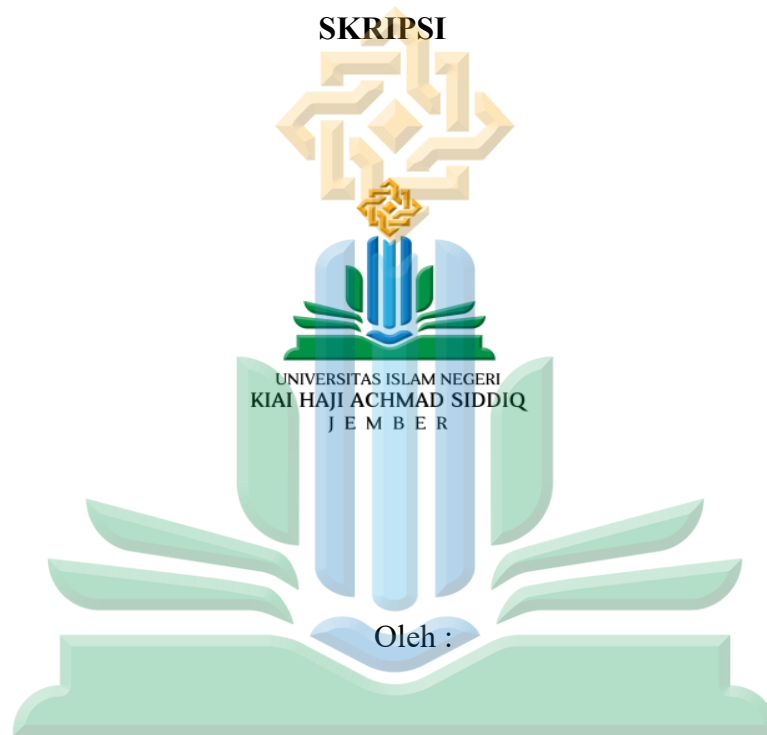


**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS XI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 JEMBER**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Khoiruna Rizki Muhammad Duha
NIM : 204101010074
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2025**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI KELAS X1 RPL SMKN 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

Khoiruna Rizki Muhammad Duha
NIM : 204101010074

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI  AHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Arbain Nurdin, M.Pd.I
NIP.198604232015031001

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
KELAS XI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 JEMBER**

SKRIPSI

Telah di uji 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 : 11 Desember 2025

Tim penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si.

NIP. 197304242000031005

Ari Dwi Widodo, M.Pd.I.

NIP. 198703312023211015

Anggota :

1. Dr. Dyah Nawangsari, M.Ag.

2. Arbain Nurdin, M.Pd.I.

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si.

NIP. 197304242000031005

MOTTO

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَى إِلَيْكَ وَحْيُهُ ۚ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي

عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Artinya : Maka Mahatinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah, "Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku." (Q.S Thaha 20:114) *



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

* Qur'an Kemenag, Alqur'an dan Terjemahan, Jakarta: Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an, 2022)

PERSEMBAHAN



Alhamdulillah, segenap puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala keberkahan, karunia, kesempatan serta kemudahan untuk menyelesaikan tugas akhir dan studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Dengan rasa syukur yang sebesar-besarnya, skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Kepada yang saya hormati seumur hidup kedua orang tua saya, Alm ayah tercinta (Sutopo), dan ibu saya tercinta (Mayasaroh) yang senantiasa telah memberikan dukungan yang tiada henti, mencurahkan seluruh kasih sayangnya yang tidak terhingga, doa-doa terbaik yang selalu dipanjatkan tanpa henti-hentinya, memberikan motivasi terbaik hingga saya bisa menyelesaikan pendidikan sarjana S1.
2. Kepada mas (Agus Budi Prasetya) dan mbak (Siti Chasri Khoiriyah) terima kasih atas dukungan materil dan motivasi dari kalian yang selalu mmberi dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan Pendidikan sarjana ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah,segenap puji Syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas Rahmat dan karunia-Nya,perencanaan, pelaksanaan,dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjan, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh kerana dukungan banyak pihak.Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag. M.M., Selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberi fasilitas, layanan kepada penulis selama proses belajar di bangku kuliah.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membantu kelancaran atas terselesaikannya skripsi penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang selalu memberikan arahan, dukungan dan bimbingan kepada kami.
5. Bapak Dr. Abd. Wahib, M.Pd.I selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dari awal perkuliahan hingga skripsi.

6. Bapak Arbain Nurdin M.Pd.I., selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktu, membimbing serta mengarahkan selama proses penyusunan skripsi dari awal hingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan kesabaran dan ketulusannya menuntun dan memberikan ilmunya kepada penulis, sehingga mampu menambah wawasan dan pengetahuan kepada penulis guna kedepannya.
8. Bapak Widiwasito, S.Pd., M.Pd selaku Kepala sekolah, sekolah Menengah kejuruan negeri 3 Jember yang telah memberikan izin kepada peneliti sekaligus membantu kelancaran dalam proses penyelesaian skripsi.
9. Bapak Agus Isharianto S.Pd.I dan Bapak Sulianto, S.Pd.I yang telah membantu penulis dalam peneliti dan juga memberikan arahan selama proses penelitian berlangsung.
10. Siswa RPL XI Abraham Nathanael Leksono, Dayyana Khoirun Nisa dan Khanssa Alicia Fairyyang sangat bersedia membantu peneliti dalam menyelesaikan proses penelitian hingga tuntas.

Jember, 24 November 2025
Penulis
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Khoiruna Riski Muhammad D

NIM : 204101010074

ABSTRAK

Khoiruna Rizki Muhammad Duha, 2025 : Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Kreativitas peserta didik kelas XI Rekayasa perangkat lunak (RPL) di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

Kata Kunci : Penerapan, *Role Playing* , Kreativitas.

Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu cabang dari metode simulasi yang melibatkan partisipasi aktif dari semua pihak yang terlibat dalam strategi tersebut untuk mengasumsikan peran orang lain, dengan tujuan untuk memahami bagaimana orang tersebut bertindak dan merasakan. Dengan menggunakan metode *Role Playing*, diharapkan siswa dapat mencapai beberapa tujuan, antara lain: Mengembangkan kemampuan untuk menghayati dan menghargai perasaan orang lain serta mempelajari keterampilan dalam membagi tanggung jawab.

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah 1). Bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* pada Pembelajaran PAI di kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember? 2). Bagaimana evaluasi penerapan model pembelajaran *role playing* pada Pembelajaran PAI di kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember?

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan 1). penerapan model pembelajaran *role playing* pada Pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa perangkat lunak (RPL) Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember 2). evaluasi penerapan model pembelajaran *role playing* pada Pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa perangkat lunak (RPL) Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

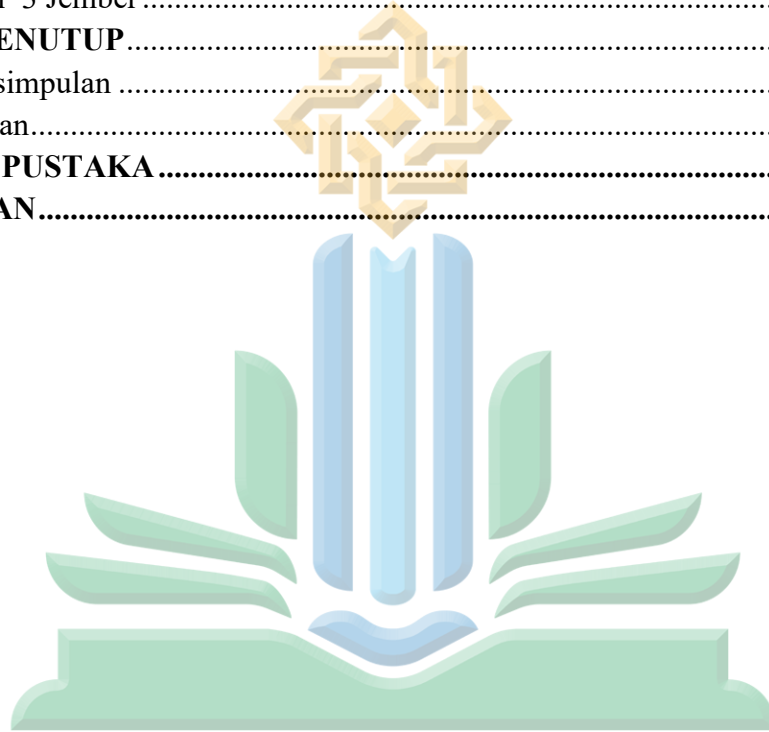
Untuk dapat mencapai tujuan tersebut peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif . untuk dapat dengan mudah dalam menentukan subyek penelitian, peneliti menggunakan studi kasus. Sedangkan Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis Miles, Huberman, dan Saldana.

Hasil penelitian dalam skripsi ini menunjukkan: 1). Penerapan model *role playing* dimulai dengan beberapa Langkah perencanaan yakni a). Pemilihan tema/materi yang sesuai b). Pembagian kelompok serta pembagian peran kepada peserta didik c). Menerima peran yang ditugaskan dan memahami karakter masing-masing d). pengarahan awal oleh guru agar penerapan model pembelajaran *role playing* berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan e). Menyusun garis besar alur cerita yang akan diperankan 2). Evaluasi yang dilakukan oleh guru PAI dalam penerapan model pembelajaran *role playing* adalah dengan menggunakan penilaian formatif. Yang mana selama proses pembelajaran guru memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik guna perbaikan proses belajar-mengajar. Penilaian formatif memungkinkan guru memantau perkembangan siswa secara terus-menerus selama proses pembelajaran. dengan cara ini, guru PAI bisa mengetahui bagian mana yang sudah dipahami siswa dan bagian mana yang masih perlu untuk diperkuat kembali.

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah	8
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Penelitian Terdahulu	12
B. Kajian Teori	20
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi Penelitian.....	40
C. Subyek Penelitian.....	41
D. Teknik Pengumpulan Data.....	42
E. Analisis Data	46
F. Keabsahan Data.....	49
G. Tahap-tahap Penelitian.....	50
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA.....	52
A. Gambaran dan Obyek Penelitian.....	52
B. Penyajian Data dan Analisis Data	55
C. Pembahasan Temuan.....	72

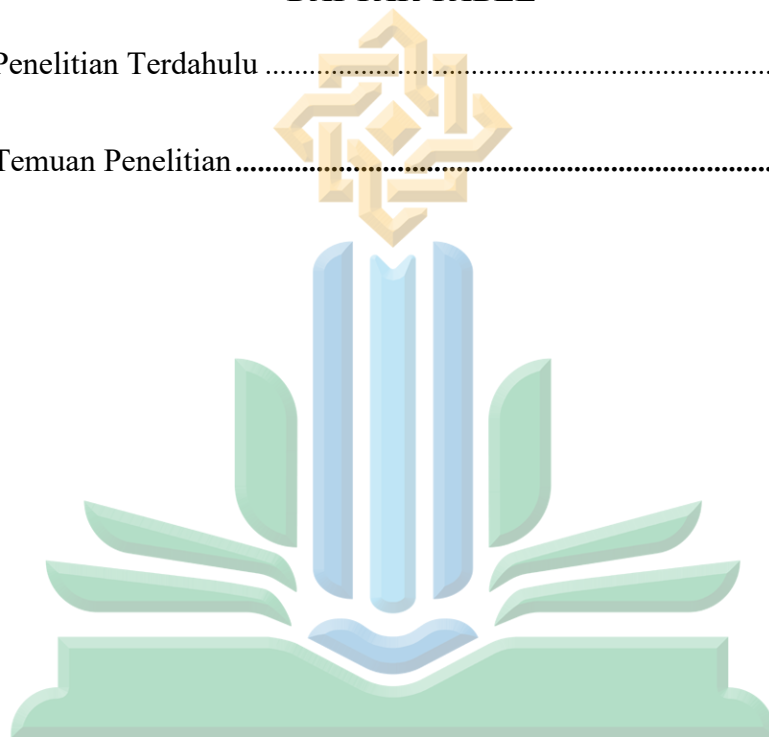
1. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.....	72
2. Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.....	76
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	86



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

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 4. 1 Temuan Penelitian	75



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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 surat pernyataan keaslian tulisan	86
Lampiran 2 Jurnal penelitian.....	87
Lampiran 3 Surat selesai penelitian.....	89
Lampiran 4 Matrix	90
Lampiran 5 Intrumen Penelitian.....	92
Lampiran 6 Modul ajar.....	94
Lampiran 7 Data penilaian siswa XI RPL.....	111
Lampiran 8 Dokumentasi	113

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

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

Pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk mengaktifkan proses penerimaan pengetahuan, penguasaan keterampilan, dan pembentukan sikap serta kepercayaan pada siswa. Sebagaimana menurut UU No 20 Tahun 2003 Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan mencerdaskan kehidupan bangsa yang bermartabat, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab, karena pendidikan merupakan suatu aspek

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

yang sangat penting bagi manusia.² Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan berbasis aktivitas yang memiliki ciri-ciri berikut: interaktif dan membangkitkan inspirasi; menyenangkan, menantang, dan mendorong siswa untuk terlibat secara aktif; kontekstual dan kolaboratif; memberikan ruang yang cukup bagi inisiatif, kreativitas, dan kemandirian siswa; serta sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, serta perkembangan fisik dan psikologis siswa. Pembelajaran menggunakan pendekatan, strategi, model, dan metode yang sesuai dengan karakteristik tersebut.³

Penggunaan model pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Tanpa adanya strategi pembelajaran yang jelas proses pembelajaran tidak akan terarah sehingga tujuan pembelajaran yang telah diterapkan sulit tercapai, dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Salah satu model yang dapat digunakan adalah bermain Peran (*role playing*). Menurut Munir dan Wahab, model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu cabang dari metode simulasi yang melibatkan partisipasi aktif dari semua pihak yang terlibat dalam strategi tersebut untuk mengasumsikan peran orang lain, dengan tujuan untuk memahami bagaimana orang tersebut bertindak dan merasakan. Dengan menggunakan

² Departemen Pendidikan Nasional, BNSP Tahun 2003 Nasional, http://id.m.wikipedia.org/wiki/Tujuan_Pendidikan

³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Nomor 103 Tahun 2014, Pasal 2, Ayat 1-2.

metode Role Playing, diharapkan siswa dapat mencapai beberapa tujuan, antara lain: Mengembangkan kemampuan untuk menghayati dan menghargai perasaan orang lain. Mempelajari keterampilan dalam membagi tanggung jawab. Mempelajari cara mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan. Merangsang kelas untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah secara kolaboratif.⁴

Kegiatan model *role playing* mencakup: guru menyajikan kepada siswa sebuah situasi yang realistis atau hipotetis dan sejumlah karakter. Para siswa kemudian mengimprovisasi dialog dan tindakan agar sesuai dengan pandangan mereka tentang situasi dan karakter yang mereka mainkan. Dasar metode pembelajaran role playing terdapat dalam al- Qur'an Surat al- Maidah ayat 31, Yang berbunyi :

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُوَارِي سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ

يُؤَيِّلَتِي أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُوَارِي سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ ۞ ۳۱

Artinya : “Kemudian, Allah mengirim seekor burung gagak untuk menggali tanah supaya Dia memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana cara mengubur mayat saudaranya. (Qabil) berkata, “Celakalah aku! Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini sehingga aku dapat mengubur mayat

⁴ Reza Syehma Bahtiar dan Diah Yovita Suryarini, “Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, No 1, Vol 3, (2019), 73.

saudaraku?” Maka, jadilah dia termasuk orang-orang yang menyesal.” (Qs. Al- Maidah 5:31)⁵

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

Hasil observasi awal peneliti di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, yakni pada kelas XI RPL ditemukan bahwa beberapa siswa kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran wajib, siswa cenderung tidak mengikuti pembelajaran wajib karena mereka lebih fokus dengan pembelajaran kejuruan. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran wajib, selain itu mata pelajaran agama islam sangat penting dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu guru menggunakan beberapa metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas serta keaktifan para siswa, guru Pendidikan Agama Islam menggunakan model pembelajaran

⁵ Qur'an Kemenag, Alqur'an dan Terjemahan, Jakarta: Lajnah Pentashihan *mushaf Al-Qur'an*, 2022)

⁶ Difa Zalsabella, “Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Nilai Karakter Dan Moral Anak Di Masa Pandemic”, *Journal Of Islamic Edication*, No 1, Vol 9, (2023), 45.

role playing (bermain peran) menumbuhkan semangat dan menghilangkan rasa bosan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sehingga nantinya proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Guru PAI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember sering menggunakan model pembelajaran *role playing*, selain itu model pembelajaran ini dapat menuntun siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.⁷

Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran Pendidikan agama islam Kelas XI Rekeysa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember”

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian berfungsi sebagai pemberi batasan yang jelas tentang masalah yang akan diteliti. Sebelum melakukan penelitian, penulis haruslah menetapkan fokus penelitian terlebih dahulu supaya tidak terjadi perluasan permasalahan yang nantinya tidak sesuai dengan tujuan penelitian yang akan diteliti. Maka peneliti memfokuskan untuk meneliti hal-hal yang berkenaan dengan peserta didik dan guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, adapun penelitian ini memfokuskan pada beberapa hal sebagai berikut:

⁷ Observasi, Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, 4 Desember 2024

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran role playing pada Pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember?
2. Bagaimana evaluasi penerapan model pembelajaran role playing pada Pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember?



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

C. Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Role Playing pada pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.
2. Mendeskripsikan evaluasi penerapan model pembelajaran Role Playing pada pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat yang signifikan dan menambah pengetahuan. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi tambahan maupun bahan pengembangan untuk penelitian-penelitian di masa mendatang khususnya dalam mendeskripsikan Pelaksanaan .

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Akibat penelitian ini harapannya bisa dipergunakan guna meningkatkan ilmu pengetahuan terkait Penerapan Model

Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran pendidikan agama islam Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

b. Bagi sekolah

Penelitian ini diperlukan bisa menambah ilmu serta dapat menyampaikan kontribusi Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran pendidikan agama islam Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

c. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini dapat berguna sebagai tambahan literasi dan referensi untuk kepustakaan UIN KH Achmad Siddiq Jember terkait Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Pendidikan agama islam Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, serta memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi penelitian di masa selanjutnya, khususnya Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan khususnya bagi prodi Pendidikan Agama Islam.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berisi tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti di dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud

oleh peneliti.⁸ Jadi definisi istilah adalah untuk membantu dan memudahkan pada menjabarkan pengertian-pengertian yang terdapat pada judul penelitian.

Adapun istilah yang ditegaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Penerapan

Penerapan adalah proses atau tindakan mengimplementasikan suatu konsep, teori, atau metode dalam situasi praktis atau nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, penerapan merujuk pada pelaksanaan strategi, metode, atau model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Model *role playing*

Model *role playing* adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memainkan peran tertentu untuk mensimulasikan situasi atau skenario tertentu. Tujuan dari model ini adalah untuk membantu siswa memahami materi melalui pengalaman langsung, meningkatkan keterampilan sosial, dan melatih empati serta kemampuan berpikir kritis.

c. Evaluasi

Evaluasi adalah suatu proses dalam merencanakan, memperoleh dan menyediakan informasi untuk membuat berbagai keputusan evaluasi

⁸ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 46

pembelajaran proses tentang pengumpulan informasi dalam menilai rancangan suatu sistem pembelajaran.⁹

d. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

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

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

F. Sistematika Pembahasan

Bagian sistematika pembahasan ini menjelaskan tentang proses bahasan skripsi yang terdiri dari bab pembukaan hingga bab akhir, penyusunan pada pembahasan ini berisikan narasi asal apa yang diteliti bukan mirip daftar isi.¹⁰ Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian ini meliputi:

⁹ Rina Febriana, *Evaluasi pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 1

¹⁰ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), 73

BAB I :Pendahuluan meliputi konteks penelitian yang berisikan landasan teoritis, landasan religious,landasan yuridis, dan landasan empiris dilakukannya penelitian ini. Fokus penelitian yang memuat tentang rumusan masalah yang dicari jawabannya melalui proses penelitian.dengan tujuan masalah untuk megetahui jawaban dari masalah yangterdapat pada fokus penelitian, yang memiliki manfaat bagi peneliti,instansi, dan masyarakat luas mengenai pembahasan penelitian.

BAB II :Kajian pustaka meliputi penelitian terdahulu 5 tahun kebelakang yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Kajian teori yang memuat teori-teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam peneleitian. yang membahas teori secara lebih luas terkait denganpenelitian yang akan dilakukan.

