan dengan banyak membaca dan mengumpulkan referensi yang relevan. Selain itu, penelitian juga bisa dikembangkan dengan menggunakan metode atau pendekatan lain, seperti Penelitian Tindakan Kelas (PTK) maupun pendekatan kuantitatif, agar hasil yang diperoleh bisa lebih beragam dan mendalam.



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

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Wasim: Al-Quran Tajwid Kode, Transliterasi Per Kata, Terjemah Per Kata (Bekasi: Cipta Bagus Segara, 2015)
- 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.
- Aji, Singgih Utomo, Tian Abdul Aziz, dan Flavia Aurelia Hidajat. "Kemampuan Berpikir Kreatif di Indonesia : Sebuah Kajian Literatur." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta* 6, no. 1 (29 Februari 2024): 37–44. <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.29025>.
- Ananda, Rusydi. *Perencanaan Pembelajaran*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019.
- Annisa Revalina. Wawancara Bersama Peserta Didik (5), 7 Mei 2025.
- Azis, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis IT*. Palangka Raya: LP2M IAIN Palangka Raya Press, 2021.
- Aziz, Asep Abdul, Ajat Syarif Hidayatullah, Uus Ruswandi, dan Bambang Samsul Arifin. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 9, no. 1 (16 Juli 2021): 131–46. <https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.542>.
- Bakhtiar, Nurhasanah. *Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi*. VIII. Sleman: Aswaja Pressindo, 2018.
- Danius Toba. Wawancara Bersama Peserta Didik (3), 7 Mei 2025.
- 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>.
- Hafilah Rozana. Wawancara Bersama Guru PAI (1), 5 Mei 2025.
- Hafilah Rozana. Wawancara Bersama Guru PAI (2), 19 Mei 2025.
- 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>.

- Hermawati, Kiki Ayu. "Implementasi Model Inkuiri dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti: Analisis pada Materi Pembelajaran Toleransi." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 6, no. 1 (30 Juni 2021): 56–72. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6\(1\).6159](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2021.vol6(1).6159).
- Hilmi, Moh. "Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak dan Kecerdasan Sosialnya." *Palapa: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 2 (2018): 138–44. <https://doi.org/10.36088/palapa.v6i2.71>.
- Lubis, Novita Maharani. "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Min 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)." Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, 2019.
- Mukni'ah. *Perencanaan Pembelajaran Sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp) Dan Kurikulum 2013 (K-13)*. Jember: Iain Jember Press (Ijp), 2016.
- Munawaroh, Siti Rofiatul. "Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Sebagai Upaya Membangun Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2024/2025." Skripsi, Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024.
- Naldi, Afri, Reval Oktaviandry, dan Gusmaneli. "Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik." *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia* 2, no. 2 (20 April 2024): 133–40. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>.
- Ningrum, Dian Cahya. "Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah." Skripsi, IAIN Metro Lampung, 2020.
- 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>.
- "Observasi Pengamatan Langsung ke Sekolah SMKN 3 Jember." Jember: SMKN 3 Jember, 5 Mei 2025.
- Pratama, Azriel Riki. Wawancara Bersama Peserta Didik (1), 7 Mei 2025.
- Rasyid, Rustam Efendy, Firman, Syahrir, dan Nadirah. *Buku Ajar Perencanaan Pembelajaran*. Tasikmalaya: Penerbit Perkumpulan Rumah Cemerlang (PRCI) Indonesia, 2022.

- Ratnawulan, Elis, dan Ahmad Rusdiana. *Evaluasi Pembelajaran Dengan Pendekatan Kurikulum 2013*. Bandung: Pustaka Setia, 2014.
- Ridwan. “Implementasi Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di Kelas IX H Mts Darul Huda Mayak.” Skripsi, IAIN Ponorogo, 2021.
- Santoso. “Hakekat Perkawinan Menurut Undang-Undang Perkawinan, Hukum Islam Dan Hukum Adat.” *Yudisia: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosial Keagamaan* 7, no. 2 (Desember 2016): 412–34. <https://doi.org/10.21043/yudisia.v7i2.2162>.
- 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.
- Serlina, Jenis Ardelia. Wawancara Bersama Peserta Didik (2), 7 Mei 2025.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 5 ed. Bandung: ALFABETA, 2023.
- Susanti, Wilda, Linda Fatnawati Saleh, Nurhabibah, Agustina Boru Gultom, Gazi Saloom, Theofilus Acai Ndorang, Tatan Sukwiwa, dkk. *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. Bandung: CV. MEDIA SAINS INDONESIA, 2022.
- Syafrin, Yulia, Muhiddinur Kamal, Arifmiboy Arifmiboy, dan Arman Husni. “Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (12 Januari 2023): 72–77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>.
- 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.
- Yuli Andriani. Wawancara Bersama Staf Kurikulum, 5 Juni 2025.
- 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>.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

#### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zerlina Yunita Mayasari  
 NIM : 214101010002  
 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 *Role Playing* dalam Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember”**, 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, 5 Juni 2025

