

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMAN 2
SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

FAJAR MAHBUB JUNAIDI

D91218131



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajar Mahbub Junaidi

NIM : D91218131

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Penerapan Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang menjadi rujukan sebelumnya.

Sidoarjo, 20 Juli 2022

Pembuat Pernyataan



Fajar Mahbub Junaidi

NIM D91218131

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh :

Nama : Fajar Mahbub Junaldi

NIM : D91218131

Judul : Penerapan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 sidoarjo

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, Juni 2022

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. H. Moch. Tolchah, M.Ag
NIP. 195303051986031001

Dosen Pembimbing II



Dr. Hj. Liliek Channa AW, M.Ag
NIP. 195712181982032002

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Fajar Mahbub Junaidi** ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Skripsi

Surabaya, 14 Juli 2022

Mengesahkan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

Penguji I,

Drs. H. Syaifuddin, M.Pd.I
NIP. 196911291994031003

Penguji II,

Wiwin Luqma Hunaida, M.Pd.I
NIP. 197402072005012006

Penguji III,

Prof. Dr. H. Moch. Tolchah, M.Ag
NIP. 195303051986031001

Penguji IV,

Dr. Hj. Liliek Channa A.W., M.Ag
NIP. 195712181982032002

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fajar Mahbub Junaidi
NIM : D91218131
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
E-mail address : fajarmahbub25@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Penerapan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Juli 2022

(Fajar Mahbub Junaidi)

ABSTRAK

Fajar Mahbub Junaidi, D91218131, 2022. *Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo*, Dosen Pembimbing I Prof. Dr. H. Moch Tolchah, M.Ag dan Dosen Pembimbing II Dr. Hj. Liliek Channa AW, M.Ag

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas yang terkesan kaku dan tidak menarik membuat siswa menjadi pasif dan dituntut untuk menguasai materi dan fakta sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna, karena penguasaan materi belum tentu menjamin pemahaman dari materi yang telah dikuasai. Untuk mengatasi hal tersebut membutuhkan metode pembelajaran yang sesuai, diantaranya metode *role playing*. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tiga pertanyaan dalam rumusan masalah, yaitu: 1) bagaimana penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo? 2) bagaimana tantangan dan hambatan yang dihadapi setelah diterapkan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo? 3) bagaimana respon siswa terhadap penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo?

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan metode yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan pengumpulan data yang diperoleh melalui, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data-data didalam penelitian ini diambil dari kepala sekolah, guru dan siswa SMAN 2 Sidoarjo yang dijadikan narasumber dalam penelitian ini. Teknik keabsahan data dilakukan dengan triangulasi. Teknik analisis data mengacu pada analisis deskriptif data yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan data.

Berdasarkan penelitian ini, diperoleh hasil bahwa penerapan metode *role playing* di SMAN 2 Sidoarjo ini dilakukan dengan cara (a) Pertama guru membuat skenario. (b) guru mendiskusikan dengan anak-anak mengenai skenario tersebut. (c) guru menjelaskan tata cara pelaksanaan metode *role playing*. (d) guru membagi peran kepada siswa. (e) pelaksanaan metode *role playing* sesuai dengan naskah yang telah dibuat. (f) guru membagikan kertas untuk menulis pesan yang disampaikan dalam cerita. (g) siswa maju kedepan untuk menyampaikan pesan dari cerita yang telah ditampilkan. (h) guru memberikan kesimpulan secara keseluruhan. (i) evaluasi. Hambatan dan tantangan yang dihadapi setelah diterapkannya metode *role playing* di SMAN 2 Sidoarjo adalah (a) siswa yang tidak terpilih memainkan peran menjadi siswa yang pasif. (b) ketika menerapkan metode ini membutuhkan waktu yang panjang. (c) membuat kelas lain menjadi terganggu karena suara-suara seperti tepuk tangan dan lain sebagainya. Sedangkan tantangan yang dihadapi setelah diterapkannya metode *role playing* adalah (a) guru harus memberi pembelajaran yang membuat siswa terkesan, agar pesan yang disampaikan dapat tertanam dalam ingatan siswa. (b) guru mengajak siswa untuk lebih memaknai pesan yang disampaikan agar bisa diimplementasikan dengan baik. (c) daya Tarik guru ketika pembelajaran akan menjadikan siswa menjadi penuh semangat dalam belajar. Respon siswa terhadap penerapan metode *role playing* di SMAN 2 Sidoarjo adalah (a) tidak semua murid yang ditunjuk mau memerankan peran mau menerima, tapi juga ada yang terpaksa dan akhirnya mencoba untuk memberanikan dirinya tampil dihadapan teman-temannya. (b) beberapa murid sangat antusias dalam pembelajar, karena mereka

merasa dilibatkan dalam sebuah acara, membuat mereka lebih berani dan mudah untuk memahami pembelajaran yang disampaikan.