BAB III : Metode penelitian ini mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian yang digunakan dalam penelitian penerapan model *role playing* pada pembelajaran Pendidikan agama islam kelas XI Rekayas Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

BAB IV : Penyajian data dan analisis data atau hasil dan pembahasan yang mencakup uraian hasil penerapan model *role playing* pada pembelajaran Pendidikan agama islam kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

BAB V : Penutup memuat simpulan yang merupakan ringkasan dari seluruh pembahasan dari hasil penelitian. Saran sebagai masukan bagi pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini. Pada bagian akhir bab ini dilengkapi dengan daftar pustaka, lampiran-lampiran dan juga daftar riwayat hidup



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Kajian terdahulu penting dilakukan untuk mengetahui dimana letak persamaan dan perbedaan yang akan peneliti angkat dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya, sehingga nantinya tidak terjadi pengulangan dan peniruan (plagiasi) penulisan karya ilmiah yang sama, dengan mendasarkan pada beberapa literatur yang berkaitan dengan “Penerapan Model Pembelajaran *role playing* pada pembelajaran Pendidikan agama islam XI Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 3 Jember”. Oleh karena itu di bawah ini ada beberapa kajian skripsi dan jurnal yang ditulis oleh peneliti lain, yaitu:

- a. Randa Saputra pada tahun 2025 meneliti Pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VIII SMPN 1 Airgegas.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu. Hasil analisis data menunjukkan hasil belajar siswa menggunakan metode *role playing* menunjukkan peningkatan antara lain peningkatan pemahaman materi dan keterlibatan aktif. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama berfokus pada penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran PAI. Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu menggunakan metode

penelitian kuantitatif eksperimen semu dan juga berfokus pada hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan berfokus penerapan dan evaluasi terhadap peserta didik.¹¹

- b. Nur Intan Rahmatia pada tahun 2020 meneliti. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Disekolah Dasar Cokroaminoto Kotamobagu.

Metode penelitian menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi serta dokumentasi Hasil dari penelitian ini adalah Metode role playing adalah salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Malin Kundang Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Cokroaminoro Poyowa Besar Satu ternyata metode role playing meningkatkan hasil belajar siswa, ketertarikan siswa dalam belajar mata pelajaran Malin Kundang, meningkatkan pemahaman materi, serta membuat siswa semangat dalam belajar. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama berfokus pada penerapan model pembelajaran quantum learning. Perbedaannya, penelitian terdahulu berfokus pada meningkatkan hasil belajar siswa Sedangkan penelitian

¹¹ Randa Saputra. "Pengaruh penerapan metode *role playing* i terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VIII SMPN 1 AIRGEGAS ." (Skripsi, IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, 2025)

yang dilakukan yaitu berfokus pada penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran).¹²

- c. Dewi Noviana pada 2024 meneliti Pemanfaatan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Pernikahan Dalam Islam Siswa Kelas XI SMAN 1 Pekalongan Kabupaten Pekalongan.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini 1) Pemanfaatan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMAN 1 Paninggaran 2) Implikasi pemanfaatan metode *role playing* pada pembelajaran pendidikan agama islam siswa kelas XI SMAN 1 Paninggaran,

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama berfokus pada penerapan metode *Role Playing* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun perbedaannya, penelitian terdahulu berfokus pada pemanfaatan metode *Role Playing*. Sedangkan penelitian yang dilakukan yaitu berfokus pada penerapan *role playing* peserta didik.¹³

¹² Nur Intan Rahmatia. Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Disekolah Dasar Cokroaminoto Kotamobagu, (Skripsi, IAIN Manado, 2020)

¹³ Dewi Noviana. "pemanfaatan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Pernikahan dalam Islam Siswa Kelas XI SMAN 1 Paninggaran Kabupaten Pekalongan." (Skripsi ; UIN K.H Abdurahman Wahid Pekalongan, 2024)

- d. Hamidah pada tahun 2023 meneliti Pengaruh Metode Sosiodrama Dan Role Playing Terhadap Peningkatan Akhlak Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 2 Kajen Kabupaten Pekalongan .

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif penelitian lapangan.

Hasil dalam penelitian ini bahwa hipotesis alternatif (Ha) yang penulis ajukan di terima. Hasil uji t berupa Paired sample Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0.000, berarti kurang dari 0.05, maka H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa akhlak siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode sosodrama dan role playing tidak sama. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan akhlak siswa sebelum dan sesudah menggunakan kedua metode tersebut. Dan hasil uji N-Gain menunjukkan hasil pre test maupun post test siswa kelas VIII E, F, dan G pada pembelajaran PAI sudah cukup baik.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama berfokus pada *metode role playing* pelajaran Pendidikan Agama Islam. Perbedaananya adalah penelitian terdahulu menggunakan . penelitian kuantitatif yaitu berfokus pada pengaruh metode sosiodrama dan role playing penerapan sedangkan peniliti berfokus pada penerpan

metode role dan metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif.¹⁴

- e. Tuti Hernaningsih dan Giyoto pada tahun 2020 meneliti “Pengaruh Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMA Batik 1 Surakarta”.

Metode yang digunakan penelitian eksperimen dengan design with pretest-posttest hasil penelitian menunjukkan pengaruh metode Role playing terhadap kecerdasan emosional siswa SMA 1 Batik 1 Surakarta sangat memengaruhi dengan data dan nilai yang cukup signifikan.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama berfokus pada pengaruh menggunakan metode pembelajaran menggunakan metode Role Playing . Perbedaannya adalah penelitian terdahulu berfokus terhadap pengaruh roleplaying terhadap kecerdasan emosional siswa dengan penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan design with pretest-posttest. Sedangkan penelitian yang dilakukan yaitu berfokus pada penerapan metode role playing, kreativitas dan evaluasi peserta didik.¹⁵

¹⁴. Hamidah “Pengaruh Metode Sosiodrama Dan Role Playing Terhadap Peningkatan Akhlak Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 2 Kajen Kabupaten Pekalongan.”(Skripsi ; UIN K.H Abdurahman Wahid Pekalongan,2023)

¹⁵Tuti Hernaningsih dan Giyoto. “Pengaruh Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMA Batik 1 Surakarta.” *Jurnal Annizom* 5.3 (2020): 197-198.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Randa Saputra (2025)	Pengaruh penerapan metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VIII SMPN 1 Airgegas.	Sama-sama berfokus pada penerapan metode <i>Role Playing</i> pada pembelajaran PAI	Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen semu dan juga berfokus pada hasil belajar siswa.Sedangkan penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan berfokus pada dan berfokus penerapan dan evaluasi terhadap peserta didik. ¹⁶
2.	NurIntanRahmatia(2020)	Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Disekolah Dasar Cokroaminoto Kotamobagu.	Sama-sama berfokus pada penerapan model pembelajaran quantum learning	Penelitian terdahulu berfokus pada meningkatkan hasil belajar siswa Sedangkan penelitian yang dilakukan yaitu berfokus pada penerapan model pembelajaran <i>quantum learning role playing</i> (Bermain peran)evaluasi siswa.

3.	Dewi Noviana (2024)	Pemanfaatan Metode <i>Role Playing</i> Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Pernikahan Dalam Islam Siswa Kelas XI SMAN 1 Pekalongan Kabupaten Pekalongan	Sama-sama berfokus pada penerapan metode <i>Role Playing</i> pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.	Penelitian terdahulu berfokus pada Pemanfaatan merode <i>role playing</i> . Sedangkan penelitian yang dilakukan yaitu berfokus pada penerapan dan evaluasi Pembelajaran <i>role playing</i>
4.	Hamidah (2023)	Pengaruh Metode Sosiodrama Dan <i>Role Playing</i> Terhadap Peningkatan Akhlak Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 2 Kajen Kabupaten Pekalongan	Sama-sama berfokus pada penerapan model <i>role playing</i> pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.	Penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dan berfokus kepada sosiodrama dan dan <i>role playing</i> berfokus. Sedangkan penelitian yang dilakukan yaitu berfokus pada penerapan metode <i>role</i> dan metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif.
5.	Tuti Hernaningsih dan Giyoto (2020)	Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SMA Batik 1 Surakarta	Sama-sama berfokus pada metode pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> learning.	Penelitian terdahulu berfokus terhadap menggunakan berfokus terhadap pengaruh <i>roleplaying</i>

				<p>terhadap kecerdasan emosional siswa dengan penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan design with pretest-posttest.. Sedangkan penelitian yang dilakukan yaitu berfokus pada peningkatan penerapan metode role playing, kreativitas dan evaluasi peserta didik pembelajaran PAI</p>
--	--	--	--	---

Berdasarkan penjelasan beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berbeda dengan lima penelitian yang sudah peneliti sebutkan sebelumnya. Hal ini dilihat dari beberapa aspek yaitu dari segi metode penelitian dan fokus penelitian yakni Penerapan pada pembelajaran PAI Menggunakan *Metode Role Playing* pembelajaran pendidikan agama islam kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak. Lokasi penelitian yang berbeda dengan beberapa penelitian diatas yaitu terletak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember. Hanya terdapat pada jenis penelitian yang sama yaitu metode penelitiannya menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang akan di lakukan oleh peneliti merupakan penelitian yang bersifat baru (*novelty*) dan layak untuk dilakukan penelitian.

B. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

Dilihat dari keberadaannya dalam kurikulum pendidikan nasional, pendidikan agama Islam (PAI) merupakan salah satu dari tiga mata pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang sangat penting pada setiap individu dan warga negara. Melalui pendidikan agama diharapkan mampu terwujud individu-individu yang berkpribadian utuh sejalan dengan pandangan hidup bangsa.¹⁷

Pembelajaran PAI merupakan bagian penting dari pendidikan di Indonesia karena membantu siswa memahami ajaran-ajaran islam serta mengembangkan karakter dan sikap spiritual yang positif. Dengan demikian, pembelajaran PAI harus dilakukan secara konsisten dan dilakukan dengan metode yang interaktif, efektif dan menyenangkan agar siswa dapat memahami ajaran-ajaran islam.

Metode pembelajaran yang interaktif sangat penting karena dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan. Metode pembelajaran interaktif memberikan dorongan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Dengan metode *role playing* (bermain peran)

¹⁷ Ahmad Munjin nasih, Lilik Nur Kholidah. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Bandung : PT Refika Aditama, 2009). 6

dalam pembelajaran pendidikan agama islam merupakan suatu kegiatan yang diharapkan siswa memainkan peran atau menjadi seseorang ataupun tokoh dalam situasi yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran PAI, metode *Role Playing* memungkinkan peserta didik untuk memahami nilai-nilai agama Islam dengan lebih mendalam melalui pengalaman langsung dalam menyimak, merenung, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam. Seperti halnya siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember kelas XI RPL dalam pembelajaran PAI pembahasan akhlak terpuji siswa menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dengan kreativitas yang siswa kembangkan dalam cerita bermain peran. Adapun penjelasan mengenai *role playing*

a. **Pengertian *Role Playing***

Role Play berasal dari bahasa Inggris yang berarti bermain peran. *Roleplay* secara harafiah bisa diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain. Permainan ini mensyaratkan para pemain memainkan peran. Khayalan, bekerja sama menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut. Pemain melakukan aksi seperti peran yang dipilih sesuai karakter peran. Keberhasilan pemain memerankan peran yang dipilih tergantung pada aturan dan sistem yang telah ditentukan sebelum bermain. Permainan akan berjalan sesuai rencana sampai akhir, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditentukan. Selama permainan berlangsung, para pemain berimprovisasi dalam kerangka

peraturan yang telah ditetapkan.¹⁸Sugihartono dalam Samsul menyatakan “metode *role playing* dapat mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari. Sementara itu Roestiyah menyatakan “melalui metode *role playing*, peserta didik dapat menggali pengetahuan, pengalaman, pendapat, serta sikap peserta didik dalam skenario, Selain itu peserta dapat berlatih menjadi orang lain dan. Merasakan empati terhadap peran yang dimainkannya”.Dalil mengenai pembelajaran berbasis *role playing* dijelaskan dalam Al-Qur’an surah Al-Baqarah ayat 31, yang berbunyi:



Artinya : “Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!” (Q.S Al-baqarah 2:31)¹⁹

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Salah satu sisi keutamaan manusia dijelaskan pada ayat ini. Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama semuanya, yaitu nama benda-benda dan kegunaannya

¹⁸Kertia, Nyoman. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP1 Pada Pelajaran PPKn.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 2.1 (2019): 25-32.

¹⁹ Qur’an Kemenag, Alqur’an dan Terjemahan, Jakarta: Lajnah Pentashihan *mushaf Al-Qur’an*, (2022)

yang akan bisa membuat bumi ini menjadi layak huni bagi penghuninya dan akan menjadi ramai. Benda-benda tersebut seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan benda-benda lainnya. Kemudian Dia perlihatkan benda-benda tersebut kepada para malaikat dan meminta mereka untuk menyebutkan namanya seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua benda ini, jika kamu yang benar!” Allah ingin menampakkan kepada malaikat akan kepatutan Nabi Adam untuk menjadi khalifah di bumi ini.

Model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik untuk membahas permasalahan sosial dan memberi kesempatan peserta didik untuk berinteraksi di dalam kelas. Model pembelajaran *Role Playing* melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi.²⁰

²⁰ Lestari, Puji. “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019.” *Journal Ilmiah Rinjani_ Universitas Gunung Rinjani* 7.2 (2019): 88-98.

Bermain peran atau role playing adalah aktivitas di mana para pemain memerankan karakter-karakter yang dipilih, baik oleh mereka sendiri atau oleh guru, berdasarkan sifat dan karakteristik yang dimiliki oleh tokoh-tokoh tersebut, Adapun Karakteristik yang dimiliki metode pembelajaran role playing adalah:²¹

- a) Biasanya melibatkan lebih dari satu individu.
- b) Terdapat kolaborasi antara peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Setiap peserta didik akan memerankan peran yang sesuai dengan skenario yang diberikan.
- d) Semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan yang mereka miliki.

b. Tujuan Model pembelajaran role playing

Adapun tujuan dari penggunaan metode bermain peran menurut

Carciun dalam Lestari adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk memotivasi siswa
- 2) Untuk menarik minat dan perhatian. Siswa
- 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak

²¹ Afri Naldi , Reval Oktaviandry “Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik” (Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI) Vol. 02, No. 02. 2024) 135

- 4) Menarik siswa untuk bertanya.
- 5) Mengembangkan kemampuan siswa komunikasi
- 6) Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Selain itu terdapat jenis Metode Bermain Peran. Metode bermain peran dilihat dari jenisnya terdiri dari dua jenis yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Ericson dalam magfiroh bahwa metode bermain peran terdiri dari:

- 1) Metode Bermain Peran Mikro

Anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil, contoh kandang. Dengan binatang-binatang dan orang-orangan kecil.

- 2) Metode Bermain Peran Makro

Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, contoh memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan.²²

Metode bermain peran terdiri dari dua jenis yang berbeda. Dalam pelaksanaannya. Kedua jenis tersebut adalah metode bermain peran makro dan mikro. Metode bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerjasama lebih dari dua orang dengan menggunakan

²² Lestari, Puji. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019."93.

alat-alat main berukuran sesungguhnya. Sedangkan dalam bermain peran mikro, anak menggunakan alat-alat main yang berukuran kecil yang dilakukan oleh dua orang bahkan sendiri. Dengan menerapkan model pembelajaran role playing, diharapkan akan meningkatkan konsentrasi dan pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.²³

c. Fungsi Model Pembelajaran Bermain Peran

Adapun beberapa fungsi dari metode bermain peran yaitu sebagai berikut:

1. Kreativitas

Dengan bermain peran kreativitas peserta didik dapat lebih. Terasah karena dalam dunia khayalan, anak bisa jadi apa saja dan melakukan apa saja sesuai dengan peran yang dimainkannya.

2. Disiplin

Saat bermain peran, biasanya ia mengambil peraturan dan pola hidupnya sehari-hari. Misalnya, saat ia bermain peran sebagai orangtua yang menidurkan anaknya, ia akan bersikap dan mengatakan seperti apa yang ia sering dilakukan dan

²³ Afri Naldi , Reval Oktaviandry “Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Fokus Peserta Didik” (Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI) Vol. 02, No. 02. 2024) 135

dikatakan oleh orang tuanya. Sehingga secara tak langsung, ia pun membangun kedisiplinan dan keteraturan pada dirinya sendiri

3. Keluwesan

Saat bermain peran, secara tidak langsung anak-anak mulai belajar untuk mengatasi rasa takut dan hal-hal yang sebelumnya. Berbeda bagi mereka Dengan bimbingan dan perumpamaan ini, diharapkan rasa takut atau trauma si kecil akan lebih berkurang.

d. Langkah-langkah model bermain peran

Adapun langkah-langkah pembelajaran bermain peran menurut undang-undang no 26. Tahun 2008, prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu:

- 1) Persiapan atau pemanasan
- 2) Memilih pemain (partisipan)
- 3) Menata panggung (ruang kelas)
- 4) Menyiapkan pengamat (observer)
- 5) Memainkan peran
- 6) Diskusi dan evaluasi Bermain peran ulang
- 7) Diskusi dan evaluasi kedua
- 8) Berbagi pengalaman dan diskusi.

e. Karakteristik metode bermain peran

Udin S. Winaputra mengemukakan Role Playing memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran bukan pada objek sebenarnya.
- 2) Kegiatan secara berkelompok.
- 3) Aktivitas komunikasi.
- 4) Alternatif untuk pembelajaran sikap.
- 5) Peran guru sebagai pembimbing.
- 6) Ada topik pembahasan.
- 7) Ada peran yang perlu dimainkan siswa.

f. Kelebihan dan kekurangan model Role Playing

Penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat dijadikan pertimbangan guru dalam pemilihan metode pembelajaran. Roestiyah menyatakan kelebihan Role Playing antara lain:

- 1) Peserta didik lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran.
- 2) Peserta didik mudah memahami masalah-masalah yang terjadi dalam pemeranan.
- 3) Peserta didik dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa dan toleransi.
- 4) Peserta didik aktif mengamati dan mengajukan saran atau kritik.

Sedangkan kekurangan metode Role Playing menurut Roestiyah yaitu:

1. Apabila guru tidak menguasai tindakan instruksional untuk suatu pelajaran, maka tidak akan berhasil.
2. Apabila peserta tidak memperhatikan norma- norma, kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan dan keyakinan, maka akan menyinggung perasaan orang lain.
3. Apabila guru tidak mehamai langkah-langkah pekaksanaan
4. metode ini, akan mengacaukan berlangsungnya pemeranan.²⁴

2. Evaluasi Pembelajaran

1. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan mengajar, melaksanakan evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan pendidikan mempunyai arti yang sangat utama, karena evaluasi merupakan alat ukur atau proses untuk mengetahui tingkat pencapaian

keberhasilan yang telah dicapai peserta didik atas bahan ajar atau materi-materi yang telah disampaikan, sehingga dengan adanya evaluasi maka tujuan dari pembelajaran akan terlihat secara akurat dan meyakinkan.²⁵

Menurut pengertian bahasa, evaluasi berasal dari bahasa Inggris “evaluation” yang berarti penilaian atau penaksiran.

²⁴ Alam, SyamsuL. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Role Playing untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Inpres Karunrung Makassar Kota Makassar.” (2023).1-19

²⁵ Idrus L. Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran.(*Jurnal : Adaara, Vol. 9, No. 2 2019*), 920

Evaluasi memainkan peran penting dalam proses pembelajaran dan teknologi pembelajaran. Pengertian evaluasi secara umum dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (ketentuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang, objek dan yang lainnya) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Untuk menentukan nilai sesuatu dengan cara membandingkan dengan kriteria, evaluator dapat langsung membandingkan dengan kriteria umum, dapat pula melakukan pengukuran terhadap sesuatu yang dievaluasi kemudian membandingkan dengan kriteria tertentu. Dalam pengertian lain antara evaluasi, pengukuran, dan penilaian merupakan kegiatan yang bersifat hirarki. Artinya ketiga kegiatan tersebut dalam kaitannya dengan proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan satu sama lain dan dalam pelaksanaannya harus dilaksanakan secara berurutan. Dalam kaitan ini ada dua istilah yang hamper sama tetapi sesungguhnya berbeda, yaitu penilaian dan pengukuran. Pengertian pengukuran terarah kepada tindakan atau proses untuk menentukan kuantitas sesuatu, karena itu biasanya diperlukan alat bantu.

Sedangkan penilaian atau evaluasi terarah pada penentuan kualitas atau nilai sesuatu. Evaluasi dapat mendorong peserta didik untuk lebih giat belajar secara terus menerus dan juga mendorong guru untuk lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendorong pengelola

pendidikan untuk lebih meningkatkan fasilitas dan kualitas belajar peserta didik.²⁶

Dengan adanya evaluasi, peserta didik dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan yang telah dicapai selama mengikuti pendidikan. Pada kondisi dimana siswa mendapatkan nilai yang memuaskan, maka akan memberikan dampak berupa suatu stimulus, motivator agar siswa dapat lebih meningkatkan prestasi. Pada kondisi dimana hasil yang dicapai tidak memuaskan, maka siswa akan berusaha memperbaiki kegiatan belajar, namun demikian sangat diperlukan pemberian stimulus positif dari guru/pengajar agar siswa tidak putus asa.²⁷

Sedangkan evaluasi dalam pendidikan Islam adalah pengambilan sejumlah yang berkaitan dengan pendidikan Islam guna melihat sejauh mana keberhasilan pendidikan yang selaras dengan nilai-nilai Islam sebagai tujuan dari pendidikan itu sendiri. Lebih jauh Jalaludin mengatakan bahwa evaluasi dalam pendidikan Islam telah menggariskan tolak ukur yang serasi dengan tujuan pendidikannya. Baik tujuan jangka pendek yaitu membimbing manusia agar hidup selamat di dunia, maupun tujuan jangka panjang untuk kesejahteraan di akhirat nanti. Kedua tujuan tersebut menyatu dalam sikap dan tingkah laku yang mencerminkan akhlak yang mulia. Sebagai tolak ukur dan akhlak mulia

²⁶ Idrus L. Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. (Jurnal : *Adaara*, Vol. 9, No. 2 2019), 921

²⁷ Ina Magdalena, Alvi Ridwanita, Bunga Aulia. Evaluasi Belajar Peserta Didik. (Jurnal : *Stitpn*, Vol 2, No 1, 2020), 123

ini dapat dilihat dari cerminan tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari.