Saya yang menyatakan

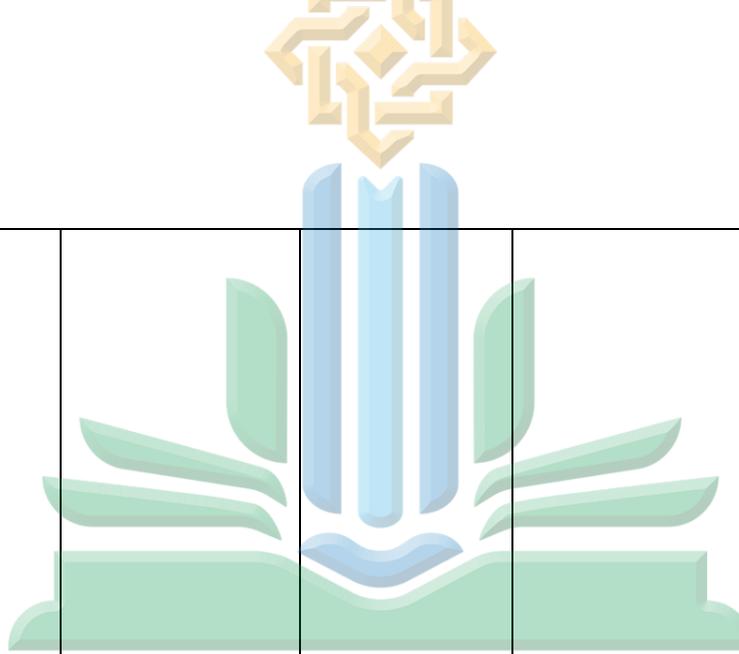


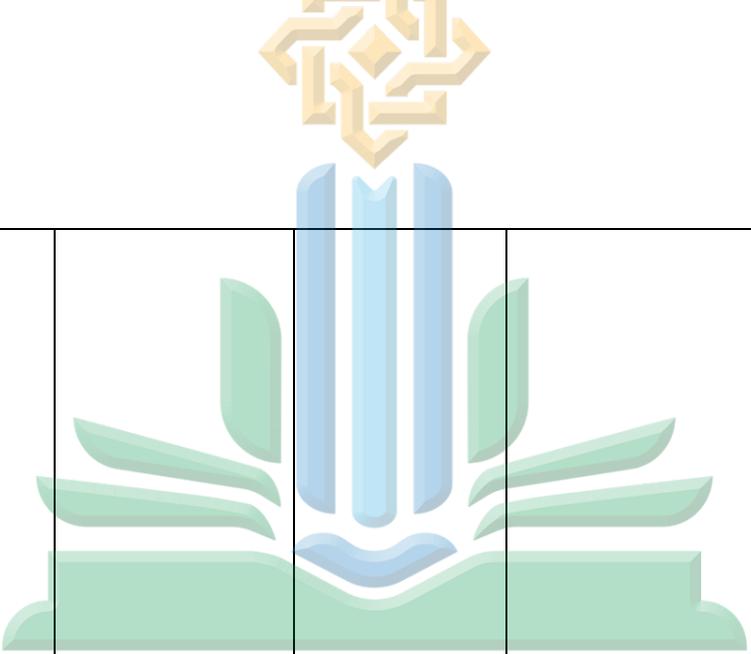
Zerlina Yunita Mayasari  
 NIM: 214101010002

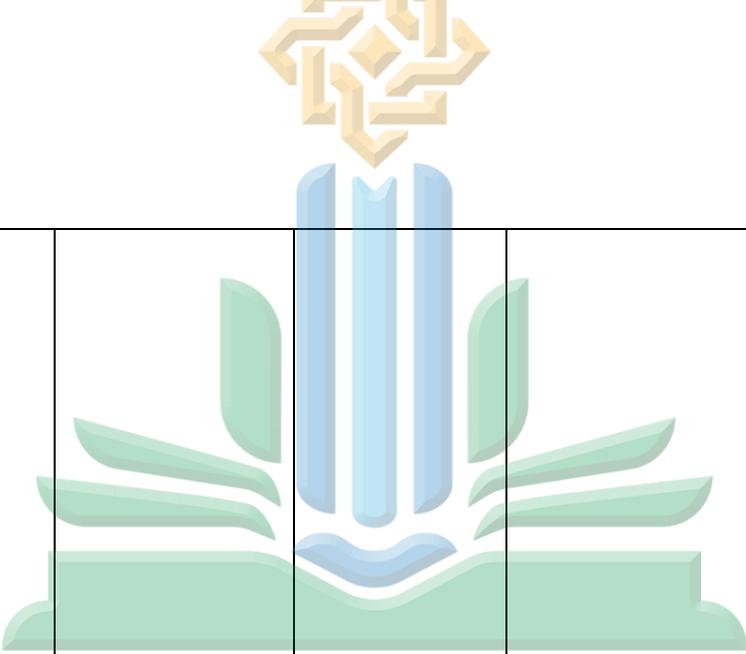
## Lampiran 2 Matriks Penelitian

## MARIKS PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dalam Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI SMKN 3 Jember	<ol style="list-style-type: none"> <li>Metode <i>Role Playing</i></li> <li>Pola Pikir Kreatif Siswa</li> <li>Mata Pelajaran PAI BP</li> </ol>	<p>Metode <i>Role Playing</i></p> <p>Pola Pikir Kreatif Siswa</p> <p>Ketentuan Pernikahan dalam Islam</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengertian</li> <li>Langkah-Langkah</li> <li>Kelebihan Kekurangan</li> <li>Fluency</li> <li>Flexibility</li> <li>Originality</li> <li>Elaboration</li> <li>Pengertian Pernikahan</li> <li>Tujuan Pernikahan</li> <li>Hukum Pernikahan</li> <li>Rukun Pernikahan</li> </ol>	<p><b>DATA PRIMER</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Staf Kurikulum</li> <li>Guru maple PAIBP</li> <li>Siswa kelas XI</li> </ol> <p><b>DATA SEKUNDER</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Buku</li> <li>Jurnal</li> <li>Website</li> <li>Skripsi/tesis</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pendekatan penelitian: kualitatif deskriptif.</li> <li>Jenis penelitian: <i>field research</i>.</li> <li>Lokasi penelitian: SMKN 3 Jember</li> <li>Teknik Pengumpulan Data: Wawancara, Observasi langsung, dokumentasi</li> <li>Analisis data: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana perencanaan metode <i>role playing</i> dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam</li> </ol>

						<p>dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember?</p> <p>2. Bagaimana pelaksanaan metode <i>role playing</i> dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember?</p> <p>3. Bagaimana evaluasi metode <i>role playing</i> dalam membentuk pola pikir kreatif siswa</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember?</p>
--	--	--	--	--	--	---

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. Perencanaan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember

## a. Siswa

- 1) Bagaimana pendapat kalian tentang penerapan metode *role playing* dalam penerapan materi menjauhi pergaulan bebas?
- 2) Apakah kamu tertarik dengan pembelajaran PAI dalam penerapan metode *role playing* materi pernikahan? Mengapa?
- 3) Apa yang dilakukan guru pada saat awal pembelajaran?
- 4) Bagaimana di kelas mempersiapkan acara pernikahan dalam kegiatan pembelajaran tersebut?

## b. Guru

- 1) Bagaimana ibu menyusun perencanaan pembelajaran agar metode *role playing* berjalan efektif?"
- 2) Apa manfaat dari melibatkan siswa secara kreatif dalam proses mencari, mengamati, dan mempraktikkan materi pelajaran?

## c. Staf Kurikulum

- 1) Apakah ada kewajiban guru untuk menyusun modul?
- 2) Bagaimana guru memilih metode atau strategi pembelajaran yang tepat untuk materi pernikahan?

2. Pelaksanaan metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember

a. Siswa

- 1) Bagaimana persiapan dan susunan acara saat simulasi akad nikah dalam pembelajaran *role playing* di kelas?
- 2) Apa yang biasanya dilakukan setelah kegiatan *role playing* selesai, dan bagaimana kamu serta teman-teman terlibat dalam sesi tersebut?
- 3) Apa yang dilakukan guru pada saat akhir pembelajaran setelah penerapan metode *role playing*?

b. Guru

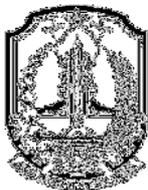
- 1) Bagaimana ibu mengatur dan membimbing siswa saat mereka melakukan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran materi pernikahan?
- 2) Apa yang dilakukan ibu setelah semua rangkaian praktik nikah selesai?
- 3) Apa yang siswa lakukan di akhir sesi pembelajaran dengan metode *role playing* untuk memastikan siswa memahami materi yang telah dipelajari?

c. Evaluasi metode *role playing* dalam membentuk pola pikir kreatif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di kelas XI SMKN 3 Jember

- 1) Bagaimana Anda menggunakan soal latihan dalam proses pembelajaran untuk mengevaluasi pemahaman siswa?
- 2) Apa tujuan utama Anda memberikan latihan soal kepada siswa setelah menyampaikan materi?



## Lampiran 5 Modul Ajar



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN

**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 JEMBER**

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

Website : [www.smk3jember.sch.id](http://www.smk3jember.sch.id) Email :  
[smk3\\_jember@yahoo.co.id](mailto:smk3_jember@yahoo.co.id)

**JEMBER**  
Kode Pos 68118

**MODUL AJAR**

**BAB 1 : MEMBIASAKAN BERPIKIR KRITIS DAN  
SEMANGAT MENCINTAI IPTEK**

**INFORMASI UMUM**

**A. IDENTITAS MODUL**

Nama Penyusun : Hafilah Rzana , S.Pd.I  
Satuan Pendidikan : SMK Negeri 3 Jember XI  
Kelas / Fase : (Sebelas) - F  
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti  
Prediksi Alokasi Waktu : Durasi 3 Pekan / 9 Jam Pelajaran  
Tahun Penyusunan : 2024/2025

**B. KOMPETENSI AWAL**

Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik, yaitu: Fakta tentang adanya fenomena broken home.

**C. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

**D. SARANA DAN PRASARANA**

Laptop & LCD Proyektor

**E. TARGET PESERTA DIDIK**

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

**F. MODEL PEMBELAJARAN**

Metode Pembelajaran *role playing*

## KOMPONEN INTI

### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menjelaskan tentang pengertian pernikahan;
- Menjelaskan dalil naqli pernikahan;
- Menganalisis ketentuan pernikahan dalam Islam;
- Menyimpulkan hikmah pernikahan dalam Islam;
- Meyakini kebenaran ketentuan pernikahan dalam Islam;
- Membiasakan sikap komitmen, bertanggung jawab, bersatu, dan menepati janji sebagai bentuk implementasi ketentuan pernikahan dalam Islam;
- Menyajikan ketentuan pernikahan dalam Islam.

### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Sikap komitmen, bertanggung jawab, bersatu, dan menepati janji sebagai bentuk implementasi ketentuan pernikahan dalam Islam.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

Kemudian pendidik mengajukan pertanyaan menantang: Mengapa bisa terjadi broken home?

### D. 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 pernikahan.
- Guru menjelaskan materi terkait pernikahan.
- Guru menjelaskan bahwa pertemuan kali ini adalah menggunakan metode pembelajaran *role playing* atau bermain peran.
- Guru meminta siswa untuk membagi kelompok sekaligus dipresentasikan mengenai bab pernikahan.
- Guru mengintruksikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode *role playing*.
- 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)

- 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 dandiakhiri 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.

### 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.

## E. ASESMEN / PENILAIAN

### PENILAIAN SIKAP

#### Penilaian Diri

##### a) Observasi tertutup

Penilaian sikap spritual dan sikap sosial, jika peserta didik yang belum menunjukkan sikap yang diharapkan (dilihat dari hasil pengisian butirbutir pernyataan sikap positif dengan kolom ya atau tidak atau dengan likert scala yang tersedia di buku siswa) maka perlu ditindak lanjuti dengan melakukan pembinaan yang dilakukan oleh guru, walikelas dan guru BK.

## b) Observasi terbuka

No	Tgl	Nama Peserta didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tanda tangan	Tindak lanjut

Jurnal ini berisi tentang catatan perilaku peserta didik yang menonjol yaitu perilaku yang sangat baik atau kurang baik sesuai dengan materi yang dipelajari dan sikap yang ditumbuhkan dalam satu semester.

## c) Diskripsi nilai sikap

1. Sangat Baik, jika memiliki kecenderungan sebagian besar materi yang dipelajari.
2. Baik, jika tidak ada catatan apapun dalam jurnal.
3. Cukup, jika mulai menunjukkan adanya perkembangan positif.
4. Kurang, jika belum menunjukkan adanya perkembangan positif.

## PENILAIAN PENGETAHUAN

## a. Pilihlah salah satu jawaban yang tepat pada salah satu huruf jawaban a, b, c, d atau e 1. Perhatikan hadis di bawah ini!