2. Fungsi Evaluasi

Evaluasi yang sudah menjadi pokok dalam proses keberlangsungan, pendidikan maka sebaiknya dikerjakan setiap hari dengan jadwal yang sistematis dan terencana. Berdasarkan Undang-undang RI tentang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 58 ayat 1 bahwa evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk membantu proses, kemajuan, dan perkembangan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Menurut M. Ngalim Purwanto bahwa kewajiban bagi setiap guru untuk melaksanakan kegiatan evaluasi. evaluasi berfungsi sebagai bentuk umpan balik terhadap adanya kegiatan pembelajaran.²⁸

Hal ini karena pada akhirnya guru harus memberikan informasi lembaganya ataupun kepada siswanya itu sendiri, mengenai bagaimana dan sampai dimana penguasaan dan kemampuan telah dicapai oleh siswa tentang materi dan keterampilan mengenai mata pelajaran yang telah diberikannya.

Dengan demikian dapat dianalisis bahwa tampaknya kegiatan tersebut untuk memberikan masukan bagi siswa dan pihak sekolah

²⁸ Eko Prayitno, M. Yahya Ashari. Peran dan Fungsi Evaluasi dalam Pendidikan Islam (*Jurnal : Global Ilmiah, Vol 1, No 1, 2023*), 50

dalam hal mengetahui tentang perkembangan belajar dan perkembangan grafik belajar serta kelulusan siswanya. Semua informasi yang masuk pada pihak lembaga (sekolah) tempat siswa belajar tersebut akan menjadi data yang akurat dalam melakukan evaluasi pada pengembangan dan perbaikan sekolah. Lebih-lebih lagi pada bagaimana mengembangkan mutu atau kualitas siswa.

3. Tujuan Evaluasi

Evaluasi adalah suatu kegiatan yang disengaja dan bertujuan. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan sadar oleh guru dengan tujuan untuk memperoleh kepastian mengenai keberhasilan belajar siswa dan memberikan masukan kepada guru mengenai apa yang dia lakukan dalam kegiatan pengajaran. Selain itu Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa yang berpartisipasi dalam semua program pendidikan yang direncanakan²⁹ Dengan kata lain, evaluasi yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk mengetahui bahan bahan pelajaran yang disampaikan apakah sudah dikuasi oleh siswa ataukah belum. Selain itu, apakah kegiatan pengajaran yang dilaksanakannya itu sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum.

Menurut Sudirman N, dkk, bahwa tujuan penilaian dalam proses pembelajaran adalah:

²⁹ Musarwan , Idi Warsah. Evaluasi Pembelajaran (Konsep, Fungsi dan Tujuan) Sebuah Tinjauan Teoritis (*Jurnal Kajian Pendidikan Islam : Vol 1. Nomor 1 : 2022*) 186

1. Mengambil keputusan tentang hasil belajar.
2. Memahami siswa,
3. Memperbaiki dan mengembangkan program pengajaran

Dengan demikian, tujuan evaluasi adalah untuk memperbaiki cara, pembelajaran, mengadakan perbaikan dan pengayaan bagi siswa, serta menempatkan siswa pada situasi pembelajaran yang lebih tepat sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya. Evaluasi juga bermaksud memperbaiki dan mengembangkan program pengajaran. Dengan demikian, tujuan evaluasi adalah untuk memperbaiki cara, pembelajaran, mengadakan perbaikan dan pengayaan bagi siswa, serta menempatkan siswa pada situasi pembelajaran yang lebih tepat sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya.³⁰

Tujuan lainnya adalah untuk memperbaiki dan mendalami dan memperluas pelajaran, dan yang terakhir adalah untuk memberitahukan atau melaporkan kepada para orang tua/wali siswa mengenai penentuan kenaikan kelas atau penentuan kelulusan siswa.

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian pendidikan agama islam

Pendidikan agama Islam di Indonesia adalah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, peserta didik melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta

³⁰ Rona, Evaluasi Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran (*Jurnal : PRIMEARLY, Vol. 3, No. 2, 2020*), 150

pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya kepada Allah SWT. Serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.³¹

Pendidikan agama Islam bertujuan tidak hanya untuk menanamkan nilai-nilai Islami ke dalam kepribadian seseorang, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengamalkan nilai-nilai tersebut secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan panduan wahyu Tuhan. Dengan demikian, pendidikan ini harus secara maksimal mampu membentuk peserta didik menjadi individu yang matang dalam berpikir, memiliki keimanan yang kuat, dan bertakwa kepada Allah SWT.

Athiyah Al-Abrasyi dalam Mukni'ah mengemukakan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam terkait erat dengan tujuan penciptaan manusia sebagai kholifah Allah dan sebagai 'Abdullah. Adapaun rincian-rincian tujuan pendidikan agama Islam seperti yang telah dikemukakan pakar Islam, 'Athiyah Al Abarasyi adalah; 1) Untuk membantu pembentukan akhlak yang mulia; 2) Persiapan untuk kehidupan dunia dan akherat; 3) Menumbuhkan roh ilmiah; 4) Menyiapkan peserta didik dari segi profesional; 5) Persiapan untuk mencari rizki. Sementara itu

³¹ Ahmad Munjin nasih, Lilik Nur Kholidah. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 7

menurut Ahmad Tafsir, manusia dididik tujuannya agar mampu merealisasikan tujuan hidupnya, yaitu untuk beribadah kepada Allah,³²

Majid dan Andayani (dalam Hilda & Zainal) mengemukakan tujuh fungsi dalam PAI. Ketujuh fungsi itu adalah pengembangan, penanaman nilai, penyesuaian mental, perbaikan, pencegahan, pengajaran, dan penyaluran. Berikut penjelasannya:

- a) Fungsi pengembangan berkaitan dengan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allah Swt. Yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- b) Fungsi penanaman nilai diartikan sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- c) Fungsi penyesuaian mental maksudnya berkemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial, dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- d) Fungsi perbaikan mengandung maksud memperbaiki kesalahan-kesalahan siswa dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Fungsi pencegahan mengandung maksud berkemampuan menangkal hal-hal negatif yang berasal dari lingkungan atau dari

³² Mukniah, *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Jember : STAIN Jember Press, 2013), 45

budaya lain yang dapat membahayakan diri dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

- f) Fungsi pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem, dan fungsionalnya.
- g) Fungsi penyaluran bermaksud menyalurkan siswa yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal.³³

Menurut Athiyah Al-Abrasyi dalam Mukni'ah Pendidikan agama Islam mempunyai karakteristik dan ciri khusus yang bisa membedakannya dengan pendidikan lainnya. Karakteristik tersebut bisa dilihat pada beberapa pendapat berikut ini:

- a) Dari segi tujuan. Bahwa pendidikan agama Islam tidak hanya menyiapkan peserta didik untuk bisa hidup di dunia saja tetapi juga menyiapkan kehidupan kelak di akherat, tidak hanya memenuhi kebutuhan diri tetapi kehidupan sosialnya.
- b) Dari segi dasar. Secara prinsipil dasar dari pendidikan agama Islam adalah al-Qur'an dan Hadis, nilai-nilai sosial dan warisan pemikiran Islam.
- c) Dari segi guru. Guru dalam pendidikan agama Islam mempunyai profil yang berbeda dengan guru pada umumnya. Seperti sifat

³³ Siregar, Hilda Darmaini, and Zainal Efendi Hasibuan. "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi." *Intellectika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2.5 (2024): 125-136.

zuhud, bersih dan suci hatinya. Ihlas dalam bekerja, pemaaf dan tidak mudah marah, lapang dada dan sabar, menjaga kehormatan diri, mencintai peserta didik, memahami minat, tabiat, perasaan dan kemampuan serta mengkaji ilmu pengetahuan.

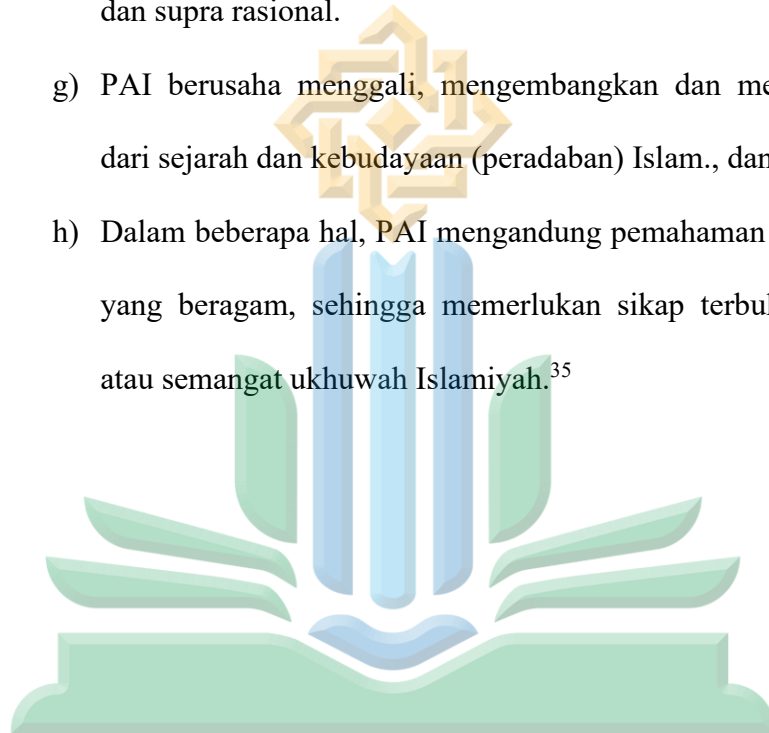
- d) Dari segi materi. Mengajak proses rububiyah (tauhid), kemanusiaan dan sosial, alam semesta, lingkungan dan ilmu pengetahuan.
- e) Dari segi metodologi. Metodologi pendidikan agama Islam bersifat holistik transendental, rasional, partisipatori, luwes dan dapat mengembangkan potensi manusia yang demokratis.³⁴

Muhaimin memberikan karakteristik PAI yang berbeda dengan yang lain, yaitu:

- a) PAI berusaha menjaga akidah peserta didik agar tetap kokoh dalam situasi dan kondisi apapun.
- b) PAI berusaha menjaga dan memelihara ajaran dan nilai-nilai yang tertuang dan yang terkandung dalam Alquran dan al-sunnah serta otentisitas keduanya sebagai sumber utama ajaran Islam.
- c) PAI menonjolkan kesatuan iman, ilmu, dan amal dalam kehidupan keseharian.
- d) PAI berusaha membentuk dan mengembangkan kesalehan individu dan sekaligus kesalehan sosial.

³⁴ Mukniah, *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 46

- e) PAI menjadi landasan moral dan etika dalam pengembangan iptek dan budaya serta aspek-aspek kehidupan lainnya.
- f) Substansi PAI mengandung entitas-entitas yang bersifat rasional dan supra rasional.
- g) PAI berusaha menggali, mengembangkan dan mengambil ibrah dari sejarah dan kebudayaan (peradaban) Islam., dan
- h) Dalam beberapa hal, PAI mengandung pemahaman dan penafsiran yang beragam, sehingga memerlukan sikap terbuka dan toleran atau semangat ukhuwah Islamiyah.³⁵



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

³⁵ Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Rajawali Press, 2007), 123.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Metode penelitian ini sering juga disebut pendekatan, karena pendekatan penelitian pada dasarnya merupakan keseluruhan cara serta kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian, mulai memilih masalah sampai penulisan laporan.³⁶ Pada bagian metode penelitian, berisi penjelasan tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Hal-hal tersebut diantaranya: (1) pendekatan dan jenis penelitian (2) lokasi penelitian (3) subyek penelitian (4) teknik pengumpulan data (5) analisis data (6) keabsahan data, dan (7) tahap-tahap penelitian.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yakni penelitian dimaksudkan guna mengetahui kenyataan wacana apa yang diketahui oleh subjek penelitian seperti sikap, tanggapan, dorongan, tindakan, menurut holistic dan pelukisan kata serta percakapan, dalam konteks spesifik yang alami serta memanfaatkan berbagai metode ilmiah.³⁷

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus karena penelitian ini menekankan pada kasus yang terjadi di lokasi penelitian terkait Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada

³⁶ Toto Syaitori Naschuddin, *Metode Penelitian Kuantitatif Bandung*: CV PustakaSetia, 2012), 37- 38

³⁷ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), 6

pembelajaran pendidikan agama islam Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

Peneliti menggunakan jenis ini, karena menggambarkan, merumuskan, menjelaskan, mendeskripsikan dan menjawab permasalahan atau fenomena secara lebih detail dan rinci, sistematis dan faktual yang terjadi di lembaga pendidikan. Meliputi yang berhubungan dengan suatu kegiatan, sikap, persepsi, serta peristiwa yang sedang terjadi secara langsung dan juga merupakan akibat dari suatu kejadian. Maka dari itu, peneliti melakukan analisis atau mengkaji secara mendalam pada penelitian ini untuk dapat mendeskripsikan tentang Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan agama islam Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang digunakan dalam melakukan kegiatan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan oleh peneliti.

Lokasi penelitian yang akan diteliti yaitu lembaga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember yang berdomisili Jalan Dr. Subandi, No. 31, Kreongan Atas, Jemberlor, Kec. Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur, kode pos 68118.

Peneliti memilih lokasi tersebut berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu karena ingin mengetahui lebih dalam lagi mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Pembelajaran Pendidikan agama islam

Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

Pembelajaran *role playing* (Bermain Peran) yang diterapkan pada mata pelajaran PAI. Hal tersebut sesuai dengan judul penelitian peneliti yaitu Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan agama islam Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

C. Subyek Penelitian

Subyek Penelitian adalah pihak-pihak atau seseorang yang menjadi sumber utama untuk diamati dan sebagai narasumber yang mengetahui dan memahami kondisi yang sebenarnya di lokasi penelitian. Dalam penelitian ini, pengambilan sumber data menggunakan teknik *purposive*, yaitu melalui tujuan tertentu dan pertimbangan. Pertimbangan yang dimaksud disini adalah informan sebagai narasumber yang dianggap mengetahui, dan menguasai mengenai hal yang dipertimbangkan oleh peneliti yaitu informasi data yang dibutuhkan dan yang relevan atau sesuai dengan judul penelitian. *Purposive* adalah penemuan sumber data pada informan yang diwawancarai yaitu dipilih melalui tujuan tertentu dan pertimbangan tersebut.³⁸

Melalui teknik *purposive* ini, adapun subyek penelitian yang akan dijadikan sebagai informan dalam penelitian ini adalah:

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D*. 218

- a. Bapak Widiwasito, S.Pd. M.Pd selaku Kepala Sekolah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember data yang di dapatkan profil Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember
- b. Bapak Agus Isharianto S.Pd.I selaku Guru PAI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember data yang didapatkan penerapan model *role playing* di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember ,
- c. Bapak Sulianto, S.Pd.I selaku Guru PAI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember data yang didapatkan penerapan model *role playing* kelas XI RPL, data siswa dan penilaian evaluasi siswa.
- d. Siswa Kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang valid, akurat dan dapat dipercaya. Teknik pengumpulan data ini sangat penting untuk memastikan kredibilitas sebuah informasi dalam melakukan kegiatan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yaitu dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan. Pengamatan yang dilakukan dalam observasi ini yaitu dengan melihat secara langsung ke lapangan objek yang akan diamati dan diteliti. Setelah melakukan pengamatan, langkah selanjutnya

peneliti dapat menuangkan hasilnya dalam bentuk tulisan dengan bahasa yang seharusnya. Teknik observasi ini biasanya digunakan untuk menggali data berupa sebuah fenomena, lokasi, benda, perilaku dan sebuah rekaman, gambar. Observasi bisa dilakukan secara partisipatif dan non partisipatif.³⁹

Dalam teknik observasi ini, Penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipatif, di mana peneliti hanya hadir di lokasi kegiatan untuk mengamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam aktivitas tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang objektif dengan data yang akan diperoleh :

1. Penerapan model pembelajaran role playing pada Pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember
2. Evaluasi penerapan model pembelajaran role playing pada Pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara lisan antara dua orang atau lebih untuk memperoleh sebuah informasi berdasarkan tujuan tertentu. Percakapan

³⁹ Hardani et all. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu 2020), 124.

itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang memberikan pertanyaan dan yang diwawancarai (interviewee) yang menjawab pertanyaan dari pewawancara.⁴⁰

Adapun jenis-jenis wawancara itu dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

1) wawancara terstruktur, 2) wawancara semi terstruktur, 3) Wawancara tidak terstruktur.⁴¹

1) Wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan pedoman wawancara yang sudah disusun secara sistematis.

2) Wawancara semi terstruktur adalah wawancara yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan pedoman wawancara yang sudah disusun secara sistematis namun juga terdapat beberapa wawancara diluar pedoman yang masih berkaitan dengan fokus penelitian.

3) Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang dilakukan oleh peneliti tidak berdasarkan pada pedoman wawancara.

Dalam teknik wawancara ini, penelitian melakukan wawancara secara semi terstruktur. Wawancara dilakukan berdasarkan pedoman wawancara tetapi juga terdapat beberapa pertanyaan yang sifatnya fleksibel namun berkaitan dengan

⁴⁰ Burhab Bugin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), 84

⁴¹ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan* Jakarta: Kencana, 2017), 377

fokus penelitian. Adapun data yang telah diperoleh melalui kegiatan wawancara ini Adalah:

a) Kepala sekolah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember untuk mengetahui:

1. Bagaimana evaluasi siswa terhadap penerapan model *role playing* pada pembelajaran PAI

b) Guru Pendidikan agama islam untuk mengetahui :

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* pada Pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember
2. Evaluasi penerapan model pembelajaran *role playing* pada Pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

c) Siswa kelas XI RPL untuk mengetahui:bagaimana tanggapan siswa dalam penerapan metode *Role playing* pada pembelajaran Pendidikan agama islam.

c. Dokumentasi

Dokumentasi juga merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sebagai sumber data yang berupa tulisan, foto dan catatan tentang lokasi penelitian yang akan diamati dan diteliti. Dokumentasi ini juga dilakukan untuk mencari dan menafsirkan data-data yang ada pada variabel. Data-data yang dikumpulkan dengan teknik dokumentasi cenderung merupakan data sekunder, sedangkan data-

data yang dikumpulkan dengan teknik observasi dan wawancara cenderung merupakan data primer atau data yang langsung didapat dari pihak pertama.⁴²

Data-data yang peneliti sudah peroleh dari kegiatan dokumentasi yaitu:

1. Visi dan misi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3jember.
2. Data siswa dan evaluasi penilaian siswa kelas XI Rekaya Perangkat Lunak
3. Proses penerapan dan evaluasi pembelajaran PAI model role playing kelas XI Reakyasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

E. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan selama proses pengumpulan data dan setelah pengumpulan data berakhir. Dalam penelitian kualitatif, analisis data merupakan salah satu bagian penting yang harus diperhatikan, karena hasil dari analisis data inilah yang nantinya akan menjadi jawaban dari setiap rumusan masalah. Dalam penelitian kualitatif, menurut Miles dan Huberman analisis data dilakukan dengan model interaktif dan secara berkesinambungan. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis data model interaktif ini sesuai dengan teori Miles dan Huberman yakni (1)

⁴² Hardani et all. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. 150

kondensasi data (data condensation); (2) penyajian data (data display); dan (3) penarikan simpulan.⁴³

Adapun penjelasan setiap komponen analisis data model interaktif tersebut:

a. Kondensasi Data

Kondensasi data merupakan salah satu bagian dari analisis data yang dilakukan dengan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan dan peringkasan data yang terdapat pada catatan lapangan, transkrip wawancara dan dokumen lainnya, sehingga dengan cara demikian dapat ditarik sebuah kesimpulan. Pada penelitian kualitatif, analisis umumnya bersifat naratif yakni mencari kesamaan dan perbedaan suatu informasi. Kondensasi data dilakukan dengan melakukan pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstrakan, dan mengubah data yang diperoleh dari lapangan, wawancara transkrip dan dokumen lainnya.⁴⁴ Adapun rincian tahapannya yaitu sebagai berikut:

- 1) *Selecting*, dalam tahap ini peneliti menentukan informasi apa saja yang harus dikumpulkan dan dianalisis

⁴³ Miles, Huberman dan Saldana, *Qualitative Data Analyziz: A Method Sourcebook* (California: SAGE Publication, 2014), 14.