1. Perhatikan hadis di bawah ini!

يَا مَعْشَرَ الشَّبَابِ مَنْ اسْتَطَاعَ مِنْكُمُ الْبَاءَةَ فَلْيَتَزَوَّجْ فَإِنَّهُ أَغْضُ لِلْبَصْرِ وَأَخْصَنُ لِلْفَرْجِ وَمَنْ لَمْ يَسْتَطِعْ  
فَعَلَيْهِ بِاصْوَمٍ فَإِنَّهُ لَهُ وَجَاءٌ (رواه البخارى)

Hadis di atas menjadi dasar penetapan hukum menikah bagi seorang lakilaki. Sesuai hadis tersebut, menikah hukumnya wajib bagi orang yang....

- A. Sudah memiliki pekerjaan tetap dan memiliki rumah sendiri serta memiliki Tabungan
  - B. Tidak ada alasan untuk menolak ataupun menerima dilakukannya sebuah pernikahan
  - C. Sudah mampu menikah secara lahir batin serta tidak sanggup menghindari dari zina
  - D. Sudah mampu menikah secara lahir batin dan mampu menghindari dari zina
  - E. Sudah memiliki syarat-syarat sesuai dengan peraturan di lingkungan Masyarakat
2. Seorang pria dan wanita pergi melaksanakan umrah ke tanah suci. Diselasele ibadah umrah, sebelum melakukan tahalul, dia melangsungkan pernikahan yang disaksikan oleh dua orang saksi. Dari peristiwa tersebut, hukum pernikahannya adalah ....
- A. Sunah
  - B. Haram
  - C. Wajib
  - D. Mubah
  - E. Makruh
3. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
- 1) Harta
  - 2) Status
  - 3) Jabatan
  - 4) Agama
  - 5) Kecantikan/Ketampanan
  - 6) Keturunan
- Dari pernyataan di atas yang termasuk pertimbangan dalam menikah sebagaimana yang dituntunkan oleh Nabi Muhammad Saw. adalah ....



- B. Sunah
- C. Haram
- D. Mubah
- E. Makruh

10. Di bawah ini yang bukan termasuk hikmah dalam pernikahan adalah ....

- A. Dapat melaksanakan perintah Allah Swt. dan Rasul-Nya;
- B. Terbentuknya keluarga bahagia dan saling menyayangi;
- C. Terhindar dari bahan ejekan dari Masyarakat
- D. Terjalannya hubungan yang diridhai oleh Allah Swt.
- E. Mendapatkan pahala dan menjauhkan dari dosa besa

#### PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas : XI Perhotelan

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 memosisikan 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	

		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	

### G. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Perlu ada upaya melakukan refleksi pembelajaran, agar terdapat ruang untuk melakukan dialog akan berhasil tidaknya pembelajaran yang dilakukan, termasuk refleksi khusus terhadap kondisi nyata yang dialami umat (peserta didik) yang tidak mau berpikir kritis, padahal berpuluh-puluh ayat Al-Qur'an yang mendorong umat, agar mau berpikir, menggunakan akal pikiran, berpikir rasional, sering-sering membaca dan melakukan penjelajahan, dan semacamnya.

Ambil contoh Q.S. al-Baqarah/2: 44; Q.S. Ali 'Imrān/3: 65; Q.S. an-Nisā'/2: 82; Q.S. al- An'ām/6: 32; Q.S. al-Mukmin/40: 54; Q.S. Ar-Rūm/30: 42; Q.S. Ar-Ra'd/13: 3; dan Q.S. Ad- Dukhān/44: 38-39.

Berikut ini, salah satu hal yang dapat dijadikan sebagai refleksi pembelajaran:

Memiliki semangat untuk mencintai ilmu pengetahuan dan teknologi, mutlak dimiliki generasi muslim. Jika mengacu kepada Q.S. al-'Alaq/96: 1-5 yang terkenal dengan istilah Surat Iqra', kita diajak dan dibimbing untuk untuk membaca, mempelajari, meneliti, atau mengeksplorasi yang obyeknya tidak disebutkan. Coba pikirkan, kenapa tidak disebutkan obyeknya. Cari jawabannya melalui buku-buku tafsir yang ada (minimal 3 buku tafsir). Setiap jawaban harus disertai rujukan yang jelas (Nama dan cover buku tafsirnya, dan jawabannya di halaman berapa?) Sementara itu, refleksi pembelajaran yang dihubungkan dengan iptek, dapat melakukan hal sebagai berikut: Iptek yang kita nikmati saat ini, merupakan hasil berfikir kritis dari rangkaian generasi umat manusia, sehingga menemukan banyak teknologi yang pada

akhirnya menjadikan hidup semakin mudah dan simpel. Semua itu, wujud dari perintah Allah Swt. agar berfikir dan bertafakkur. Sayangnya, saat ini ditemukan banyak manusia yang semakin jauh dari aturan-Nya. Muncul pertanyaan! Apa saja yang harus dilakukannya manusia, agar dengan iptek, hidupnya semakin dekat kepada-Nya? Silakan cari jawabannya melalui referensi yang terpercaya, dan tulis jawaban tersebut di 1 (satu) lembar kertas, asalkan sumber rujukannya.



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



## Lampiran 6 Program Semester

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
 DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 JEMBER**  
 Jl. dr. Subandi No. 31 Telp/Fax : 0331-488069/484566  
 Website : [www.smk3jember.sch.id](http://www.smk3jember.sch.id) Email : [smk3\\_jember@yahoo.co.id](mailto:smk3_jember@yahoo.co.id)  
**JEMBER Kode Pos 68118**

**PROGRAM SEMESTER (PROSEM)**  
**FASE F KELAS XI**

**Satuan Pendidikan : SMKN 3 JEMBER**

**Mata Pelajaran : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI (PAIBP)**

**Kelas / Semester : XI (Sebelas) / 1**

**Tahun Penyusunan : 2024/2025**

**CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE F**

Elemen	Capaian Pembelajaran
<b>Al-Qur'an dan Hadis</b>	Peserta didik dapat menganalisis Al-Qur'an dan Hadis tentang berfikir kritis, ilmu pengetahuan dan teknologi, toleransi, memelihara kehidupan manusia, musibah, ujian, cinta tanah air dan moderasi beragama; mempresentasikan pesan- pesan Al-Qur'an dan Hadis tentang pentingnya berfikir kritis ( <i>critical thinking</i> ), ilmu pengetahuan dan teknologi, toleransi, memelihara kehidupan manusia, musibah, ujian, cinta tanah air dan moderasi beragama; membiasakan membaca Al-Qur'an dengan meyakini bahwa berfikir kritis, ilmu pengetahuan dan teknologi, toleransi, memelihara kehidupan manusia, musibah, ujian, cinta tanah air dan moderasi beragama adalah ajaran agama; membiasakan sikap rasa ingin tahu, berfikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi, toleransi, peduli sosial, cinta damai, semangat kebangsaan, dan tanggung jawab, sabar,

	tabah, pantang menyerah, tawakal, dan selalu dan berprasangka baik kepada Allah Swt. dalam menghadapi ujian dan musibah, cinta tanah air, dan moderasi dalam beragama.
<b>Akidah</b>	Peserta didik menganalisis cabang-cabang iman, keterkaitan antara iman, Islam dan ihsan, serta dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam; mempresentasikan tentang cabang-cabang iman, dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam; meyakini bahwa cabang-cabang iman, keterkaitan antara iman, Islam ihsan, serta dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam adalah ajaran agama; membiasakan sikap tanggung jawab, memenuhi janji, menyukuri nikmat, memelihara lisan, menutup aib orang lain, jujur, peduli sosial, ramah, konsisten, cinta damai, rasa ingin tahu dan pembelajar sepanjang hayat.
<b>Akhlak</b>	Peserta didik dapat memecahkan masalah perkelahian antarpelajar, minuman keras (miras), dan narkoba dalam Islam; menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam, menganalisis dampak negatif sikap munafik, keras hati, dan keras kepala dalam kehidupan sehari-hari, sikap inovatif dan etika berorganisasi; mempresentasikan cara memecahkan masalah perkelahian antarpelajar dan dampak pengiringnya, minuman keras (miras), dan narkoba; menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam, dampak negatif sikap munafik, keras hati, dan keras kepala dalam kehidupan sehari-hari; meyakini bahwa agama melarang melakukan perkelahian antarpelajar, minuman keras, dan narkoba, munafik, keras hati, dan keras kepala, meyakini bahwa adab menggunakan media sosial dalam Islam dapat memberi keselamatan bagi individu dan masyarakat dan meyakini bahwa sikap inovatif dan etika berorganisasi merupakan perintah agama; membiasakan sikap taat pada aturan, peduli sosial, tanggung jawab, cinta damai, santun, saling menghormati, semangat kebangsaan, jujur, inovatif, dan rendah hati.
<b>Fikih</b>	Peserta didik mampu menganalisis ketentuan pelaksanaan khutbah, tablig dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan konsep ijtihad; mempresentasikan tentang ketentuan pelaksanaan khutbah, tablig dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan konsep ijtihad; menerapkan ketentuan khutbah, tabligh, dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan meyakini bahwa ijtihad merupakan salah satu sumber hukum Islam; membiasakan sikap menebarkan Islam <i>rahmat li al-ālamīn</i> , komitmen, bertanggung jawab, menepati janji, adil, amanah, terbuka terhadap ilmu pengetahuan, dan menghargai perbedaan pendapat.





	<p>dan QS. ar-Rahmān/55: 33, serta Hadis tentang berpikir kritis dan ilmu pengetahuan dan teknologi</p> <p>11.1.3 Mempresentasikan tentang Q.S. Ali ‘Imrān/3: 190-191 dan Q.S. ar-Rahmān/55: 33, serta Hadis tentang berpikir kritis dan ilmu pengetahuan dan teknologi,</p> <p>11.1.4 Terbiasa membaca Al-Qur’an dengan meyakini bahwa berpikir kritis dan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah perintah agama, serta membiasakan rasa ingin tahu, berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan ilmu</p>																			
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



	<p>11.2.3 Meyakini bahwa cabang iman adalah ajaran agama dengan sepenuh hati.</p> <p>11.2.4 Membiasakan sikap tanggung jawab untuk memenuhi janji, mensyukuri nikmat, memelihara lisan, menutupi aib orang lain dengan tepat.</p>																															
<b>BAB 3 : MENGHINDARI PERKELAHIAN PELAJAR, MINUMAN KERAS, DAN NARKOBA</b>																																
1	<p>11.3.1 Menjelaskan pelajar yang dicari Islam.</p> <p>11.3.2 Mendefinisikan perkelahian dan tawuran pelajar; faktor penting adanya perkelahian pelajar; ikhtiar mencegah perilaku menyimpang; dan penanganan pelajar yang menyimpang.</p>	4 JP																														

	<p>11.3.3 Mendefinisikan pengertian, khamr berdasarkan telaah Q.S. al-Māidah/5: 90-91; dan sikap terhadap khamr.</p> <p>11.3.4 Menjelaskan narkoba ditinjau dari Islam; narkoba ditinjau dari hukum Indonesia (pengertian, berbagai jenis narkoba yang disalahgunakan, penyalahgunaan narkoba); dan pencegahan penyalahgunaan narkoba.</p>		
<b>BAB 4 : MENEBAKAN ISLAM DENGAN SANTUN DAN DAMAI MELALUI DAKWAH, KHUTBAH, DAN TABLIG</b>			
<b>1</b>	<p>11.4.1 Perlunya menjadi Duta Islam yang damai.</p> <p>11.4.2 Mendefinisikan pengertian, dalil</p>	4 JP	