⁴⁴ Abd. Muhith, Rachmad Baitullah, dan Amirul Wahid. *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Bildung, 2020), 12.

- 2) *Focusing*, setelah tahap seleksi data, peneliti memusatkan data berdasarkan fokus penelitian.
- 3) *Abstracting*, abstraksi merupakan kegiatan merangkum pokok-pokok dan mengevaluasi data yang telah dikumpulkan, khususnya yang berhubungan dengan kualitas dan kecukupan data.
- 4) *Simplifying dan Transforming*, dalam tahap ini peneliti menyederhanakan data melalui seleksi dan klasifikasi data.

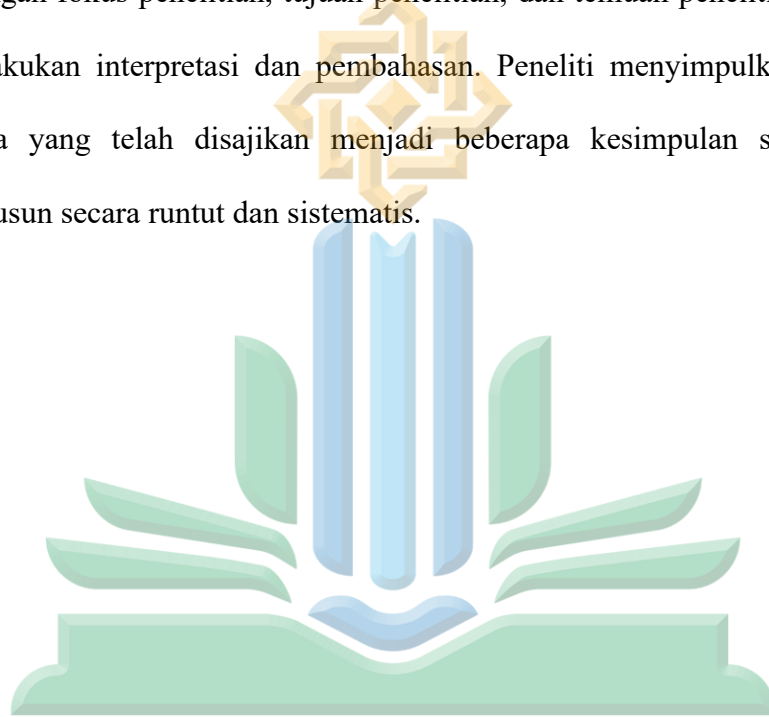
b. Penyajian Data

Selanjutnya penyajian data setelah melakukan reduksi data, penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang kemungkinan memberikan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam penelitian kualitatif, data yang disajikan dapat dilakukan berbentuk bagan, ringkasan, matrik dan sejenisnya. Dengan penyajian data, memudahkan peneliti untuk memahami permasalahan apa yang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Selanjutnya merencanakan kerja sesuai dengan apa yang sudah dipahami tersebut. Penyajian data juga bisa berbentuk teks naratif yang menjelaskan tentang tahapan-tahapan yang sudah dilakukan di lapangan.

c. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dari hasil analisis data yang sudah peneliti lakukan. Lalu mengecek ulang dengan bukti-bukti yang sudah ditemukan di lapangan. Kesimpulan dalam penelitian

kualitatif adalah inti dari hasil penelitian yang berupa pendapat-pendapat, uraian-uraian yang mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan sebelumnya. Dalam penarikan kesimpulan ini harus relevan dengan fokus penelitian, tujuan penelitian, dan temuan penelitian yang sudah dilakukan interpretasi dan pembahasan. Peneliti menyimpulkan dari semua data yang telah disajikan menjadi beberapa kesimpulan sehingga dapat disusun secara runtut dan sistematis.



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

F. Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk menguji keabsahan data. Teknik triangulasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.⁴⁵ Triangulasi yang digunakan dalam penelitian adalah triangulasi teknik dan triangulasi sumber yaitu sebagai berikut:

a. Triangulasi teknik

Untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang berbeda-beda tetapi dari sumber yang sama. Fenomena yang ada dan berkembang di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember itu dianalisis, di deskripsikan, lalu disimpulkan. Sehingga data yang diperoleh bersifat akurat dan bisa dipertanggungjawabkan.

b. Triangulasi sumber

Untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mendapatkan data dari berbagai sumber tetapi dengan teknik yang sama. Peneliti menggunakan hasil wawancara dengan pengasuh, lalu membandingkan dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan informan lainnya yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember. Kemudian data tersebut dicek dari berbagai sumber data untuk memperoleh data yang sebenarnya.

⁴⁵ Hardani et all. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. 154



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

G. Tahap-tahap Penelitian

a. Tahap pra lapangan

Tahap pra lapangan merupakan tahap awal dalam kegiatan penelitian. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan yaitu menentukan permasalahan yang akan diangkat di Lembaga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, menentukan fokus penelitian, mengurus dan menyiapkan surat-surat dan instrumen penelitian.

b. Tahap kegiatan lapangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan penelitian secara langsung terjun ke lapangan untuk mencari dan mengumpulkan data- data yang terkait Penerapan Model Pembelajaran *role playing* pada pembelajaran Pendidikan agama islam kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

c. Tahap analisis data

Pada tahap ini, peneliti mengkaji, mengolah data, mengorganisasikan data, memilah data menjadi satuan yang dapat dikelola, dan mencari lalu menemukan serta menentukan point penting yang akan ditulis dan dijadikan sebagai bahan acuan.

d. Tahap penulisan laporan

Setelah melakukan rangkaian tahap penelitian diatas, lalu peneliti menyampaikan hasil penelitian dalam bentuk penulisan. Pada tahap ini, peneliti melakukan penyusunan kemudian sampai pada akhirnya

peneliti mengambil kesimpulan yang akan ditulis dalam laporan penelitian. Laporan penelitian ini akan dipertanggungjawabkan dalam penyusunan skripsi.



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

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

A. Gambaran dan Obyek Penelitian

1. Sejarah Singkat Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember sebagai Sekolah Menengah Kejuruan , yang didirikan tanggal 22 januari 1969 dengan nama Sekolah Menengah Kesejahteraan Atas (SKKA), tanggal 9 Desember 1976 berubah nama menjadi Sekolah Menengah Kesejahteraan Keluarga (SMKK), dengan 2 Kompetensi Keahlian Tata Busana dan Tata Boga. Dan pada tanggal 7 Februari 1997 berganti nama menjadi SMK Negeri 3 Jember dengan 4 Kompetensi Keahlian Tata Busana , Restoran, Akomodasi perhotelan dan Tata Kecantikan. . Dalam perjalanan seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi bidang Pariwisata dan Informatika, maka keberadaan SMK Negeri 3 Jember tumbuh dan menyesuaikan perkembangan lingkungan sehingga tahun pelajaran 2009/ 2010 telah dibuka Program Studi Keahlian baru dalam struktur pendidikan yakni Kompetensi Keahlian Teknik Informatika dengan program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Pembukaan program keahlian RPL tersebut tentu sangat beralasan mengingat status dan perkembangan kota Jember sebagai kota pendidikan dan perkembangan masyarakat dengan dibuktikan tingginya pengguna perangkat komputer baik di dunia bisnis, perkantoran dan pendidikan bahkan telah merambah pada kebutuhan rumah tangga (personal). Dengan perkembangan

tersebut tentu menjadi pasar kerja baru khusus dalam penanganan komputer berkaitan dengan perangkat lunak atau software sebagai komponen dalam mengoperasikan peralatan komputer untuk kebutuhan administrasi ,analisis sistem, rekayasa program.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama dalam bidang informasi dan komunikasi (ICT) yang sangat pesat kejadiannya tentu menjadi tantangan dan harapan bagi masyarakat pada umumnya khususnya pengguna peralatan komputer untuk dituntut selalu mengembangkan dirinya termasuk SMK Negeri 3 Jember sebagai institusi pendidikan untuk dapat memberikan fasilitas bagi masyarakat khususnya tamatan SLP mengikuti program pendidikan regular dengan pilihan kompetensi keahlian pada kelompok Pariwisata dan Teknik Informatika.

SMK Negeri 3 Jember sebagai bagian dari SMK memiliki tugas untuk melaksanakan kegiatan pendidikan dengan menghasilkan tamatan yang memiliki skill kompetensi keahlian sesuai standar dunia industri sekaligus mengisi tenaga kerja menengah .⁴⁶

2. Visi Misi dan Tujuan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

a. Visi

Menjadi lembaga pendidikan kejuruan yang dikelola secara professional, menghasilkan lulusan yang ber-IMTAQ, kompeten di bidangnya dan berwawasan budaya bangsa.

⁴⁶ <https://www.smk3jember.sch.id/sejarah.php> diakses pada 15 Agustus 2025

b. Misi

- a) Menjadi lembaga pendidikan kejuruan yang dikelola secara professional menghasilkan lulusan yang berIMTAQ, kompeten di bidangnya dan berwawasan budaya bangsa
- b) Membangun iklim belajar yang berIMTAQ dan berwawasan budaya bangsa.
- c) Melaksanakan pengelolaan pendidikan menuju standar ISO 9001-2008.
- d) Meningkatkan kualifikasi tenaga pendidik dan kependidikan.
- e) Melaksanakan pembelajaran yang bermutu, berbasis TIK dan multilingual.
- f) Membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan agar menghasilkan tamatan yang kompeten di bidangnya.
- g) Meningkatkan kerjasama dengan DU/DI dalam pembelajaran produktif dan penyaluran tamatan.
- h) Meningkatkan fasilitas dan layanan pendidikan sesuai dengan standar nasional pendidikan.
- i) Meningkatkan peran Business Centre dalam menunjang kegiatan sekolah.
- j) Meningkatkan pendidikan berwawasan lingkungan.

c. Tujuan

- a) Sekolah memiliki hubungan kemitraan yang baik dengan seluruh warga sekolah, stake holders dan instansi serta institusi pendukung pendidikan lainnya.
- b) Siswa memiliki, mengaplikasikan dan meningkatkan nilai-nilai ketuhanan serta nilai-nilai kehidupan yang bersifat universal dalam kehidupannya.

B. Penyajian Data dan Analisis Data

Setiap penelitian yang dilakukan tentunya harus disertai dengan penyajian data sebagai penguat dari sebuah penelitian. Oleh sebab itu, data inilah yang nantinya akan peneliti analisis sehingga data tersebut menghasilkan sebuah kesimpulan. Adapun proses dalam penyajian data ini, peneliti menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi di lapangan penelitian untuk memperoleh data sebanyak mungkin sesuai dengan fokus penelitian.

Peneliti berusaha mendeskripsikan gambaran mengenai penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran pendidikan agama islam kelas XI RPL di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember dengan data yang sudah diperoleh di lapangan dengan menggunakan beberapa metode hingga pada akhirnya pembuktian data. Oleh karena itu data yang sudah didapatkan dan dianggap sudah reliable, maka akan disajikan dalam sebuah laporan.

Berdasarkan hasil penelitian, maka adapun data-data yang didapatkan peneliti selama melakukan kegiatan penelitian di lapangan sesuai dengan fokus penelitian diantaranya data-data akan diuraikan sebagai berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Pembelajaran PAI kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

Penerapan model pembelajaran role playing (bermain peran) pada pembelajaran PAI merupakan salah model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan serta kreativitas peserta didik. Dari observasi yang dilakukan peneliti Ketika berada di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember terlihat bahwa Kepala sekolah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember selalu mendukung setiap guru untuk mengembangkan dan menyesuaikan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan situasi masa kini.

Termasuk penerapan model pembelajaran bermain peran yang dalam pandangan beliau juga cukup efektif dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa. Sebagaimana hasil wawancara peneliti dengan bapak Widiwasito selaku kepala sekolah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, beliau mengatakan bahwa,

“Sebagai kepala sekolah, saya sangat mendukung penerapan model pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada pengembangan kreativitas siswa. Saya percaya bahwa kreativitas adalah kunci untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan mengembangkan hal-hal baru. Saya percaya bahwa model pembelajaran yang efektif dapat memfasilitasi siswa untuk menjadi lebih aktif, kreatif, dan berani

mengambil resiko dalam proses pembelajaran. Maka dari itu mas.. saya selaku kepala sekolah terus berusaha untuk mengembangkan dan meningkatkan model pembelajaran yang diterapkan oleh setiap dewan guru sehingga nantinya hal tersebut terpenuhi apa yang dibutuhkan oleh siswa dan meningkatkan pendidikan disekolah kami”⁴⁷

Selain itu Hasil wawancara peneliti kepada bapak Sulianto Selaku guru PAI terkait penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran Pendidikan agama islam XI RPL di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, beliau mengatakan bahwa,

“Jadi begini mas, sebelum saya menerapkan model pembelajaran *role playing* di kelas, ada beberapa hal perlu saya persiapkan. Yang pertama adalah pemahaman siswa terhadap materi, jadi saya pastikan dulu bahwa siswa sudah memiliki pengetahuan dasar yang cukup agar mereka bisa memainkan peran dengan baik dan tidak hanya menghafal skrip. Kedua, adalah saya menyusun skenario atau situasi yang relevan dengan materi pelajaran. Ketiga, saya selaku guru PAI membagi peran dan kelompok secara adil, serta mempertimbangkan karakter siswa namun tetap saya usahakan agar siswa mendapatkan peran yang sesuai dengan kemampuannya, agar mereka merasa nyaman dan percaya diri. Keempat, saya juga menyiapkan waktu dan ruang kelas yang kondusif untuk bermain peran. termasuk mengatur urutan tampil dan memastikan semua siswa mendapat kesempatan untuk menampilkan perannya masing-masing.”⁴⁸

Selain itu, beliau juga menyampaikan bahwa tujuan penerapan model pembelajaran *role playing* adalah...

“Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, saya menerapkan model pembelajaran *role playing* sebagai salah satu strategi untuk

⁴⁷ Widiwasito, diwawancara oleh peneliti, 25 Juli 2025

⁴⁸ Sulianto, diwawancara oleh peneliti 21 Juli 2025

meningkatkan kreativitas peserta didik. Model ini saya gunakan khususnya pada materi-materi yang bersifat aplikatif dan berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, seperti materi akhlak, fiqih muamalah, atau sejarah Islam.”⁴⁹

Salah satu alasan yang mendorong bapak Sulianto selaku guru PAI dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* adalah karakter siswa kelas XI RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) cenderung aktif, kreatif, dan suka tantangan. Peneliti mengamati bahwa para siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat praktik dan tidak monoton. Jadi, guru PAI mencari metode yang bisa menyalurkan energi dan kreativitas mereka sekaligus tetap fokus pada tujuan pembelajaran PAI. Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh bapak Sulianto selaku guru PAI beliau mengatakan bahwa,

“Ada beberapa hal yang mendorong saya untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* di kelas XI RPL. Pertama, saya melihat bahwa karakter siswa di kelas ini cenderung aktif, kreatif, dan suka tantangan. Mereka lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat praktik dan tidak monoton. Jadi, saya mencari metode yang bisa menyalurkan energi dan kreativitas mereka sekaligus tetap fokus pada tujuan pembelajaran PAI. Kedua, *role playing* sangat relevan dengan materi PAI yang menekankan pada penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata. Dengan bermain peran, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mempraktikkan sikap seperti jujur, tanggung jawab, sopan santun, dan kerja sama dalam bentuk yang konkret. Ini sangat penting untuk pembentukan karakter. Ketiga, saya ingin menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Saya percaya bahwa ketika siswa menikmati proses belajar, pemahaman mereka lebih mendalam dan akan bertahan lebih lama. *Role playing* juga membantu siswa yang biasanya pasif untuk lebih berani tampil dan berpendapat.”⁵⁰

⁴⁹ Sulianto, diwawancara oleh peneliti 21 Juli 2025

⁵⁰ Sulianto, diwawancara oleh peneliti, 23 Juli 2025

Ketika ditanya bagaimana langkah yang beliau lakukan untuk menerapkan model pembelajaran role playing beliau mengatakan,

“Pertama-tama, saya memulai dengan menjelaskan konteks materi secara singkat kepada mereka, kemudian saya membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan memberikan masing-masing kelompok skenario yang harus mereka perankan. Misalnya begini mas, dalam pembelajaran tentang akhlak terpuji, siswa saya minta memainkan adegan yang menggambarkan sikap jujur di lingkungan kerja atau kehidupan bermasyarakat. Setelah skenario dan peran telah mereka fahami saya memberikan waktu pada mereka untuk memberikan gesture atau penampilan apa sesuai dengan skenario yang sudah dibuat tadi. Lalu apabila sudah siap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan role playing di depan kelas sesuai dengan urutan kelompok yang akan ditampilkan.”⁵¹



Gambar 4.1

Kerjasama antar kelompok

Beliau juga menambahkan,

“Melalui *role playing* ini, saya melihat bahwa kreativitas siswa meningkat. Terbukti dengan seringnya mereka melakukan Kerjasama antar kelompok menjadikan kreatifitas mereka lebih terpacu untuk menampilkan konsep yang sesuai dengan apa tema yang mereka bawaikan. Hal ini terjadi karena mereka tidak hanya diminta menghafal atau memahami konsep, tetapi juga menyusun dialog, mengatur alur

⁵¹ Sulianto, diwawancara oleh peneliti, 23 Juli 2025

cerita, bahkan menyiapkan properti sederhana untuk mendukung peran mereka. Mereka bebas mengekspresikan ide, gaya bahasa, serta cara menyampaikan pesan sesuai dengan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai ajaran Islam.”⁵²

Selain itu peneliti memastikan apakah intruksi yang diberikan bapak Sulianto dengan mewawancarai salah satu siswa yakni Khairun Nisa’, ia mengatakan bahwa,

“Menurut saya, iya, instruksi dari Bapak guru cukup jelas dan mudah dipahami. Biasanya sebelum mulai pembelajaran, Bapak menjelaskan terlebih dahulu tujuan dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan. Bapak guru biasanya menjelaskan secara lisan, lalu menuliskan poin-poin penting di papan tulis atau melalui slide. kadang juga memberi contoh langsung atau menunjukkan video singkat, jadi kami lebih paham apa yang harus dilakukan.”⁵³

Peneliti juga bertanya kepada salah satu siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember yakni Khansa Alicia, ia mengatakan:

“Menurut saya, model *role playing* itu menarik dan menyenangkan kak.. Soalnya, kami jadi lebih aktif di kelas dan bisa langsung mempraktikkan materi yang dipelajari, seperti adab, sikap tolong-menolong, atau bagaimana cara menasihati teman.”⁵⁴

Abraham juga mengatakan,

“Iya, saya merasa lebih mudah memahami materi karena langsung dipraktikkan lewat peran. Jadi, bukan cuma dengar teori, tapi kami mengalami situasinya seolah-olah nyata.”⁵⁵

Hal tersebut juga didukung pernyataan dari Khairun Nisa’ ia mengatakan:

⁵² Sulianto, diwawancara oleh peneliti, 23 Juli 2025

⁵³ Dayyana Khairun Nisa’, diwawancara oleh peneliti, 23 Juli 2025

⁵⁴ Khansa Alicia, diwawancara oleh peneliti, 23 Juli 2025

⁵⁵ Abraham, diwawancara oleh peneliti, 23 Juli 2025

“Model pembelajaran role playing atau bermain peran cukup asyik kak., kami bisa bekerja sama dengan teman, tampil di depan kelas, dan suasananya tidak membosankan. Jadi lebih hidup pembelajarannya kak...”⁵⁶

Mengenai materi yang diajarkan dalam penerapan model pembelajaran role playing ini, bapak Agus Isharianto mengatakan beliau mengambil salah materi yakni akhlak tercela dengan tema menghindari tawuran antar pelajar dan pacaran. Beliau mengatakan bahwa,

“Seperti tawuran antar siswa dan pacaran yang tidak sehat. Peserta didik saya beri kesempatan untuk memerankan berbagai tokoh dalam situasi tersebut, sehingga mereka dapat memahami dampak dari tindakan negatif dan belajar mengambil keputusan yang bijak. Misalnya, dalam kasus tawuran, beberapa siswa memerankan tokoh yang ingin ikut tawuran, sedangkan teman-temannya berperan sebagai penengah yang menasihati untuk berdamai. Guru atau orang tua juga dapat ikut memerankan peran sebagai pembimbing yang memberi arahan dan solusi. Melalui kegiatan ini, siswa dapat merasakan sendiri bagaimana pentingnya kontrol diri, berpikir sebelum bertindak, dan menghindari kekerasan.”⁵⁷

Selain itu beliau juga mengambil tema yang relavan dengan perkembangan zaman salah satunya adalah menghindari pacaran. Yang mana beliau melanjutkan,

“Dalam materi pacaran, siswa memerankan remaja yang sedang menjalin hubungan, teman yang memberi saran positif, dan guru atau orang tua yang menekankan batasan yang sehat. *Role playing* ini membantu siswa memahami batasan dalam hubungan, pentingnya komunikasi yang baik, dan konsekuensi dari perilaku yang tidak bijak. Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya menekankan teori, tetapi juga pengalaman langsung, sehingga peserta didik dapat

⁵⁶ Dayyana Khairun Nisa', diwawancara oleh peneliti, 23 Juli 2025

⁵⁷ Sulianto, diwawancara oleh peneliti, 23 Juli 2025

menumbuhkan karakter yang bertanggung jawab, sikap sosial yang baik, dan kemampuan pengambilan keputusan yang matang dalam kehidupan sehari-hari.”⁵⁸

Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa kegiatan bermain peran diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami dampak perilaku negatif serta menumbuhkan kemampuan kontrol diri, pengambilan keputusan yang bijak, dan sikap menghindari kekerasan melalui pengalaman langsung dalam situasi nyata. Selain itu pembelajaran melalui metode *role playing* pada materi pacaran efektif dalam membantu peserta didik memahami batasan hubungan yang sehat, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta menumbuhkan karakter tanggung jawab, sikap sosial yang baik, dan kemampuan pengambilan keputusan yang matang melalui pengalaman langsung.