	<p>dicontoh, dan karya tulisnya).</p> <p>11.5.3 Menjelaskan Syaikh Yusuf Abul Mahasin Tajul Khalwati al-Makasari (riwayat hidupnya, teladan yang dapat dicontoh, dan karya tulisnya)</p> <p>11.5.4 Menjelaskan Abdus Samad bin Abdullah al-Jawi al-Palimbani (riwayat hidupnya, teladan yang dapat dicontoh, dan karya tulisnya).</p> <p>11.5.5 Menjelaskan Nuruddin bin Ali al-Raniri (riwayat hidupnya, teladan yang dapat dicontoh, dan karya tulisnya).</p>																																
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>11.5.6 Menjelaskan Syekh Abdurauf bin Ali al-Singkili (riwayat hidupnya, teladan yang dapat dicontoh, dan karya tulisnya).</p> <p>11.5.7 Menjelaskan Muhammad Sholeh bin Umar al-Samarani (riwayat hidupnya, teladan yang dapat dicontoh, dan karya tulisnya).</p> <p>11.5.8 Menjelaskan Hamzah al-Fansuri (riwayat hidupnya, teladan yang dapat dicontoh, dan karya tulisnya)</p>																																				
<p><b>JUMLAH JAM PELAJARAN</b></p>	<p><b>20 JP</b></p>																																				



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
 DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 JEMBER**  
 Jl. dr. Subandi No. 31 Telp/Fax : 0331-488069/484566  
 Website : [www.smk3jember.sch.id](http://www.smk3jember.sch.id) Email : [smk3\\_jember@yahoo.co.id](mailto:smk3_jember@yahoo.co.id)  
**JEMBER** Kode Pos 68118

**PROGRAM SEMESTER ( PROSEM )**  
**FASE F KELAS XI**

**Satuan Pendidikan : SMKN 3 JEMBER**  
**Mata Pelajaran : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI (PAIBP)**  
**Kelas / Semester : XI (Sebelas) / 2**  
**Tahun Penyusunan : 2024/2025**

**CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE F**

Elemen	Capaian Pembelajaran
<b>Al-Qur'an dan Hadis</b>	Peserta didik dapat menganalisis Al-Qur'an dan Hadis tentang berfikir kritis, ilmu pengetahuan dan teknologi, toleransi, memelihara kehidupan manusia, musibah, ujian, cinta tanah air dan moderasi beragama; mempresentasikan pesan- pesan Al-Qur'an dan Hadis tentang pentingnya berfikir kritis ( <i>critical thinking</i> ), ilmu pengetahuan dan teknologi, toleransi, memelihara kehidupan manusia, musibah, ujian, cinta tanah air dan moderasi beragama; membiasakan membaca Al-Qur'an dengan meyakini bahwa berfikir kritis, ilmu pengetahuan dan teknologi, toleransi, memelihara kehidupan manusia, musibah, ujian, cinta tanah air dan moderasi beragama adalah ajaran agama; membiasakan sikap rasa ingin tahu, berfikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi, toleransi, peduli sosial, cinta damai, semangat

	kebangsaan, dan tanggung jawab, sabar, tabah, pantang menyerah, tawakal, dan selalu berprasangka baik kepada Allah Swt. dalam menghadapi ujian dan musibah, cinta tanah air, dan moderasi dalam beragama.
<b>Akidah</b>	Peserta didik menganalisis cabang-cabang iman, keterkaitan antara iman, Islam dan ihsan, serta dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam; mempresentasikan tentang cabang-cabang iman, dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam; meyakini bahwa cabang-cabang iman, keterkaitan antara iman, Islam dan ihsan, serta dasar-dasar, tujuan dan manfaat ilmu kalam adalah ajaran agama; membiasakan sikap tanggung jawab, memenuhi janji, menyukuri nikmat, memelihara lisan, menutup aib orang lain, jujur, peduli sosial, ramah, konsisten, cinta damai, rasa ingin tahu dan pembelajar sepanjang hayat.
<b>Akhlak</b>	Peserta didik dapat memecahkan masalah perkelahian antarpelajar, minuman keras (miras), dan narkoba dalam Islam; menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam, menganalisis dampak negatif sikap munafik, keras hati, dan keras kepala dalam kehidupan sehari-hari, sikap inovatif dan etika berorganisasi; mempresentasikan cara memecahkan masalah perkelahian antarpelajar dan dampak pengiringnya, minuman keras (miras), dan narkoba; menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam, dampak negatif sikap munafik, keras hati, dan keras kepala dalam kehidupan sehari-hari; meyakini bahwa agama melarang melakukan perkelahian antarpelajar, minuman keras, dan narkoba, munafik, keras hati, dan keras kepala, meyakini bahwa adab menggunakan media sosial dalam Islam dapat memberi keselamatan bagi individu dan masyarakat dan meyakini bahwa sikap inovatif dan etika berorganisasi merupakan perintah agama; membiasakan sikap taat pada aturan, peduli sosial, tanggung jawab, cinta damai, santun, saling menghormati, semangat kebangsaan, jujur, inovatif, dan rendah hati.
<b>Fikih</b>	Peserta didik mampu menganalisis ketentuan pelaksanaan khutbah, tablig dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan konsep ijtihad; mempresentasikan tentang ketentuan pelaksanaan khutbah, tablig dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan konsep ijtihad; menerapkan ketentuan khutbah, tabligh, dan dakwah, ketentuan pernikahan dalam Islam, mawaris, dan meyakini bahwa ijtihad merupakan salah satu sumber hukum Islam; membiasakan sikap menebarkan Islam <i>rahmat li al-ālamīn</i> , komitmen, bertanggung jawab, menepati janji, adil, amanah, terbuka terhadap ilmu pengetahuan, dan menghargai perbedaan pendapat.