Namun, penerapan model pembelajaran *role playing* tidak serta merta berjalan tanpa hambatan, menurut bapak Sulianto selaku guru PAI salah satu tantangan yang dihadapi saat menerapkan model pembelajaran tersebut adalah keterbatasan waktu, sebagaimana beliau mengatakan bahwa,

“Salah satu tantangan yang saya hadapi adalah keterbatasan waktu mas.. selain itu, tidak semua siswa langsung percaya diri untuk tampil di depan. Tapi dengan pembiasaan dan dukungan dari guru dan teman-teman, mereka akhirnya bisa menikmati prosesnya. Kuncinya adalah menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan.”⁵⁹

⁵⁸ Sulianto, diwawancara oleh peneliti, 23 Juli 2025

⁵⁹ Sulianto, diwawancara oleh peneliti, 21 Juli 2025

Selain itu peneliti juga bertanya pada bapak Agus Isharianto selaku guru PAI terkait bagaimana tanggapan beliau terhadap penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran yang beliau ajarkan. Beliau mengatakan bahwa,

“Secara umum saya amati dalam pembelajaran PAI, saya melihat bahwa siswa dapat memahami materi dengan cukup baik, terutama ketika saya menggunakan metode yang interaktif dan kontekstual, seperti *role playing*, diskusi kelompok, dan studi kasus. Metode-metode ini membuat siswa lebih terlibat secara aktif, tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga berdialog, berdiskusi, dan mempraktikkan nilai-nilai Islam dalam bentuk nyata.”⁶⁰

Selain itu peneliti juga bertanya mengenai bagaimana pemahaman siswa selama model pembelajaran *role playing* adakah perbedaan antara satu siswa dengan siswa yang lainnya. Beliau menambahkan bahwa,

“Tentu saja, pemahaman siswa berbeda-beda. Ada yang cepat menangkap materi, ada juga yang perlu pendekatan lebih personal. Oleh karena itu, saya selalu berusaha menyesuaikan metode dengan karakteristik siswa, terutama di kelas XI RPL yang notabene lebih dekat dengan dunia teknologi, sehingga saya kadang mengaitkan materi PAI dengan konteks digital atau media sosial, agar lebih relevan dengan kehidupan mereka.”⁶¹

Setelah wawancara dengan guru PAI serta argumentasi beberapa siswa sudah peneliti dapatkan. Peneliti mencoba mewawancarai kembali Bapak Widiwasito selaku kepala sekolah terkait tanggapan beliau terhadap

⁶⁰ Agus Isharianto, diwawancara oleh peneliti, 23 Juli 2025

⁶¹ Sulianto, diwawancara oleh peneliti, 21 Juli 2025

penerapan model pembelajaran role playing di kelas XI, yang mana beliau mengatakan bahwa:

“Saya memiliki pandangan positif terkait penerapan model pembelajaran role playing yang dilakukan oleh guru PAI role playing dapat mejadi salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep materi yang diajarkan.”⁶²

Beliau juga menambahkan,

“Dengan bermain peran, siswa mendapat pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran yang diajarkan selain itu kemampuan komunikasi serta kerja sama juga dapat ditumbuhkan dengan adanya model pembelajaran ini.”⁶³



Gambar 4.2

Pelaksanaan Kegiatan Role Playing dalam pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, penerapan model pembelajaran Role Playing dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah dilakukan secara terstruktur oleh guru mata pelajaran. Model ini diterapkan dengan tujuan untuk menciptakan

⁶² Widiwasito, diwawancara oleh peneliti, 25 Juli 2025

⁶³ Widiwasito, diwawancara oleh peneliti, 25 Juli 2025

suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami materi ajar.

Proses penerapan model *role playing* dimulai dengan perencanaan yang melibatkan pemilihan tema/materi yang sesuai, pembagian peran kepada peserta didik, serta pengarahan awal oleh guru agar pelaksanaan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan, peserta didik diberi kesempatan untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu yang berkaitan dengan materi PAI, seperti kisah para nabi, nilai-nilai akhlak, atau situasi sosial yang mencerminkan penerapan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Dari data yang diperoleh melalui observasi, terlihat bahwa mayoritas peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi saat mengikuti kegiatan bermain peran. Mereka lebih berani menyampaikan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta menampilkan kreativitasnya dalam menyusun dialog dan berbagi peran.

2. Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Pembelajaran PAI di kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

Dalam suatu penerapan model pembelajaran yang berlangsung, harus ada evaluasi pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Sehingga nantinya Implikasi dari adanya model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran PAI di kelas XI

RPL yang diterapkan akan memberikan dampak yang lebih positif terhadap hasil belajar, partisipasi siswa, dan pengembangan keterampilan mereka di kelas.

Evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi guna mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai oleh peserta didik. Evaluasi ini membantu guru atau pendidik dalam mengambil keputusan untuk memperbaiki proses pembelajaran, metode pengajaran, maupun kurikulum. Termasuk dalam penerapan model pembelajaran role playing di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, guru PAI melakukan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana efektivitas model pembelajaran ini ketika diajarkan. Evaluasi yang digunakan berupa penilaian formatif.

Penilaian formatif adalah penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik guna perbaikan proses belajar-mengajar. Tujuan utamanya adalah mengidentifikasi kesulitan siswa dan menyesuaikan strategi pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Contohnya adalah pada saat praktek *role playing* yang dilakukan oleh setiap kelompok. Hal ini dilakukan untuk mengukur pemahaman siswa secara berkelanjutan. Sebagaimana yang

disampaikan oleh bapak Sulianto selaku guru PAI beliau menyampaikan bahwa,

“Evaluasi penerapan model *role playing* saya lakukan secara menyeluruh, baik dari aspek proses maupun hasil pembelajaran. Secara proses, saya mengamati keterlibatan siswa saat mereka memainkan peran, kreativitas dalam mengembangkan dialog dan alur cerita, serta kemampuan mereka berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok. Saya juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan refleksi setelah kegiatan, dengan menanyakan apa yang mereka pelajari, kesulitan yang dihadapi, dan bagaimana mereka menyelesaikan masalah dalam skenario. Refleksi ini membantu siswa menyadari nilai-nilai yang terkandung dalam materi PAI dan mengaitkannya dengan pengalaman mereka sendiri.”⁶⁴

Selain itu beliau juga menambahkan,

“Dari sisi hasil, saya menggunakan beberapa instrumen penilaian, seperti penilaian performa saat *role playing*, serta saya tes pemahaman materi secara umum dengan kegiatan diskusi dan refleksi singkat terkait materi yang telah diajarkan. Peningkatan kreativitas juga saya nilai dari kemampuan siswa mengembangkan ide baru, cara berpikir kritis, dan inovasi dalam menyampaikan peran. Berdasarkan evaluasi tersebut, saya melihat bahwa model *role playing* efektif meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Mereka lebih aktif dan antusias dalam belajar, serta mampu mengaitkan nilai-nilai agama dengan situasi kehidupan nyata. Nantinya, evaluasi ini menjadi dasar bagi saya untuk terus mengembangkan metode pembelajaran agar lebih optimal dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa.”⁶⁵

⁶⁴ Sulianto, diwawancara oleh peneliti, 21 Juli 2025

⁶⁵ Sulianto, diwawancara oleh peneliti, 21 Juli 2025

Ketika ditanyakan mengapa beliau menggunakan jenis penilaian formatif beliau mengatakan bahwa,

“Evaluasi dengan jenis penilaian formatif saya lakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengukur sejauh mana perkembangan siswa dalam memahami pembelajaran. Penilaian formatif membantu saya melihat sejauh mana siswa memahami materi selama proses belajar berlangsung, bukan hanya di akhir. Dengan begitu, saya bisa mengetahui siapa yang sudah paham dan siapa yang masih perlu bantuan dalam penerapan model *role playing* dalam pembelajaran yang berlangsung.”⁶⁶

Untuk mengkaji lebih dalam peneliti mencoba mewawancarai salah satu siswa kelas XI RPL yakni Dayyana Khairun Nisa. Ia mengatakan bahwa,

“Menurut saya, evaluasi yang dilakukan oleh bapak Sulianto setelah pembelajaran menggunakan model *role playing* tidak sulit kak, karena penilaiannya berdasarkan kreativitas kami. Ketika menampilkan peran yang telah dibagi bukan dengan tes tulis semacam ujian. Biasanya setelah kami selesai memerankan suatu cerita misalnya tentang kisah sahabat Nabi atau penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari, beliau menilai dari partisipasi dan peran kami saat bermain peran, apakah kami memahami karakter yang diperankan dan menyampaikan nilai-nilai Islam dengan baik atau tidak.”⁶⁷

Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan dari Khansa Alicia selaku siswa kelas XI RPL, ia mengatakan bahwa,

“Evaluasi dan penilaian yang dilakukan oleh bapak Suli dilakukan dengan menilai partisipasi dan peran kami saat bermain peran kak.., selain itu beliau juga menilai kerja sama tim, karena *role playing* dilakukan secara kelompok.”⁶⁸

Selain itu Abraham juga menambahkan,

⁶⁶ Sulianto, diwawancara oleh peneliti 21 Juli 2025

⁶⁷ Dayyana Khairun Nisa', diwawancara oleh peneliti 23 Juli 2025

⁶⁸ Khansa Alicia, diwawancara oleh peneliti, 23 Juli 2025

“Kami biasanya juga diminta untuk merefleksikan pengalaman kami, baik lewat diskusi kelas maupun tulisan singkat. Guru sering memberikan pertanyaan seperti, ‘apa nilai yang kalian pelajari dari peran yang kalian mainkan?’ atau ‘bagaimana kalian bisa menerapkannya di kehidupan nyata?’ dari situ beliau bapak Suli bisa tahu apakah kami benar-benar paham atau hanya sekadar ikut-ikutan dalam penerapan model pembelajaran role playing ini.”⁶⁹

Dari observasi, wawancara dan dokumentasi peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam penerapan model pembelajaran role playing, evaluasi dilakukan dengan jenis penilaian formatif. Penilaian formatif membantu guru PAI melihat sejauh mana siswa memahami materi selama proses pembelajaran berlangsung, bukan hanya di akhir pembelajaran. Dengan begitu, guru PAI bisa mengetahui siapa saja peserta didik yang sudah paham dan siapa yang masih perlu bantuan. Penilaian formatif tidak hanya dilakukan melalui penilaian akhir saja namun lebih ke bagaimana ia mendalami peran sesuai dengan peran yang telah ditentukan, bekerja sama antar tim, serta refleksi setelah bermain peran.

Selain itu dalam Penilaian formatif yang dilakukan oleh bapak Sulianto juga menggunakan metode yang menyenangkan dan interaktif seperti diskusi, dan refleksi singkat sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Model ini dianggap efektif karena mendorong keaktifan siswa dan pemahaman nilai-nilai Islam secara lebih kontekstual dan bermakna.

⁶⁹ Abraham Natanael, diwawancara oleh peneliti, 23 Juli 2025

Jika diklasifikasikan maka penilaian yang dilakukan oleh bapak Sulianto selaku guru PAI yakni 1. Penilaian Kinerja Siswa Saat Role Playing. Beliau mengamati secara langsung bagaimana siswa menjalankan peran mereka, mulai dari penguasaan materi, kemampuan berkomunikasi, ekspresi, hingga kreativitas dalam mengembangkan skenario. Bapak Sulianto memberikan umpan balik konstruktif agar mereka dapat memperbaiki dan mengembangkan diri; 2. Refleksi Individu dan Kelompok. Setelah kegiatan selesai, guru PAI meminta siswa untuk menulis refleksi tentang pengalaman mereka selama role playing, apa yang mereka pelajari, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana peran itu relevan dengan kehidupan mereka. Refleksi ini membantu siswa untuk lebih menyadari makna pembelajaran secara mendalam.

Selain itu penerapan model pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember memberikan juga sejumlah implikasi positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas peserta didik. Sesuai dengan hasil wawancara peneliti kepada bapak Sulianto selaku guru PAI beliau mengatakan bahwa,

“Dampaknya sangat positif. Siswa menjadi lebih aktif, berani mengemukakan pendapat, dan lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Misalnya, saat membahas kisah nabi atau akhlak mulia, mereka membuat skenario sendiri, memilih kostum, dan menyusun dialog. Ini mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kolaboratif mereka, terutama di jurusan seperti RPL yang cenderung

fokus pada aspek teknis. Selain itu juga bisa kita amati dimana siswa RPL yang biasanya lebih dominan dalam aspek teknis dan logis menjadi lebih ekspresif. Mereka jadi lebih terbuka dalam berdiskusi, mampu menyampaikan gagasan melalui media peran, dan lebih kreatif dalam membuat skenario yang sesuai dengan tema pembelajaran. Ini sangat membantu membangun soft skills yang penting di dunia kerja nanti.”⁷⁰

Untuk mengkaji lebih dalam terkait implikasi dari adanya penerapan model pembelajaran role playing di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember, peneliti mencoba kembali mewawancarai salah satu siswa kelas XI RPL. Khansa Alicia mengatakan bahwa,

“Menurut saya, penerapan model pembelajaran role playing memberikan dampak yang cukup besar dalam proses belajar. Saya jadi lebih aktif, tidak hanya duduk dan mendengarkan, tapi juga ikut langsung dalam pembelajaran dengan memerankan tokoh atau situasi tertentu.”⁷¹

Senada dengan apa yang dikatakan oleh Khansa, Abraham juga mengatakan bahwa,

“Saya merasa model pembelajaran role playing ini sangat membantu dalam memahami materi, terutama yang berkaitan dengan sikap atau peristiwa yang sulit dijelaskan hanya lewat buku. Dengan memerankan suatu peran, saya bisa lebih menghayati dan memahami nilai-nilai yang ingin disampaikan, seperti kejujuran, kerja sama, atau kepedulian terhadap sesama.”⁷²

⁷⁰ Sulianto, diwawancara oleh peneliti, 23 Juli 2025

⁷¹ Khansa Alicia, diwawancara oleh peneliti, 2 Agustus 2025

⁷² Abraham, diwawancara oleh peneliti, 2 Agustus 2025



Gambar 4.3
Wawancara Peneliti kepada beberapa siswa

Selain itu Nisa' Juga menambahkan

“Dampak lainnya, saya jadi lebih aktif dalam pelajaran. Biasanya saya agak pasif, tapi dengan role playing, saya dituntut untuk tampil, bekerja sama dengan kelompok, dan mempersiapkan peran saya dengan baik. Ini juga membuat saya lebih percaya diri dan berani tampil di depan kelas.”⁷³

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti, termasuk wawancara peneliti dengan bapak Sulianto Selaku guru PAI beserta siswa kelas XI RPL dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar. Para siswa merasa lebih aktif, terlibat langsung dalam pembelajaran, dan mampu memahami materi secara lebih mendalam, terutama yang berkaitan dengan nilai-nilai keislaman sejarah.

Model ini juga dinilai mampu meningkatkan rasa percaya diri,

⁷³ Dayyana Khairun Nisa', diwawancara oleh peneliti, 2 Agustus 2025

kemampuan bekerja sama, keterampilan komunikasi, dan daya ingat terhadap materi pelajaran. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih antusias mengikuti pelajaran. Implikasinya, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan teori, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan sosial siswa.

Tabel 4. 1 Temuan Penelitian

No	Fokus Penelitian	Temuan Penelitian
1.	Penerapan model pembelajaran role playing pada pembelajaran PAI di kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember	<p>Penerapan model Role Playing dimulai dengan beberapa Langkah perencanaan yakni</p> <ol style="list-style-type: none"> 1). Pemilihan tema/materi yang sesuai 2). Pembagian kelompok serta pembagian peran kepada peserta didik 3). Menerima peran yang ditugaskan dan memahami karakter masing-masing 4). pengarah awal oleh guru agar penerapan model pembelajaran role playing berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan 5). Menyusun garis besar alur cerita yang akan diperankan <p>Selain itu dalam penerapannya peserta didik diberi kesempatan untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu yang berkaitan dengan materi PAI, seperti kisah para nabi, nilai-nilai akhlak, atau situasi sosial yang mencerminkan penerapan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.</p>

2.	<p>Evaluasi penerapan model pembelajaran role playing pada pembelajaran PAI di kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember</p>	<p>Evaluasi yang dilakukan oleh guru PAI dalam penerapan model pembelajaran role playing adalah dengan menggunakan jenis Penilaian formatif. Penialain formatif membantu guru PAI melihat sejauh mana siswa memahami materi selama proses pembelajaran berlangsung, bukan hanya di akhir pembelajaran. Beberapa hal yang dinilai selama model <i>role playing</i> dilaksanakan adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1). Guru mengamati keterlibatan siswa saat mereka memainkan peran 2). Kreativitas apa yang dikembangkan dalam dialog dan alur cerita yang mereka kembangkan serta 3). kemampuan mereka berkomunikasi, bekerja sama, serta keaktifan dalam kelompok. <p>Hasilnya dari evaluasi yang dilakukan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar para siswa kelas XI RPL. Para siswa merasa lebih aktif, terlibat langsung dalam pembelajaran, dan mampu memahami materi secara lebih mendalam, terutama yang berkaitan dengan nilai-nilai keislaman, sejarah, atau sikap dalam kehidupan sehari-hari.</p>
----	---	--

C. Pembahasan Temuan

Pembahasan temuan ini merupakan bagian yang membahas tentang temuan-temuan peneliti di lapangan, kemudian dikaitkan dengan teori yang sudah ada. Adapun temuan-temuan penelitian yang dibahas mengenai penerapan model pembelajaran role playing pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

1. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Pembelajaran PAI di kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember.

Berdasarkan hasil temuan peneliti di lapangan melalui wawancara dan dokumentasi bahwa penerapan model pembelajaran role playing (bermain peran) pada pembelajaran pai di kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember dapat dikatakan akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Model pembelajaran role playing memberikan gambaran baru dalam proses KBM yang berlangsung.

Sugihartono dalam Samsul menyatakan “model *role playing* dapat mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari. Sementara itu Roestiyah menyatakan “melalui metode role playing, peserta didik dapat menggali pengetahuan, pengalaman, pendapat, serta sikap peserta didik dalam skenario, Selain itu peserta dapat berlatih menjadi orang lain dan. Merasakan empati terhadap peran yang dimainkannya”. Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik untuk membahas

permasalahan sosial dan memberi kesempatan peserta didik untuk berinteraksi di dalam kelas. Model pembelajaran Role Playing melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi.⁷⁴

Model ini diterapkan dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif, menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam memahami materi ajar. Selain itu pembelajaran dengan model role playing mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui peran-peran yang dimainkan, sehingga mereka dapat memahami materi secara lebih mendalam dan kontekstual. Menurut Mulyasa dalam bukunya dikatakan bahwa model bermain peran bertujuan untuk melatih siswa mengekspresikan perasaan, memahami peran sosial, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah.”⁷⁵

Dalam perkembangannya model pembelajaran role playing juga bertujuan untuk melatih dan mengembangkan kreatifitas peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran. Munandar dalam bukunya mengatakan bahwa Secara operasional, kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya,

⁷⁴ Lestari, Puji. “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019.” *Journal Ilmiah Rinjani_ Universitas Gunung Rinjani* 7.2 (2019): 88-98.

⁷⁵ Mulyasa, E. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 47

memperinci) gagasan. Ciri-ciri dari kreativitas ini disebut dengan kemampuan berpikir kreatif.⁷⁶

Role playing juga memiliki sejumlah kelebihan yang mendukung proses belajar siswa secara aktif dan menyenangkan. Salah satu kelebihan yang mencolok adalah kemampuannya dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui peran yang mereka mainkan. Selain itu, Peserta didik juga dapat merasakan perasaan orang lain, serta dapat menghargai pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa dan toleransi. Model ini juga melatih keterampilan sosial dan komunikasi, antar siswa karena mereka dituntut untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman kelompoknya.

Beberapa kelebihan model pembelajaran role playing menurut Roestiyah dalam bukunya menyatakan bahwa:

- 1) Peserta didik lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran.
- 2) Peserta didik mudah memahami masalah- masalah yang terjadi dalam pemeragaan.
- 3) Peserta didik dapat merasakan perasaan orang lain, dapat mengakui pendapat orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa dan toleransi.
- 4) Peserta didik aktif mengamati dan mengajukan saran atau kritik.⁷⁷

⁷⁶ Ika Lestari, Linda Zakiah. *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. 6

Dari beberapa gambaran diatas dapat diketahui bahwa Penerapan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) di sekolah merupakan strategi yang efektif untuk menciptakan proses belajar yang aktif, kreatif, dan bermakna. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik. Model ini membantu siswa memahami materi pelajaran melalui pengalaman langsung, menumbuhkan empati, kerja sama, dan komunikasi interpersonal, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah sosial. Selain itu, *role playing* menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih berani mengekspresikan diri dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Namun, keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada perencanaan guru, kemampuan dalam mengelola kelas, serta pemilihan skenario yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

2. Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) pada Pembelajaran PAI kelas XI RPL Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

Evaluasi dalam model pembelajaran *role playing* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai serta efektivitas penerapan model tersebut terhadap sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Karena model pembelajaran *role playing* menekankan pada aktivitas

⁷⁷ Alam, SyamsuL. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Role Playing untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Inpres Karunrung Makassar Kota Makassar." (2023).1-19

sosial dan ekspresi diri, evaluasi tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Pengertian evaluasi secara umum dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (ketentuan, kegiatan, keputusan, unjuk-kerja, proses, orang, objek dan yang lainnya) berdasarkan kriteria tertentu melalui sistem penilaian.⁷⁸

Berdasarkan hasil temuan peneliti di lapangan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi dapat diketahui bahwa Evaluasi dan penilaian yang dilaksanakan oleh guru PAI menggunakan jenis penelitian formatif. Penilaian formatif membantu guru PAI melihat sejauh mana siswa memahami materi selama proses pembelajaran berlangsung, bukan hanya di akhir pembelajaran. Dengan begitu, guru PAI bisa mengetahui siapa saja peserta didik yang sudah paham dan siapa yang masih perlu bantuan. Penilaian formatif dilakukan dengan menitikberatkan pada tingkat partisipasi serta peran aktif peserta didik selama proses kegiatan *role playing*. Selain itu, aspek kerja sama tim turut menjadi fokus penilaian, mengingat model pembelajaran *role playing* diterapkan dalam bentuk kelompok sehingga kemampuan kolaboratif antaranggota menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Tujuan utama melakukan evaluasi dalam sebuah pembelajaran adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian

⁷⁸ Ina Magdalena, Alvi Ridwanita, Bunga Aulia. *Evaluasi Belajar Peserta Didik. (Jurnal : Stitpn, Vol 2, No 1, 2020), 119*

tujuan intruksional oleh peserta didik sehingga dapat diupayakan sebuah tindak lanjutnya.⁷⁹

Selain itu dalam jurnal yang ditulis oleh Ina mangdalena menyebautkan bahwa tujuan diadakannya evaluasi dalam sebuah model pembelajaran adalah untuk memperoleh kepastian mengenai keberhasilan belajar siswa dan memberikan masukan kepada guru mengenai apa yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan diartikan bahwa evaluasi yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk mengetahui pembelajaran yang dilaksanakan apakah telah dipahami oleh siswa ataukah belum. Selain itu, untuk mengukur sejauh mana proses pembelajaran yang dilaksanakan telah sesuai dengan apa yang diharapkan atau tidak.⁸⁰

Dalam realita yang terjadi pembelajaran *role playing* atau bermain peran memiliki beberapa dampak positif pada siswa, seperti meningkatkan keaktifan siswa, artinya siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menarik, siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik karena mengalami dan mempraktikkannya secara langsung serta keterampilan interpersonal dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran *role playing*, karena model ini melatih siswa untuk berinteraksi, bekerja sama dalam kelompok, serta mengembangkan empati dan pemahaman perspektif yang berbeda antara satu dengan yang lainnya.

⁷⁹ Suke Silverius, *Evaluasi Hasil Belajar dan umpan Balik*, (Jakarta: PT Grasindo, 2001), 9

⁸⁰ Ina Magdalena, Alvi Ridwanita, Bunga Aulia. Evaluasi Belajar Peserta Didik. (*Jurnal : STITPN, Vol 2, No 1, 2020*), 121

Implikasi lain penerapan model pembelajaran *role playing* (Bermain Peran) pada pembelajaran PAI yakni memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar para siswa kelas XI RPL. Para siswa merasa lebih aktif, terlibat langsung dalam pembelajaran, dan mampu memahami materi secara lebih mendalam, terutama yang berkaitan dengan nilai-nilai keislaman, sejarah, atau sikap dalam kehidupan sehari-hari serta menumbuhkan kreatifitas bagi peserta didik. Menurut Ika Lestari dalam bukunya mengatakan bahwa kreatifitas siswa di sekolah sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru di dalam kelas, bagaimana guru bersikap dan berperilaku terhadap siswa akan berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas siswa.⁸¹

Dalam jurnalnya Ina Mangdalena mengatakan bahwa evaluasi perlu dilaksanakan karena berfungsi :

1. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus. Dengan fungsi ini dapatlah diketahui bahwa tingkat penguasaan bahan pelajaran yang dikuasai oleh siswa. Dengan kata lain, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa tersebut baik atau tidak baik.

⁸¹ Ika Lestari, Linda Zakiah. *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. 12-13

2. Untuk mengetahui keaktifan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru. Rendahnya capaian hasil belajar yang diperoleh siswa tidak semata-mata disebabkan oleh ketidakmampuan siswa itu sendiri.⁸²

Maka dari itu dapat dipahami pembelajaran dengan model *role playing* mampu memberikan penilaian yang komprehensif terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Evaluasi tidak hanya menitikberatkan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses keterlibatan siswa, partisipasi aktif, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran *role playing* berperan penting dalam mengukur efektivitas kegiatan belajar yang berorientasi pada pengalaman, interaksi sosial, serta pengembangan sikap dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh.



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

⁸² Ina Magdalena, Alvi Ridwanita, Bunga Aulia. *Evaluasi Belajar Peserta Didik. (Jurnal : STITPN, Vol 2, No 1, 2020), 123*

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penyajian data dan temuan pembahasan penelitian di lapangan, dapat ditarik beberapa kesimpulan sesuai dengan fokus penelitian mengenai “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) pada Pembelajaran Pendidikan agama islam kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember”, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut,

1. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran) pada Pembelajaran PAI di kelas XI RPL Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember dimulai dengan beberapa langkah perencanaan yakni :Pemilihan tema/materi yang sesuai,Pembagian kelompok serta pembagian peran kepada peserta didik,Menerima peran yang ditugaskan dan memahami karakter masing-masing, pengarahan awal oleh guru agar penerapan model pembelajaran role playing berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, Menyusun garis besar alur cerita yang akan diperankan. Dalam penerapannya, peserta didik diberi kesempatan untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu yang berkaitan dengan materi PAI, seperti kisah para nabi, nilai-nilai akhlak, atau situasi sosial yang mencerminkan penerapan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

2. Evaluasi penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember dilakukan dengan menggunakan jenis penilaian formatif. Penilaian formatif memungkinkan guru memantau perkembangan siswa secara terus-menerus selama proses pembelajaran. Dengan cara ini, guru PAI bisa mengetahui bagian mana yang sudah dipahami siswa dan bagian mana yang masih perlu diperkuat Kembali. Penilaian formatif dilakukan dengan menitikberatkan pada tingkat partisipasi serta peran aktif peserta didik selama proses kegiatan *role playing*, kreativitas yang dikembangkan dalam dialog dan alur cerita, serta kemampuan mereka berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok.

Hasilnya dari evaluasi yang dilakukan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar para siswa kelas XI RPL.

Para siswa merasa lebih aktif, terlibat langsung dalam pembelajaran, dan mampu memahami materi secara lebih mendalam, terutama yang berkaitan dengan nilai-nilai keislaman, sejarah, atau sikap dalam kehidupan sehari-hari. Model ini juga dinilai mampu meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, keterampilan komunikasi, dan daya ingat terhadap materi pelajaran.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan simpulan yang telah dikemukakan, maka terdapat beberapa saran oleh peneliti sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap penerapan model pembelajaran role playing di lingkungan sekolah. Dukungan ini dapat berupa penyediaan sarana dan prasarana pendukung, pemberian kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan atau workshop terkait strategi pembelajaran aktif, serta melakukan monitoring dan evaluasi secara berkala terhadap pelaksanaan pembelajaran kooperatif guna memastikan efektivitas dan keberlanjutannya.

2. Bagi Guru PAI

Guru PAI disarankan untuk secara konsisten mengintegrasikan model pembelajaran role playing ke dalam proses pembelajaran. Guru perlu merancang kegiatan belajar yang bervariasi dan interaktif, serta memberikan peran yang seimbang kepada setiap anggota kelompok untuk meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, guru juga perlu memberikan umpan balik yang positif dan membangun, guna mendorong motivasi belajar siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, Syamsu L. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Role Playing untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SD Inpres Karunrung Makassar Kota Makassar." (2023).1-19
- Alvin Bimantara, M. Model Quantum Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Asyafi'I Rambipuji JemberTahun Pelajaran 2022/2023. (Skripsi: UIN Khas Jember, 2023)
- Arafat Lubis, Maulana. Dkk, Pembelajaran Tematik SD/MI, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2019)
- Burhab Bugin, Metodologi Penelitian Kualitatif,(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008),
- Deporter, Bobbi. Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan, (Bandung: Kaifa, 2020)
- Hardani et all. Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu 2020)
- Hasanah, Huswatul, N. Faizi, and A. Wijaya. "Perkembangan kreativitas peserta didik: tinjauan literatur dalam konteks kehidupan abad ke-21." Pionir: Jurnal Pendidikan 12.3 (2023): 143-154.
- Haslan. Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Model Quantum Learning. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, Tahun 10, No. 1, Januari 2011 : 1-21
- Idrus, L. Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. Jurnal : ADAARA, Vol. 9, No. 2 (2019), 920
- Indrawati, Yuli Tri, Sujino Sujino, and M. Ihsan Dacholfany. "Model Pembelajaran Quantum Teaching Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." PROFETIK: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Agama Islam 2.1 (2021): 24-30.
- Kertia, Nyoman. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP1 Pada Pelajaran PPKn." Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran 2.1 (2019): 25-32.
- Lestari, Ika. Linda Zakiah. Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran (Bogor : Erzatama Karya Abadi, 2019)
- Lestari, Puji. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 2 Selong Tahun Pelajaran 2018/2019." Journal Ilmiah Rinjani_ Universitas Gunung Rinjani 7.2 (2019): 88-98.

- Loren Sianturi, Canni. Emilia Girsang. Quantum Teaching Tipe TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan rayakan). (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022)
- Magdalena, Ina. Alvi Ridwanita, Bunga Aulia. *EVALUASI BELAJAR PESERTA DIDIK*. (Jurnal : STITPN, Vol 2, No 1, 2020)
- Magdalena, Ina. Alvi Ridwanita, Bunga Aulia. *EVALUASI BELAJAR PESERTA DIDIK*. Jurnal : STITPN, Vol 2, No 1, (2020)
- Marheni, Wita. Patricia Wira Lestari, "Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran yang Efektif." Jurnal : Student Scientific Creativity Journal. VOL, 3. NO, 1. (2025), 53
- Miles, Huberman dan Saldana, *Qualitative Data Analyziz: A Method Sourcebook* (California: SAGE Publication, 2014),
- Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Rajawali Press, 2007)
- Muhith, Abd. Rachmad Baitullah, dan Amirul Wahid. *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Bildung, 2020)
- Mukniah, *Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Jember : STAIN Jember Press, 2013)
- Mulia Tanjung, Mediatul. Nursyaidah "Pelaksanaan Proses Pembelajaran Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 Di Sekolah Dasar Negeri 200106/9 Kota Padangsidimpuan" Jurnal : JISER. Vol, 01. No, 01. (2024) 14-15
- Munjin nasih, Ahmad. Lilik Nur Kholidah. *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Bandung : PT Refika Aditama, 2009).
- Musarwan , Idi Warsah. *Evaluasi Pembelajaran (Konsep. Fungsi dan Tujuan) Sebuah Tinjauan Teoritis*. Jurnal Kajian Pendidikan Islam : Vol 1. Nomor 1 (2022) 186
- Oktavia, Yunisa, and Fasaaro Hulu. "Pengaruh metode quantum learning berbasis media interaktif terhadap prestasi belajar Bahasa Indonesia Mahasiswa di Universitas Putera Batam." *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 3.2 (2017): 255-269.
- Pangastuti, Ratna. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: pustaka pelajar, 2014)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Nomor 103 Tahun 2014, Pasal 2, Ayat 1-2.
- Rona, *Evaluasi Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal : PRIMEARLY, Vol. 3, No. 2, (2020), 150
- Siregar, Hilda Darmaini, and Zainal Efendi Hasibuan. "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi." *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2.5 (2024): 125-136.

- Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, R&D. (Bandung: Alfabeta, 2013)
- Sukma, Lianda. “Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi PAI dan Motivasi Belajar Siswa di SD N 19 Kepahiang.” GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam 2.1 (2022): 313-328.
- Sutianah, Cucu. Belajar dan Pembelajaran, (Pasuruan: Qiara Media, 2021)
- Syaitori Naschuddin, Toto. Metode Penelitian Kuantitatif Bandung: CV Pustaka Setia, 2012), 37- 38
- Syehma Bahtiar, Reza. dan Diah Yovita Suryarini, “Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar”, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, No 1, Vol 3, (2019), 73.
- Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah, (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021),
- Yaqin, Mokhammad Ainul. “Implementasi Quantum Teaching Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” Jurnal Pendidikan Indonesia 2.02 (2021): 257-269.
- Yusuf, Muri. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan Jakarta: Kencana, 2017
- Zalsabella, Difa. “Pentingnya Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Nilai Karakter Dan Moral Anak Di Masa Pandemic”, Journal Of Islamic Education, No 1, Vol 9, (2023), 45.



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

LAMPIRAN

Lampiran 1 surat pernyataan keaslian tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khoiruna Riski Muhammad Duha

NIM : 204101010074

Prodi/ Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Krguruan

Institut : UIN K.H Achamd Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Penerapan model Pembelajaran Role Playing dalam mata pelajaran PAI pada peserta didik kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember “ secara keseluruhan merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh saya sendiri,kecuali bagian yang dirujuk sumbernya.Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember,20 November 2025

Saya yang menyatakan,



Khoiruna riski muhammad duha
Nim : 204101010074

Lampiran 2 Jurnal penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN				
NO	HARI, TANGGAL	JENIS KEGIATAN	INFORMAN	PARAF
1	16 Juli 2025	Observasi Awal		
2	16 Juli 2025	Penyerahan Surat Izin Penelitian		
3	17 Juli 2025	Disetujui oleh Bapak kepala sekolah SMKN 3 Jember		
4	18 Juli 2025	Penyampaian izin melaksanakan penelitian kepada waka kurikulum	Ibu Siti Armini S.Pd.	
5	21 Juli 2025	Wawancara guru PAI	Bapak Agus Isharianto S.Pd.I	
6	23 Juli 2025	Wawancara guru PAI	Bapak Sulianto, S.Pd.I	
7	23 Juli 2025	Wawancara Siswa RPL 12	Dayyana Khoirun Nisa'	
8	23 Juli 2025	Wawancara Siswa RPL 12	Khanssa Alicia Fairry	
9	23 Juli 2025	Wawancara Siswa RPL 12	Abraham Nathanael L.	
10	25 Juli 2025	Wawancara Kepala sekolah SMKN 3 Jember	Bapak Widwasito, S.Pd. M.Pd.	
11	18 November 2025	Meminta Surat undangan selesai melakukan penelitian kepada bagian TU SMKN 3 Jember	Staf Admintrasi TU	

Jember, 18 November 2025
Mahasiswa Peneliti

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

Khoiruna Riski Muhammad Duha
NIM. 204101010074

WIDWASITO, S.Pd., M.Pd.
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP 196904151997031010

Lampiran Surat penelitian



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

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

Nomor : B-14372/In.20/3.a/PP.009/07/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMKN 3 JEMBER

Jalan Mastrip No. 3, Kelurahan Jember Kidul, Kecamatan Kaliwates, Jember, Jawa Timur

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

NIM : 204101010074

Nama : KHOIRUNA RISKI MUHAMMAD DUHA

Semester : Semester sebelas

Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING(BERMAIN PERAN)

PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

KELAS XI RPL 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.

Jember, 16 Juli 2024

an Dekan,

akli Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 3 Surat selesai penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 3 JEMBER

Jalan dr. Subandi No 31, Jember Lor, Patrang, Jember, Jawa Timur (68116)
Telepon : 0331- 404508 Laman www.smk3jember.sch.id Pos-el : smk3jember@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 000/929/101.6.5.21/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini .

Nama : WIDIWASITO, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19690415 199703 1 010

Pangkat/Gol : Pembina Utama Muda, IV/c

Jabatan : Kepala Sekolah

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

Nama : KHOIRUNA RISKI MUHAMMAD DUHA

NIM : 204101010074

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Fakultas : 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 MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) PADA PEMBELAJARAN PAI DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS XI RPL DI SMKN 3 JEMBER", yang dilaksanakan pada 02 Juni 2025 s.d. 12 Juni 2025.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 19 November 2025

Kepala Sekolah,



WIDIWASITO, S.Pd., M.Pd.
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP 196904151997031010

Lampiran 4 Matrix

MATRIX

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Fokus Penelitian	Metode Penelitian	Metode Pengumpulan Data	Sumber Data
<p><i>Penerapan model Pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember</i></p>	<p>1. Kegiatan penerapan model pembelajaran role playing kelas XI RPL</p> <p>2. evaluasi penerapan pembelajaran role playing</p>	<p>1. Kegiatan Penerapan Pembelajaran</p> <p>2. model pembelajaran roleplaying kelas 11 RPL</p>	<p>Penerapan model Role Playing dimulai dengan beberapa Langkah perencanaan yakni</p> <p>1).Pemilihan tema/materi yang sesuai</p> <p>2).Pembagian kelompok serta pembagian peran kepada peserta didik</p> <p>3). Menerima peran yang ditugaskan dan memahami karakter masing-masing</p> <p>4). pengarahan awal oleh guru agar penerapan model pembelajaran role playing berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan</p> <p>5). Menyusun garis besar alur cerita yang akan diperankan</p> <p>Selain itu dalam penerapannya peserta didik diberi kesempatan untuk memerankan tokoh atau situasi tertentu yang berkaitan dengan materi PAI, seperti kisah para nabi, nilai-nilai akhlak, atau</p>	<p>1. Bagaimana penerapan model pembelajaran role playing pada Pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember</p> <p>2. Bagaimana evaluasi penerapan model pembelajaran role playing pada Pembelajaran PAI di kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember</p>	<p>1.Pendekatan Kualitatif Dengan Jenis Penelitian Studi Kasus</p> <p>2. Lokasi: Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember</p>	<p>1. Observasi</p> <p>2. Wawancara</p> <p>3.Dokumentasi</p>	<p>1. Guru mapel</p> <p>2. Siswa-siswi RPL 12</p>

		<p>3.Evaluasi kegiatan penerapan model pembelajaran role playing</p>	<p>situasi sosial yang mencerminkan penerapan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Beberapa hal yang dinilai selama model <i>role playing</i> dilaksanakan adalah :</p> <p>1). Guru mengamati keterlibatan siswa saat mereka memainkan peran 2). Kreativitas apa yang dikembangkan dalam dialog dan alur cerita yang mereka kembangkan serta 3). kemampuan mereka berkomunikasi, bekerja sama, serta keaktifan dalam kelompok.</p> <p>Hasilnya dari evaluasi yang dilakukan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan hasil belajar para siswa kelas XI RPL. Para siswa merasa lebih aktif, terlibat langsung dalam pembelajaran, dan mampu memahami materi secara lebih mendalam, terutama yang berkaitan dengan nilai-nilai keislaman, sejarah, atau sikap dalam kehidupan sehari-hari.</p>				
--	--	--	---	--	--	--	--

Lampiran 5 Instrumen Penelitian

A. Instrumen observasi

1. Letak geografis Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember
2. Observasi penerapan model pembelajaran role playing pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas XI RPL di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember

B. Instrumen wawancara

Pedoman Wawancara Kepala sekolah

No	Pertanyaan
1	apa pandangan Bapak mengenai keaktifan dan evaluasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti?
2	Bagaimana respon bapak mengenai model pembelajaran <i>Role playing</i> yang diterapkan oleh guru PAI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember ini?