	<p>32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia;</p> <p>11.6.3 Menerjemahkan dalam Q.S. Yūnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Māidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia;</p> <p>11.6.4 Menganalisis Q.S. Yūnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Māidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia;</p> <p>11.6.5 Membiasakan membaca al-Quran dengan meyakini bahwa toleransi dan memelihara kehidupan manusia adalah perintah agama;</p>																															
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>11.6.6 Membiasakan sikap toleransi dan peduli sosial, cinta damai, semangat kebangsaan, dan tanggung jawab sebagai implementasi dari Q.S. Yūnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Māidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia;</p> <p>11.6.7 Menulis kembali Q.S. Yūnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Māidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia dengan baik dan benar;</p> <p>11.6.8 Mendemonstrasikan hafalan Q.S. Yūnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Māidah/5: 32,</p>																
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia;</p> <p>11.6.9 Menyajikan tentang Q.S. Yūnus/10: 40-41 dan Q.S. al-Māidah/5: 32, serta Hadis tentang toleransi dan memelihara kehidupan manusia.</p>	
<b>BAB 7 : MENGUATKAN IMAN DENGAN MENJAGA KEHORMATAN, IKHLAS, MALU, DAN ZUHUD</b>		
1	<p>11.7.1 Menjelaskan pengertian cabang Iman, yaitu: menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan zuhud</p> <p>11.7.2 Menjelaskan dasar naqli cabang Iman, yaitu: menjaga kehormatan, ikhlas, malu, dan zuhud</p> <p>11.7.3 Menganalisis cabang Iman, yaitu: menjaga</p>	4 JP



	<p>11.8.3 Menganalisis adab menggunakan media sosial dalam Islam;</p> <p>11.8.4 Membuat postingan dan komentar di media sosial yang positif;</p> <p>11.8.5 Meyakini bahwa adab menggunakan media sosial dalam Islam dapat memberi keselamatan bagi individu dan masyarakat;</p> <p>11.8.6 Membiasakan sikap menggunakan media sosial yang santun, saling menghormati, bertanggung jawab, semangat kebangsaan, dan cinta damai.</p>																															
<b>BAB 9 : KETENTUAN PERNIKAHAN DALAM ISLAM</b>																																
<b>1</b>	11.9.1 Menjelaskan tentang pengertian pernikahan;	4 JP																														

	<p>11.9.2 Menjelaskan dalil naqli pernikahan;</p> <p>11.9.3 Menganalisis ketentuan pernikahan dalam Islam;</p> <p>11.9.4 Menyimpulkan hikmah pernikahan dalam Islam;</p> <p>11.9.5 Meyakini kebenaran ketentuan pernikahan dalam Islam;</p> <p>11.9.6 Membiasakan sikap komitmen, bertanggung jawab, bersatu, dan menepati janji sebagai bentuk implementasi ketentuan pernikahan dalam Islam;</p> <p>11.9.7 Menyajikan ketentuan pernikahan dalam Islam.</p>	
<b>BAB 10 : PERADABAN ISLAM PADA MASA MODERN</b>		

1	<p>11.10.1 Menjelaskan peradaban Islam pada Masa Modern</p> <p>11.10.2 Menganalisis pemikiran tokoh-tokoh Islam pada Masa Modern</p> <p>11.10.3 Menelaah perkembangan peradaban Islam pada Masa Modern;</p> <p>11.10.4 Mempresentasikan tentang perkembangan peradaban Islam pada Masa Modern;</p> <p>11.10.5 Meyakini kebenaran perkembangan peradaban Islam pada Masa Modern;</p> <p>11.10.6 Membiasakan berpikiran terbuka, bernalar kritis, semangat kebangsaan, dan</p>	4 JP																																		
---	--	------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Lampiran 7 Daftar Nilai Peserta Didik Kelas XI Perhotelan 1

**DAFTAR NILAI**

Mata Pelajaran :  
Kelas / Semester : 11 PH 1 / Genap

No.	Nama Peserta Didik	Formatif Lingkup Materi								Sumatif Lingkup Materi				Sumatif Akhir Semester	Catatan Sikap
		Materi 1		Materi 2		Materi 3		Materi 4		1	2	3	4		
		TP1	TP2	TP1	TP2	TP1	TP2	TP1	TP2						
1	ADAM HADIQ KANZUL FIKRI														
2	ADELIA NATASYA PUTRI	90						85							
3	ADRIAN DEVA FEBRIANO	90	85	85	✓			88							
4	AHMAD JAGAD SATRYA	80	80		✓			85							
5	ALLIFIA MARSYA PUTRI JOEHIY	90	85	85	✓			85							
6	ANASTASYA MAULIDIYA	80	85		✓			85							
7	ANNISA REVALINA	90	85		✓			80							
8	AZRIEL RIKI PRATAMA	70	80	85	✓			80							
9	BUNGA RADHISTI ALIVIA	70	80	85	✓			80							
10	CHELSEA AMADEA DEVINA	80	80		✓			80							
11	DANIUS TOBA	80	80	85	✓			80							
12	DEWITA MAHARANI	80	85	85	✓			87							
13	DIMAS FATUR BRILLIAN WIDODO														
14	FADILLAH ALTHAF PUTRA PRASETYO	90						85							
15	JENIS ARDELIA SERLINA	90	80	85	✓			86							
16	LAURA AMELIA PUTRI	90	85		✓										
17	MARCHEL MANUELLO OSMAN	70	80	85	✓			85							
18	MILANISTI JULIA DWI MULWANA	85	85		✓			85							
19	MOCH. ZIVEN PAHLEVI SALAM	80	85	85	✓			85							
20	MOCHAMAD FAHRIL MUZAMMIL	90	85	85	✓			87							
21	MOH. HERUL ANAM	80	80		✓			87							
22	MOHAMMAD ARIEF KURNIAWAN	80	85		✓			87							
23	MOHAMMAD KHOIRUL FATTA	80	85		✓			86							
24	MOHAMMAD RAMADHAN KHOERU RIZQI	90	85		✓			85							
25	MUHAMMAD MUQBIL	80	85		✓			83							

No.	Nama Peserta Didik	Formatif Lingkup Materi								Sumatif Lingkup Materi				Sumatif Akhir Semester	Catatan Sikap
		Materi 1		Materi 2		Materi 3		Materi 4		1	2	3	4		
		TP1	TP2	TP1	TP2	TP1	TP2	TP1	TP2						
26	NADYA VEGA WAHYU RAMADHANI	80	80	85	✓			88							
27	NIDA SILMI KAFIYAH	80	85	85	✓			80							
28	NOVITA YULIA SARI	80	85	85	✓			88							
29	PUTRI SITI AISAH	80	80	85	✓			80							
30	RASYA ARTAMEVIA	80	80	85	✓			88							
31	SELSI FITRIAN RAMADANI														
32	STEFANUS OKTAVIANO														
33	SYAFIRA MILADUM MILAUTARY	80	85	85	✓			88							
34	WAHYUNI DWI ANGGRAINI	80	80	85	✓			88							
35															
36															