Pedoman Wawancara Guru

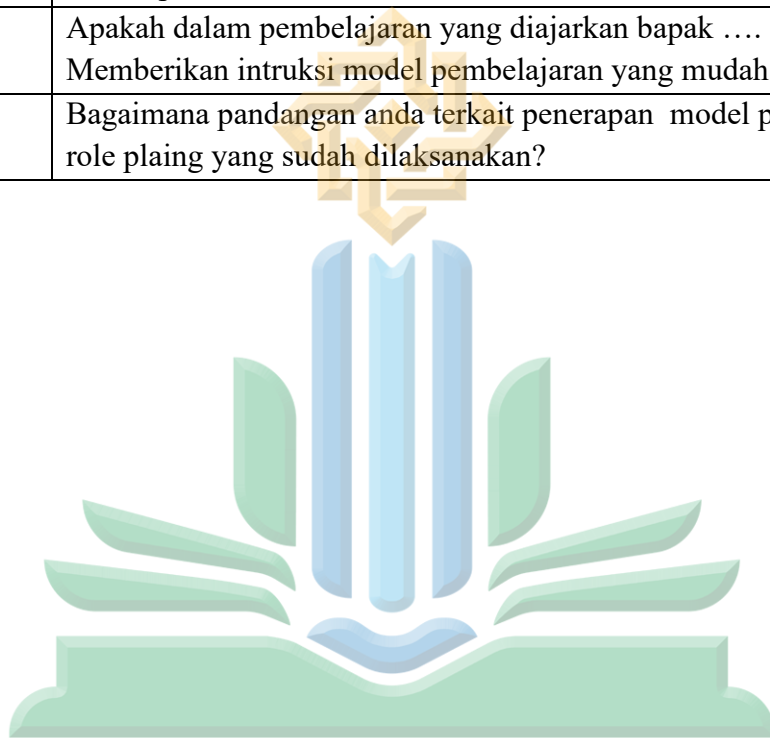
No	Pertanyaan
1.	Apa saja hal-hal yang perlu bapak persiapkan sebelum menerapkan model pembelajaran role playing?
2.	Bagaimana penerapan model pembelajaran role playing pada pembelajaran pai dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas xi rpl di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 jember?
3.	Apakah dalam pembelajaran PAI yang diajarkan siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik?
4.	Apa yang mendorong bapak untuk menerapkan model pembelajaran role playing di kelas XI RPL?
5.	Apa tujuan dari penerapan model pembelajaran role playing yang bapak ajarkan?
7.	Apa faktor pendukung dan penghambat penerapan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dikelas yang bapak ajarkan?
8.	Bagaimana Evaluasi Penerapan model Role Playing pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan kreativitas peserta didik kelas XI RPL di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Jember?
9.	Dan apakah ada evaluasi khusus yang dilaksanakan oleh bapak sebagai guru PAI dalam penerapan model pembelajaran role playing?



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

Pedoman Wawancara Siswa

No	Pertanyaan
1.	Sebelum melaksanakan model pembelajaran Pai model pembelajaran apa yang dilakukan oleh bapak.....?
2.	Bagaimana pandangan anda terkait penerapan penerapan model pembelajaran role playing pada pembelajaran pai yang diajarkan oleh bapak.....?
3.	Apakah dalam pembelajaran yang diajarkan bapak Memberikan intruksi model pembelajaran yang mudah dipahami?
4.	Bagaimana pandangan anda terkait penerapan model pembelajaran role plaing yang sudah dilaksanakan?



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

Lampiran 6 Modul ajar

MODUL AJAR BAB 3 : MENGHINDARI PERKELAHIAN PELAJAR, MINUMAN KERAS, DAN NARKOBA

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: SULIANTO, S.Pd.I
Satuan Pendidikan	: SMKN 3 JEMBER
Kelas / Fase	: XI (Sebelas) - F
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Prediksi Alokasi Waktu	: Durasi 3 Pekan / 9 Jam Pelajaran
Tahun Penyusunan	: 2025/2026

B. KOMPETENSI AWAL

Lihat di rubrik “Tadabbur”.

Di rubrik itu, guru membimbing peserta didik, agar mengamati 4 gambar atau ilustrasi! Lalu peserta didik memberi tanggapan yang dikaitkan dengan materi ajar yang dipelajari, yakni: Menjauhi atau menghindari perkeltahian antarpelajar, minuman keras (miras), narkoba.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

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

D. SARANA DAN PRASARANA

Disebabkan, materi ini berkaitan dengan telaah aspek akhlak, yakni: Menjauhi atau menghindari perkeltahian antarpelajar, minuman keras (miras), narkoba, maka perlu dipersiapkan sarana dan media yang diperlukan:

- a. Sarana yang diperlukan, antara lain: Buku dan Rujukan yang kuat, misalnya Buku-buku Tafsir, Hadis-hadis Shahih, khususnya di kitab Shahih Imam al-Bukhari dan Imam Muslim, termasuk buku-buku yang sudah diterbitkan oleh lembaga/keompok atau perorangan di Indonesia yang kompeten di bidangnya, sejalan dengan materi ajar yang dipelajari.
- b. Khusus sub Bab “perkelahian antarpelajar”, maka dapat merujuk kepada Buku atau karya tulis, sebagai berikut, selain buku dan rujukan yang sudah dikemukakan sebelumnya, yakni: Sarlito W Irawan, Psikologi Remaja (Edisi Revisi), Rajawali Press, Jakarta, 2018; Imam Ashori Saleh,

Tawuran Pelajar (Fakta Sosial yang tidak berkesudahan di Jakarta), IRCIsod; Hariyato Imadha, Psikologi Alternatif Solusi Untuk Mencegah Terjadinya Tawuran (www.kompasiana.com); dan lain sebagainya.

- c. Khusus sub Bab “Minuman keras (miras) dan Narkoba”, maka dapat merujuk kepada Buku karya tulis, sebagai berikut, selain buku dan rujukan yang sudah dikemukakan di muka, yakni: H. Dadang Hawari, Darurat Miras (Pembunuh Nomor 1), Mental Health Center Hawari & Associates, Jakarta; Fauzan Al-Ashari dan Abdurrahman Madjrie, Hukuman Bagi Komsumen Miras dan Narkoba, Khairul Bayan, 2002; Tim Redaksi, Awas Miras Narkoba, Pokja Miras-Narkoba YLKM, Pusaka Buku Bandung; BNN, Bahaya Penyalahgunaan Narkoba (Penyebab, Pencegahan, dan Perawatannya,)Jakarta, 2003 , dan lain sebagainya.
- d. Media yang diperlukan: Guru yang baik, harus mampu memfasilitasi peserta didik, mulai dari materi ajar yang berupa cetak dan elektronik, sampai kepada penggunaan alat peraga manual dan segala media ICT atau TIK yang dibutuhkan (MP 3, MP 4, video, LCD, dll). Khusus media pembelajaran, semestinya membuat sendiri media pembelajaran, meskipun boleh juga menggunakan media yang ada, dengan cara melakukan adaptasi atau modifikasi. Berikut ini, beberapa media online yang dapat diunggah sesuai sub materi yang dipelajari:

No	Sub Materi	Sumber
1	Perkelahian antarpelajar	Puluhan Pelajar di Jatinegara Terlibat Tawuran (Tribunnews.com); Aksi Tawuran Pelajar di Bekasi (Buletin iNews); Nekat Tawuran, Pelajar Kocar-Kacir Dikejar Warga (Official iNews), dan lain-lain.
2	Minuman Keras (Miras) dan Narkoba	Judul lagu ‘Mirasantika’ Rhoma Irama; Ribuan Botol Miras dan Narkoba Jenis Baru Disita (BeritaSatu); Ciri Pengguna Narkoba (infobdg TV); Remaja Kantongi Bungkus Rokok Kosong, Ternyata Berisi Pil Berbahaya (86 & Custom Protection Net); Pemusnahan Miras dan Narkoba (CNN Indonesia). dan lain-lain.

E. TARGET PESERTA DIDIK

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

F. MODEL PEMBELAJARAN

Role Playing Bermain Peran, Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning (PBL)* terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning (SEL)*.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menjelaskan pelajar yang dicari Islam.
- Mendefinisikan perkelahian dan tawuran pelajar; faktor penting adanya perkelahian pelajar; ikhtiar mencegah perilaku menyimpang; dan penanganan pelajar yang menyimpang.
- Mendefinisikan pengertian, khamr berdasarkan telaah Q.S. al-Māidah/5: 90-91; dan sikap terhadap khamr.
- Menjelaskan narkoba ditinjau dari Islam; narkoba ditinjau dari hukum Indonesia (pengertian, berbagai jenis narkoba yang disalahgunakan, penyalahgunaan narkoba); dan pencegahan penyalahgunaan narkoba.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Narkoba ditinjau dari hukum Indonesia (pengertian, berbagai jenis narkoba yang disalahgunakan, penyalahgunaan narkoba); dan pencegahan penyalahgunaan narkoba.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Lihat di rubrik “Kisah Inspiratif”.

Di rubrik itu, guru membimbing peserta didik, agar memahami dan merenungkan artikel yang berjudul *Memilih Hidup*, sebagai bagian dari aktivitas pemantik menuju pemahaman materi ajar yang akan dipelajari!

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 kelulusandalam satuan pendidikan.
- Selain itu Kegiatan Pembukaan Guru membuka pembelajaran dan menyampaikan tujuan, Apersepsi (mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari), Menjelaskan aturan dan tujuan role playing

Kegiatan Inti (90 Menit)

a. Aktivitas 3.1

Pada akvitas 3.1 ini (lihat di box bawah), guru memberi pemahaman kepada peserta didik tentang tadarrus Al-Qur'an, khususnya ayat yang dibaca, yakni Q.S. asy-Syūrā/42: 40 dan Q.S. al-Māidah/5: 90-91. Caranya: boleh dibaca bersama-sama di kelas tersebut, atau per kelompok, atau satu per satu, semuanya dilakukan dengan cara serius dan cermat, sehingga guru dapat menilai, baik secara kelompok atau pribadi peserta didik tentang kompetensinya di bidang membaca Al-Qur'an.

Meskipun materi ini tentang aspek akhlak, membiasakan tadarrus harus terus dilakukan. Hal ini bukan sekedar memulai sesuatu yang baik dan hasil pembelajaran yang memancarkan keberkahan, tetapi juga menyelesaikan atau menuntaskan program TBQ (Tuntas Baca Al-Qur'an) bagi peserta didik yang belum kompeten.

Setelah selesai tadarrus, guru menunjuk salah satu peserta didik, atau jika sudah ditentukan kelompoknya, salah satu anggota kelompok membacakan terjemah atau tafsir dari beberapa ayat yang sudah dibaca dengan berdiri di depan kelas. Pada titik inilah, penting bagi guru untuk mempersiapkan segala sesuatunya, sehingga peserta didik atau anggota kelompok yang mendapat tugas sudah mempersiapkan jauh-jauh hari.

Aktivitas 3.1

Aktivitas Peserta Didik:

Saatnya, kita tadarrus Q.S. asy-Syūrā/42: 40 dan Q.S. al-Māidah/5: 90-91, berikut ini, lalu salah satu peserta didik membacakan terjemahnya!

وَجَزَوْا سَيِّئَهُ سَيِّئَةً مِّثْلَهَا فَمَنْ عَفَا وَأَصْلَحَ فَأَجْرُهُ عَلَى اللَّهِ إِنَّهُ لَا يُحِبُّ
الظَّالِمِينَ
يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ
إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقَعَ بَيْنَكُمْ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ
وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

b. Aktivitas 3.2

Pada akvitas 3.2 ini (lihat di box bawah), guru memberi rambu-rambu (termasuk berapa waktu yang dibutuhkan dalam kegiatan Tadabbur kepada

peserta didik tentang cara mengamati gambar atau ilustrasi, sehingga tanggapan atau jawaban peserta didik tetap fokus ke materi ajar.

Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok

Setiap kelompok menerima **skenario peran**

Peserta mendiskusikan peran masing-masing

Kelompok menampilkan role playing di depan kelas

Peserta lain mengamati dan mencatat hal penting

Aktivitas 3.2

Aktivitas Peserta Didik:

Amati gambar atau ilustrasi berikut ini! Lalu berilah tanggapan kalian yang dikaitkan dengan materi ajar yang dipelajari, yakni: “Menjauhi perkelahian atau tawuran pelajar; minuman keras (miras); dan narkoba.”.

c. Aktivitas 3.3

Pada aktivitas 3.3 ini (lihat di box bawah), guru memberi waktu beberapa menit, agar peserta didik memahami dan merenungkan isi kandungan dari Kisah Inspiratif/artikel tersebut, sehingga memiliki pemahaman awal tentang materi yang akan dipelajari.

Aktivitas 3.3

Aktivitas Peserta Didik:

Pahami dan renungkan artikel berikut ini, sebagai bagian dari pemahaman dari materi ajar yang akan dipelajari!

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.
- Refleksi bersama (apa yang dipelajari dari permainan peran)
- Diskusi dan umpan balik dari guru
- Penarikan kesimpulan
- Evaluasi pembelajaran

E. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian proses dan hasil pembelajaran dilaksanakan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik terhadap materi ajar

yang dipelajari. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.

Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Sikap	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi selama kegiatan belajar. • Penilaian antar teman • Penilaian diri 	<ul style="list-style-type: none"> • Catatan dalam Jurnal Guru • Rubrik penilaian antar teman (bila diperlukan) • Rubrik penilaian diri (bila diperlukan)
Pengetahuan	Penugasan: Tugas Individu: bentuk tugasnya ada di rubrik “Refleksi”	Rubrik penilaian Tugas individu
	Tes Tulis	Kunci dan skor Penilaian
Keterampilan	Unjuk kerja: presentasi hasil diskusi (lihat di “Aktivitas 3.4”)	Rubrik penilaian presentasi
	Portofolio: catatan semua aktivitas keagamaan, baik di sekolah, rumah, dan Masyarakat	Catatan semua aktivitas keagamaan, baik di sekolah, rumah, dan masyarakat di buku Praktikum Penilaian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, atau format lain yang sudah dibuat oleh guru.

Catatan:

- Apabila nilai peserta didik belum mencapai KKM, maka diadakan remedial (bila 20 % remedial bersifat individual, 50 % bersifat kelompok dan di atas 50 % bersifat klasikal), dengan cara guru menjelaskan kembali materi dan guru akan melakukan penilaian kembali dengan soal yang sejenis atau memberikan tugas individu. Remedial dilaksanakan pada waktu dan hari tertentu yang disesuaikan.
- Apabila nilai peserta didik sudah mencapai KKM, maka dilakukan pengayaan, dengan mengerjakan soal-soal yang ada di Buku Mandiri Kelas XI atau tugas lain yang sudah disiapkan guru.

Contoh Format Remedial

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Jenis Tugas	Tindak Lanjut	Tempat	Alokasi Waktu

Kunci Jawaban pada Setiap Penilaian

Lihat di Buku Teks Siswa!

Penilaian terdiri dari 3 ranah, yakni Penilaian Sikap, Penilaian Pengetahuan, dan Penilaian Keterampilan: Adapun penjelannya sebagai berikut:

Penilaian Sikap

No	Pernyataan	Jawaban			Alasan
		S	Rg	TS	
1	Hidup ini memang memilih, dan setiap pilihan pasti diminta pertanggung jawaban. Sebab itu, saya pilih kegiatan positif dan menjauhi aktivitas negatif, seperti perkelahian, miras, dan narkoba.				
2	Semua pihak, harus menghindari melabeli seseorang sebagai pelajar yang nakal. Karena jika tidak, pelajar nakal itu akan terus menjadi pelajar nakal, karena label tersebut sudah merasuk di dalam dada.				
3	Tidak pernah menggunakan miras dan narkoba, karena berdampak sangat negatif bagi semua, baik dilihat dari sisi akal pikiran, kesehatan, harta benda maupun kepribadian seseorang.				
4	Jika timbul masalah, maka masalah itu diselesaikan hilang bersama waktu, tanpa perlu menggunakan miras dan narkoba.				
5	Merokok itu boleh saja, karena bahayanya sangat kecil, meski ia termasuk zat adiktif.				

Catatan: S= Setuju, Rg=Ragu-ragu, TS= Tidak setuju

Tabel Penilaian

Skor	Nomor					Jumlah	Nilai	Predikat
	1	2	3	4	5			
Maksimal	4	4	4	4	4	20		
Capaian								

Nilai = Σ Skor Pernyataan / Skor Maksimal * 4

Penilaian Pengetahuan

1. Kunci Jawaban Soal Pilihan Ganda atau PG

1	A	6	A
---	---	---	---

2	C	7	D
3	B	8	C
4	A	9	A
5	E	10	D

Kriteria Penilaian:

1 soal benar = 10 skor

10 soal benar = 100 skor

Nilai = Jumlah Skor

2. Jawaban Soal Essay

xa) Tiga usaha, agar tidak terjadi perilaku menyimpang di kalangan pelajar adalah:

- Beri kesempatan yang banyak, agar pelajar dapat mengembangkan segala minat, bakat dan potensinya.
- Wujudkan kehidupan keluarga yang harmonis. Hubungan antar keluarga berjalan baik.
- Setiap anak itu unik, bahkan yang lahir kembar sekalipun. Karena itu, jangan membiasakan menyamaratakan potensi anak.

b) Tiga isi dan kandungan Q.S. Al-Mā'idah/5: 90 adalah

- Minuman keras, dan berjudi, merupakan perbuatan keji dan termasuk perilaku setan.
- (Berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan panah juga perbuatan yang buruk.
- Semua perbuatan (keempat perbuatan) itu haram dilakukan dan harus di jauhi.

c) Dua jenis narkotika dan psikotropika adalah:

- 2 Jenis Narkotika adalah Morfin dan Putau
- 2 Jenis Psikotropika adalah Amphetamine dan Shabu

d) Dampak negatif bagi yang menggunakan:

- Nikotin: melemahkan kemampuan jaringan pelindung di paru-paru; serta memicu penyakit jantung.
- Alkohol adalah menimbulkan kecanduan dan dapat merusak tubuh, mental, bahkan kualitas hidup.

e) Lima cara mencegah penyalahgunaan narkoba adalah

- Mencintai dan mensyukuri hidup yang merupakan anugerah Allah Swt.
- Temu-kenali dan kembangkan daya, minat, dan bakat, serta hobi kalian.

- Setiap orang memiliki problema tersendiri. Hadapi dan cari solusinya dengan benar.
- Memiliki teman akrab itu pilihan.
- Berani berkata tidak, serta menolak ajakan teman untuk penyalahgunaan narkoba.



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

Kriteria atau Pedoman Penskoran

No	Skor
1	20
2	10
3	20
4	20
5	30
Total Skor	100

Penilaian Keterampilan

Instrumen Penilaian Aspek Keterampilan Dalam Bentuk Penugasan

Presentasi (Kerja Kelompok)

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : XI/3

Topik : Menjauhi Perkelahian Pelajar, Minuman Keras (Miras),
dan Narkoba

Nama Siswa :

Kelas :

Nomor Absen :

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai/Skor Maksimal				Jumlah Skor
		Penguasaan materi	Tehnik penyampaian	Kesesuaian isi dengan tema	Performance	
		3	3	3	3	12
1						
2						
Dst						

Penilaian Presentasi

I. Penguasaan Materi

3. Sangat menguasai
2. Cukup menguasai
1. Tidak menguasai

II. Tehnik Penyampaian

3. Sangat baik
2. Baik

1. Cukup baik

III. Kesesuaian Isi dengan tema

3. Isi sesuai dengan tema yang telah ditentukan

2. Isi kurang sesuai dengan tema yang telah ditentukan

1. Isi tidak sesuai dengan tema yang telah ditentukan

IV. Performance

3. Menguasai

2. Kurang menguasai

1. Tidak menguasai

$$\frac{NA - \Sigma}{\text{skor 3}}$$

Catatan:

4 = Sangat Baik 3 = Baik

2 = Sedang 1 = Kurang baik

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

a. Remedial

Cara yang dapat dilakukan adalah:

- 1) Lakukan bimbingan khusus bagi peserta didik yang belum tuntas atau mengalami kesulitan terkait dengan materi ajar.
- 2) Buatlah tugas-tugas atau memberi perlakuan (treatment) secara khusus, yang bentuknya penyederhanaan dari pembelajaran yang regular.
- 3) Bentuk penyederhanaan itu, sebagai berikut:
 - Strategi pembelajaran disederhanakan
 - Sederhanakan juga cara penyajian, baik digunakan gambar, skema, model, grafik, maupun diberi tugas berupa rangkuman yang sederhana.
 - Sederhanakan pula saat membuat soal/pertanyaan yang diberikan.

Waktu dan program remedial adalah:

- 1) Remedial diberikan hanya pada materi ajar atau indikator yang belum tuntas.
- 2) Remedial dilakukan setelah mengikuti tes/ulangan materi ajar tertentu atau sejumlah CP dalam satu kesatuan.
- 3) Teknik pelaksanaan remedial adalah:
 - Penugasan individu diakhiri dengan tes lisan/tertulis, jika jumlah peserta didik yang mengikuti remedial maksimal 20%.
 - Penugasan kelompok diakhiri dengan tes individu berupa lisan/tertulis, jika jumlah peserta didik yang mengikuti remedial lebih dari 20%, tetapi kurang dari 50%.