Catatan:  
 1 Nilai Formatif diambilkan dari Nilai Asesmen/Tugas setiap Tujuan pembelajaran dalam setiap Elemen  
 2 Nilai Sumatif diambilkan dari nilai Asesmen/ulangan setiap Elemen  
 3 Nilai akhir Sumatif diambilkan dari Nilai Semester  
 4 NA Formatif adalah Rerata Formatif  
 5 NA Sumatif adalah Rerata Sumatif

Lampiran 8 Foto Kegiatan



**Foto Wawancara Bersama Guru  
Mapel PAI SMKN 3 Jember**



**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Foto Wawancara Bersama Peserta didik Kelas XI Perhotelan 1  
J E M B E R**



**Foto Wawancara Bersama Staf  
Kurikulum SMKN 3 Jember**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Foto Kegiatan *Role Playing* Praktek Pernikahan

J E M B E R

Lampiran 9 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 Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9572/In.20/3.a/PP.009/12/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMKN 3 JEMBER

Jl. dr. Subandi No. 31, Kreongan Atas, Jember Lor, Kecamatan Patrang,  
 Kabupaten Jember, Jawa timur

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

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

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Penerapan Metode *Role Playing*  
 Dalam Membentuk Pola Pikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan  
 Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI SMKN 3 Jember; selama 30 (tiga puluh)  
 hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Widiwasito, S.Pd., M.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

J E M B E R

Jember, 5 Mei 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang  
 Akademik,



**KHOTIBUL UMAM**

## Lampiran 10 Jurnal Kegiatan Penelitian

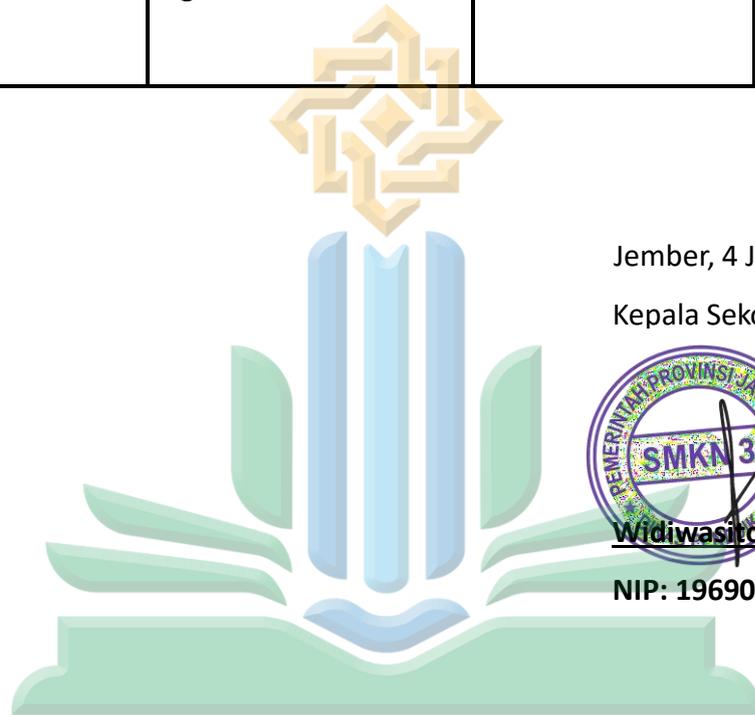
**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**

Judul Penelitian : PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MEMBENTUK POLA PIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS XI SMKN 3 JEMBER

Lokasi Penelitian : SMKN 3 Jember

No	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Narasumber	TTD
1	Kamis, 5 Desember 2025	Menyerahkan surat izin penelitian	Bu Armini	
2	Senin, 24 Maret 2025	Wawancara dengan guru PAI	Bu Hafilah Rozana	
3	Senin, 28 April 2025	Wawancara dengan guru PAI	Bu Hafilah Rozana	
4	Senin, 5 Mei 2025	Observasi kelas XI APH 1	Bu Hafilah Rozana	
5	Rabu, 7 Mei 2025	Wawancara dengan siswa	Azriel Riki Pratama	
6	Rabu, 7 Mei 2025	Wawancara dengan siswa	Jenis Aedelia Serlina	

7	Rabu, 7 Mei 2025	Wawancara dengan siswa	Darius Toba	
8	Kamis, 15 Mei 2025	Wawancara dengan bagian kurikulum	Bu Yuli	



Jember, 4 Juni 2025

Kepala Sekolah,



Widiwasito, S.Pd., M.Pd.

NIP: 196904151997031010

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

## Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMK NEGERI 3 JEMBER**

Jalan dr. Subandi No. 31, Jember Lor, Patrang, Jember, Jawa Timur (68118)  
Telepon : 0331- 484566 Laman : [www.smk3jember.sch.id](http://www.smk3jember.sch.id) Pos-el : [smktiqajember@gmail.com](mailto:smktiqajember@gmail.com)

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN  
Nomor: 000/350/101.6.5.21/2025

Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Jember, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : ZERLINA YUNITA MAYASARI  
NIM : 214101010002  
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Benar — benar telah melaksanakan uji penelitian di SMK Negeri 3 Jember untuk penyusunan Skripsi yang berjudul "Penerapan Metode Role Playing Dalam Membentuk Pola Pikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas XI SMKN 3 Jember", yang dilaksanakan pada 5 Mei 2025 sampai dengan 5 Juni 2025.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 13 Juni 2025

Kepala Sekolah,



**WIDIWASITO, S.Pd., M.Pd.**

Pembina Utama Muda

NIP. 196904151997031010

## Lampiran 12 Biodata Penulis

**BIODATA PENULIS****A. Biodata Pribadi**

Nama : Zerlina Yunita Mayasari  
 Tempat, Tanggal Lahir : Sidoarjo, 23 Juni 2002  
 NIM : 214101010002  
 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

**B. Riwayat Pendidikan**

1. TK/RA sederajat : TK 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