- Pembelajaran ulang diakhiri dengan tes individu tertulis, jika jumlah peserta didik yang mengikuti remedial lebih dari 50 %.

b. Pengayaan

Adapun pelaksanaan program pengayaan, dapat ditempuh sebagai berikut:

Cara yang dapat ditempuh:

- 1) Diberi bacaan tambahan bagi materi ajar tertentu, atau boleh juga dengan memberikan arahan yang harus dilakukan bagi temannya yang belum tuntas atau kompeten.
- 2) Diberi tugas untuk melakukan analisis bacaan/paragraf, gambar, model, grafik, dll.
- 3) Diberi soal-soal latihan tambahan yang bersifat pengayaan
- 4) Guru dibantu dengan cara membimbing teman-temannya yang belum mencapai ketuntasan.

Materi dan waktu program pengayaan adalah:

- a. Materi program pengayaan diberikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) atau tujuan yang dipelajari, dan boleh jadi juga berupa penguatan materi dan pengembangan materi.
- b. Waktu pelaksanaan program pengayaan adalah:
 - Sesudah mengikuti tes/ulangan Capaian Pembelajaran (CP) atau tujuan tertentu.
 - Saat peserta didik, tuntasnya lebih cepat tuntas dibanding dengan lainnya, maka dilayani dengan program pengayaan
 - Kegiatan pengayaan tidak lepas kaitannya dengan penilaian. Hasilnya, tentu tidak sama dengan pembelajaran biasa, tetapi cukup dalam bentuk portofolio yang dihargai sebagai nilai tambah (lebih) dibanding peserta didik yang hasilnya diperoleh dengan cara normal.

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 atau kurang benar dalam belajarnya. Karena itu, perlu ada kiat khusus untuk mengidentifikasi lebih awal peserta didik yang sudah ada tanda-tanda terlibat miras atau narkoba.

Berikut ini, salah satu hal yang dapat dijadikan sebagai refleksi pembelajaran: KPAI menyampaikan pada tahun 2017, angka kasus tawuran hanya 12,9 persen, tetapi tahun ini (2018) menjadi 14 persen, meski tahun 2018 belum selesai (www.metro.tempo.co). Data tersebut, tentu menghawatirkan setiap orang tua/keluarga, guru, dan masyarakat luas Lalu kiat dan strategi apa, bagaimana, dan solusi terbaik yang harus dilakukan guru bersama orang tua,

dan masyarakat, jika dihubungkan dengan tawuran atau perkelahian antar pelajar.

Sementara itu, refleksi terhadap sanksi pelajar yang terlibat dalam perkelahian pelajar, dapat ditelaah dari apa sudah dilakukan oleh Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta, yaitu: Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta mencabut Kartu Jakarta Pintar (KIP): 4 pelajar yang terlibat tawuran di jalan Daan Mogot Raya, Grogol Petamburan. “Dinas Pendidikan tentunya Bapak Gubernur juga sudah mengeluarkan peraturan bagi pelajar terlibat langsung maupun tidak langsung dalam tawuran,” kata Kepala Satuan Pelaksana (Kasatlak) Sudin Pendidikan Kecamatan Grogol Petamburan Jakarta Barat, Bambang di Jakarta (www.republika.co.id)



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

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Aktivitas 3.1

Aktivitas Peserta Didik:

Saatnya, kita tadarus Q.S. asy-Syūrā/42: 40 dan Q.S. al-Māidah/5: 90-91, berikut ini, lalu salah satu peserta didik membacakan terjemahnya!



Aktivitas 3.2

Aktivitas Peserta Didik:

Amati gambar atau ilustrasi berikut ini! Lalu berilah tanggapan kalian yang dikaitkan dengan materi ajar yang dipelajari, yakni: Menjauhi Perkelahian Antarpelajar, Minuman Keras (Miras) dan Narkoba



Aktivitas 3.3

Aktivitas Peserta Didik:

Pahami dan renungkan artikel berikut ini, sebagai bagian dari pemahaman dari materi ajar yang akan dipelajari!

Aktivitas 3.4

Aktivitas Peserta Didik:

Bentuk kelas kalian menjadi 6 kelompok untuk menampilkan peran dari materi yang diajarkan. Setiap kelompok mendapatkan sub-materi dari materi ajar yang akan dipelajari, yakni Menjauhi Perkelahian Antarpelajar; Miras dan Narkoba, agar dikaji, dipahami dan dipelajari. Selain itu guru menyiapkan garis besar skenario (tidak terlalu rinci agar siswa bisa berimprovisasi), meliputi:

- Latar situasi
- Peran-peran yang akan dimainkan
- Masalah yang harus diselesaikan

Aktivitas 3.5

Aktivitas Peserta Didik:

Setelah itu guru Menjelaskan aturan pelaksanaan role playing, serta hal-hal yang perlu diperhatikan selama bermain peran. Selanjutnya, guru membagi peran kepada beberapa siswa untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu, sementara siswa lainnya berperan sebagai pengamat yang memperhatikan jalannya permainan.

Aktivitas 3.6

Aktivitas Peserta Didik:

Setelah 6 kelompok yang dibagi sudah siap. Kegiatan role playing kemudian dilaksanakan sesuai dengan skenario yang telah disiapkan. Dalam tahap ini, siswa memainkan peran masing-masing dengan mengekspresikan sikap, dialog, dan tindakan sesuai situasi yang diberikan. Guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan apabila diperlukan tanpa terlalu banyak campur tangan.

Setelah permainan peran selesai, guru memimpin diskusi dan refleksi bersama siswa. Siswa diminta mengemukakan pendapat mengenai jalannya role playing, masalah yang muncul, serta solusi yang dapat diambil. Dari hasil diskusi tersebut, guru dan siswa bersama-sama menarik kesimpulan serta mengaitkan pengalaman bermain peran dengan konsep atau materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

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

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

1. Perkelahian pelajar, dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu: (1) Delikueni Situasional, yakni perkelahian terjadi karena adanya situasi yang mengharuskan mereka untuk berkelahi, dan (2) Delikueni Sistematis, yakni: para pelajar yang terlibat dalam perkelahian itu berada di dalam suatu organisasi tertentu atau Geng. Faktor penting adanya perkelahian pelajar, antara lain:
 - a) Rational Choice, yaitu adanya perkelahian pelajar disebabkan faktor individu.
 - b) Social Disorganization, yaitu adanya perkelahian pelajar disebabkan faktor lingkungan.
 - c) Strain, yaitu adanya perkelahian pelajar disebabkan faktor tekanan yang besar dari masyarakat.
 - d) Differential Association, yaitu adanya perkelahian pelajar disebabkan faktor salah pergaulan.
 - e) Labeling, yaitu adanya perkelahian pelajar disebabkan faktor terbiasa dicap sebagai pelajar yang nakal.
2. Khamr adalah jenis minuman dan makanan yang dapat memabukkan dan menghilangkan kesadaran seseorang. Makna lain adalah segala apapun yang memabukkan atau merusak akal sehat. Berlandaskan pengertian tersebut, segala jenis narkoba, minuman keras termasuk makna dari khamr.
3. Termasuk jenis khamr adalah alkohol yang merupakan zat kimia yang dipergunakan untuk beragam keperluan di dunia medis, antara lain disinfektan, pembersih, pelarut, bahan bakar, dan sebagai campuran zat kimia lainnya. Penggunaan alkohol dalam makna terakhir, tidak masuk dalam kategori khamr, dan itu berarti diperbolehkan (tidak haram)
4. Tidak pernah coba-coba memakai atau minum khamr, karena bahaya dan madharatnya sangat besar, baik bagi diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Khamr termasuk rijs, yakni sikap dan perbuatan yang amat sangat tercela, buruk, keji, jijik, kotor, bahkan bisa bermakna najis.
5. Narkoba adalah singkatan dari *nar* = Narkoba; *ko* = Psikotropika; dan *ba* = Bahan-bahan adiktif (alkohol, rokok, kopi, dan lain sebagainya).
6. Narkotika adalah zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan yang menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, hilangnya rasa, mengurangi sampai menghilangkan rasa nyeri, dan dapat menimbulkan ketergantungan.
7. Psikotropika adalah zat atau obat, baik alamiah maupun sintetis yang berkhasiat psikoaktif melalui pengaruh selektif pada susunan saraf pusat yang menyebabkan perubahan khas pada aktivitas mental dan perilaku.
8. Zat Adiktif adalah obat serta bahan-bahan aktif yang jika dikonsumsi oleh organisme hidup, menyebabkan kerja biologi serta menimbulkan

ketergantungan atau adiksi yang sulit dihentikan dan berefek ingin menggunakannya secara terus menerus

9. Segala jenis obat psikotropika dan narkotika, meski tidak mengandung alkohol, ia tetap haram digunakan. Sebab, dampak negatifnya sangat buruk sekali, baik dilihat dari sisi akal pikiran, kesehatan, harta benda maupun kepribadian bagi semua.



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

Lampiran 7 Data penilaian siswa XI RPL

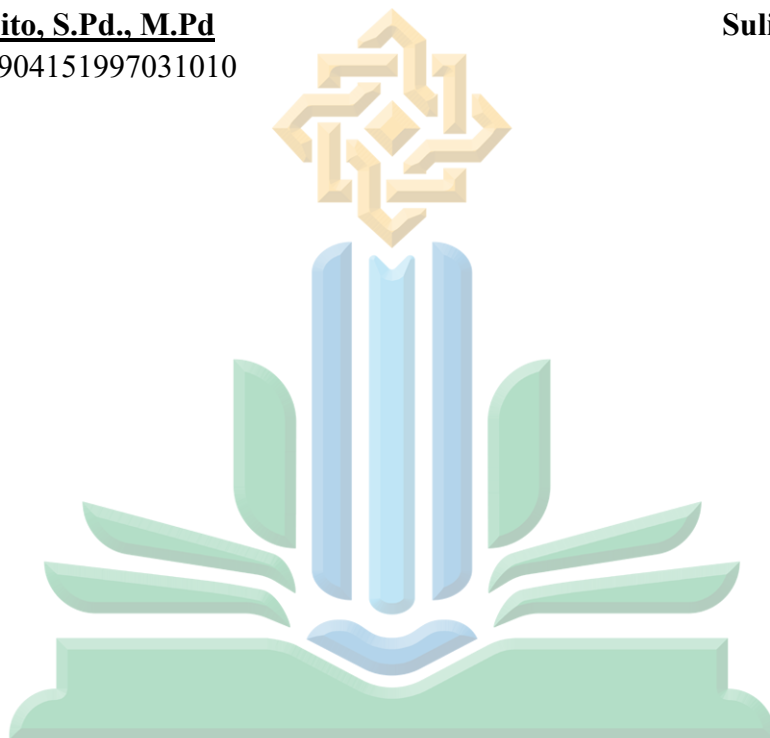
No	Nama Siswa	Nilai Keaktifan	Nilai Pemeran	Nilai Kreativitas
1.	Abraham Nathanel Leksono	V	80	85
2.	Adam Yusuf Fathir S	V	75	85
3.	Adeluna Gayatri Rahmadyni	V	77	85
4.	Anindya Widyadari Zizi	V	86	85
5.	Avniela Calista Novawan	V	79	85
6.	Chevy Abrary Aryasatya D	V	77	85
7.	Christiano Flannery S	V	77	85
8.	Dayyana Khoirun Nisa'	V	85	85
9.	Hikaru Aisha Fitria S	V	80	80
10.	Hikzia Ovel Caesaputra K	V	75	80
11.	Irlan Rinesa	V	80	80
12.	Jonas Anointio Patra L	V	85	80
13.	Jorel Permana	V	86	80
14.	Khansa Alicia Fairy	V	88	80
15.	Khanza Callista Aditia P	V	90	80
16.	M. Ceza Fairuz	V	85	80
17.	Mahesa Bima Satrio R	V	80	80
18.	Mieke Juliana Sari	V	80	80
19.	Mikhaela Aulia Susanto	V	75	80
20.	Moch. Nabil Alfiansyah	V	88	80
21.	Moh. Alvin Ardiansyah	V	90	80
22.	Nabil Fawaaz Bassalama	V	80	80
23.	Nadyah Gina Fatin	V	85	85
24.	Naufal Ahmad Zufar	V	85	85
25.	Naya Nidya Kinanti F	V	90	85
26.	Nikmatul Lovy Havitriyah	V	90	85
27.	Queen Zhevanya Kirania Sekar	V	95	85
28.	Rafi Mahardika K	V	85	85
29.	Rahadian Kadhafi Putra B	V	90	80
30.	Raihan Khairul Anam	V	77	80
31.	Rakha Pratama Mahardika	V	75	80
32.	Syawalia Pratama M	V	80	80
33.	Wahyu Alsani Putra Alamsyah	V	80	80
34.	Winda Aulia Rahma Putri	V	85	80
35.	Yudika Adi Pratama	V	77	80

Mengetahui
Kepala Sekolah
Pengajar

Jember, 27 November 2025
Guru

Widiwasito, S.Pd., M.Pd
NIP. 196904151997031010

Sulianto, S.Pd.I




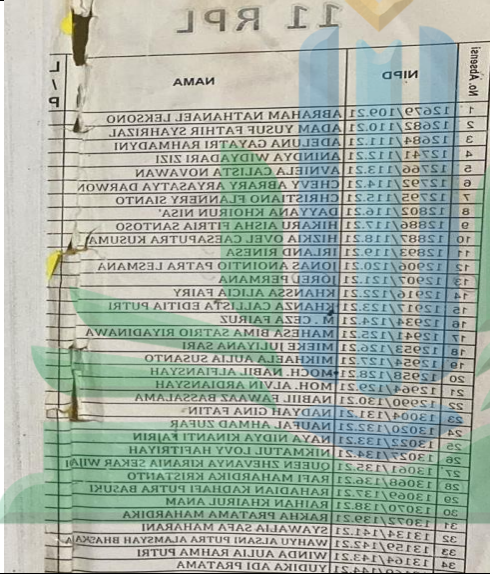

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8 Dokumentasi

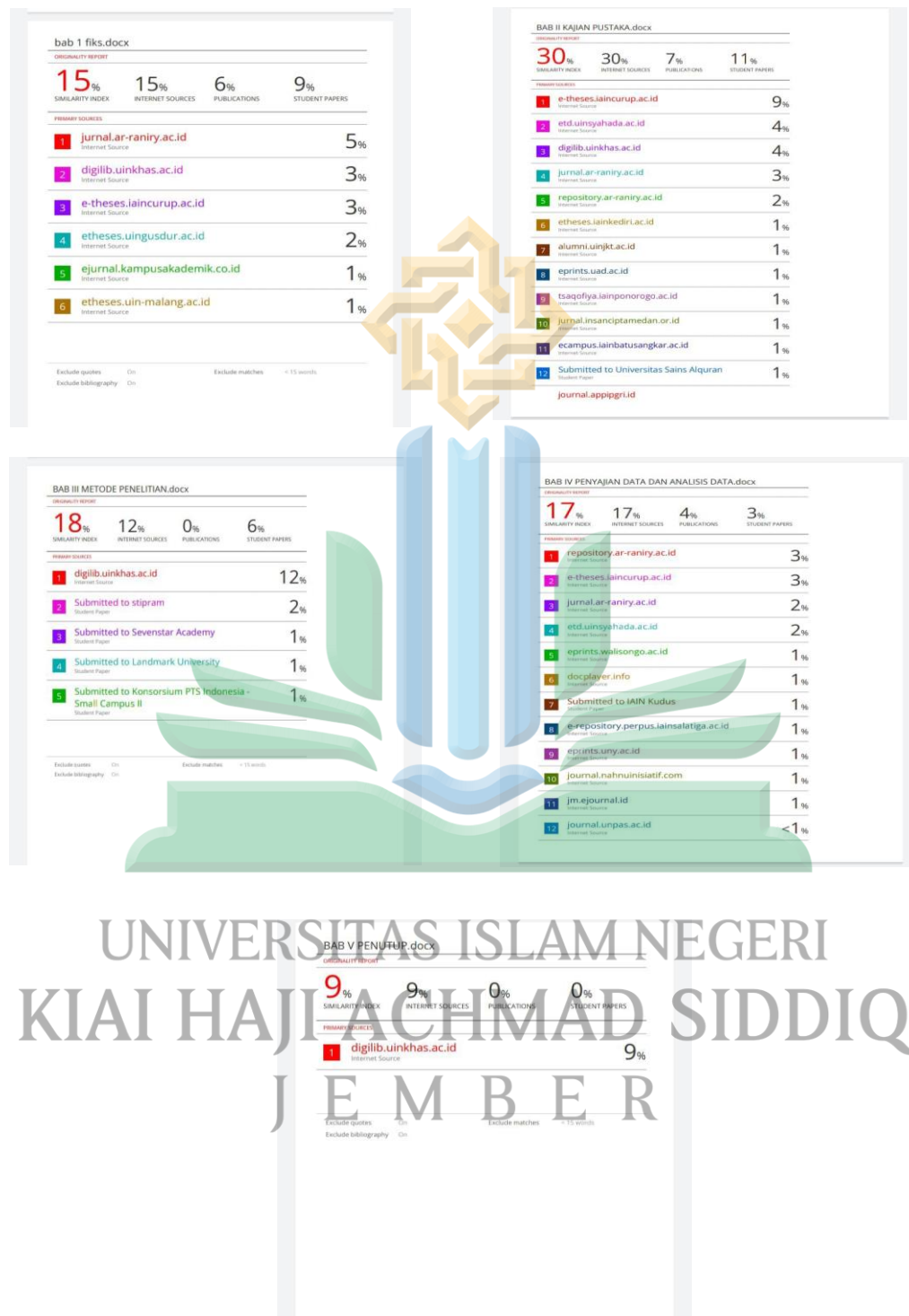
NO	DOKUMENTASI	KETERANGAN
1	<p>VISI</p> <p>Terwujudnya lulusan yang Religius, Cerdas, Berprestasi, Kreatif dan berdaya saing tinggi.</p> <p>MISI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengintegrasikan dan mengimplementasikan nilai-nilai religius dalam pembelajaran. • Menyelenggarakan pelatihan peningkatan kompetensi Pendidik dan tenaga kependidikan. • Menambah Jumlah Guru Umum dan Kejuruan. • Menambah sarana dan prasarana sekolah. • Meningkatkan Link and Match dengan Industri. • Membimbing dan mengikutsertakan siswa dalam berbagai Lomba Akademik dan Non Akademik. • Mengoptimalkan kegiatan ekstrakurikuler melalui kerjasama dengan lembaga atau tenaga profesional. • Meningkatkan kreatifitas siswa melalui kegiatan akademik dan non akademik. • Menyelenggarakan Project P5 secara berkelanjutan. <p>TUJUAN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membekali peserta didik dengan nilai nilai religius. • Meningkatkan dan mengembangkan kompetensi Pendidik dan Tenaga Kependidikan. • Memenuhi Tenaga Pendidik sesuai dengan kebutuhan siswa. • Memberikan Fasilitas Pendidikan untuk meningkatkan kualitas Pembelajaran. • Menyelaraskan Kompetensi Peserta Didik dengan Industri. • Meningkatkan keteserapan lulusan oleh industri. • Mengukur tingkat kemampuan siswa melalui kompetisi. • Mengoptimalkan Pengembangan Diri peserta didik. • Menugatkan Karakter Profil Pelajar Pancasila. 	<p>VISI DAN MISI</p> <p>SEKOLAH</p> <p>MENENGAH</p> <p>KEJURUAN NEGERI 3</p> <p>JEMBER</p>
2		<p>Wawancara Bapak Agus Isharianto S.Pd.I</p>
		<p>Wawancara Bapak Sulianto S.Pd.I</p>

		<p>Wawancara siswi Dayanna</p>
		<p>Wawancara siswa Abraham</p>
		<p>Wawancara siswi Alicia</p>

		<p>Bapak suli memberi arahan kepada anak “ untuk membegi kelompok</p>
		<p>Setiap kelompok mendiskusikan krearivitas yang akan di buat dalam drama</p>
		<p>Setiap kelompok memiliki judul yang berbeda yang sudah di tentukan oleh bapak suli</p>

		<p>Salah satu kelompok yang mempraktikkan drama</p>
		<p>Data siswa XI RPL</p>
		<p>Kegiatan Foto Bersama siswa -siswi XI RPL</p>

Lampiran 9 Hasil Turnitin



BIODATA



Nama : Khoiruna Riski Muhammad Duha
 NIM : 204101010074
 Tempat/Tanggal Lahir : Magelang, 28 – Juni – 2021
 Jenis Kelamin : Laki – laki
 Alamat : Citro dukuh RT 02 RW 03, Kalijoso ,Secang,
 Magelang
 E-mail : khoirunarizqimuhammadduha@gmail.com
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Riwayat Pendidikan :
 1. Tk Aisyah Secang
 2. SDN Kalijoso
 3. SMPN 3 Secang
 4. SMK Yudha Karya Magelang
 5. UIN KH. Achmad Siddiq Jember