Kata kunci: Penerapan, Pendidikan Agama Islam, Role playing.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

ABSTRACT

Fajar Mahbub Junaidi, D91218131, 2022. Application of the Role Playing Method in Islamic Religious Education and Character Education at SMAN 2 Sidoarjo, Advisor I Prof. Dr. H. Moch Tolchah, M.Ag and Advisor II Dr. Hj. Liliek Channa AW, M. Ag

The learning process of Islamic Religious Education and Morals in the classroom that seems rigid and unattractive makes students passive and required to master the material and facts so as to make learning less meaningful, because mastery of the material does not necessarily guarantee understanding of the material that has been mastered. To overcome this requires appropriate learning methods, including the role playing method. This study aims to answer three questions in the formulation of the problem, namely: 1) how is the application of the role playing method in the subjects of Islamic religious education and character at SMAN 2 Sidoarjo? 2) What are the challenges and obstacles faced after the role playing method was applied to the subjects of Islamic religious education and manners at SMAN 2 Sidoarjo? 3) how are students' responses to the application of the role playing method in the subjects of Islamic religious education and manners at SMAN 2 Sidoarjo?

This research is a field research with the method used is a qualitative method, with data collection obtained through interviews, observation, and documentation. The data in this study were taken from the principal, teachers and students of SMAN 2 Sidoarjo who were used as resource persons in this study. The data validity technique is done by triangulation. Data analysis technique refers to descriptive analysis of data which includes data reduction, data presentation, and data conclusion.

Based on this study, it was found that the application of the role playing method at SMAN 2 Sidoarjo was carried out by (a) First, the teacher made a scenario. (b) the teacher discusses with the children the scenario. (c) the teacher explains the procedure for implementing the role playing method. (d) the teacher divides the roles to the students. (e) the implementation of the role playing method in accordance with the script that has been made. (f) the teacher distributes paper to write the message conveyed in the story. (g) students come forward to convey the message of the story that has been displayed. (h) the teacher gives an overall conclusion. (i) evaluation. The obstacles and challenges faced after the implementation of the role playing method at SMAN 2 Sidoarjo were (a) students who were not selected to play the role of being passive students. (b) when applying this method takes a long time. (c) disturb other classes because of noises such as clapping and so on. While the challenges faced after the implementation of the role playing method are (a) the teacher must provide learning that impresses students, so that the message conveyed can be embedded in students' memories. (b) the teacher invites students to better interpret the message conveyed so that it can be implemented properly. (c) the attractiveness of the teacher when learning will make students enthusiastic in learning. The student's response to the application of the role playing method at SMAN 2 Sidoarjo was (a) not all students who were appointed wanted to play the role of accepting, but some were forced and finally tried to dare themselves to appear in front of their friends. (b) some students are very enthusiastic in learning, because

they feel involved in an event, making them more daring and easy to understand the learning being conveyed.

Keywords: Application, Islamic Religious Education, Role playing.

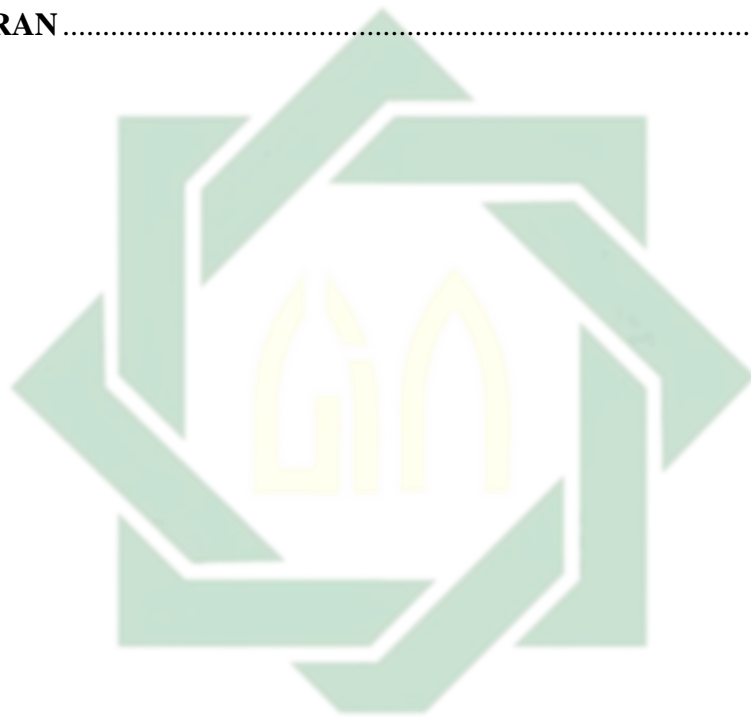


UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Penelitian Terdahulu	9
F. Definisi Operasional	13
G. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Penerapan Metode Role Playing	17
B. Pendidikan Agama Islam	22
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Metode Penelitian	29
1. Pendekatan Penelitian	29
2. Jenis Penelitian	30
3. Objek dan Subjek Penelitian	31
4. Jenis dan Sumber Data	32
5. Teknik Pengumpulan Data.	33
6. Teknik Analisis Data	36
7. Uji Keabsahan Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	39
B. HASIL PENELITIAN.....	49
C. ANALISIS HASIL PENELITIAN	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

4.1	Jumlah Siswa di SMAN 2 Sidoarjo Tahun Ajaran 2021/2022.....	43
4.2	Daftar Nama Guru dan Pegawai SMAN 2 Sidoarjo.....	44



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	67
Lampiran 2	RPP.....	69
Lampiran 3	Naskah Drama.....	75
Lampiran 4	Dokumentasi Penelitian.....	79



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang harus dimiliki dalam kehidupan manusia. Dalam Undang-Undang Sisdiknas no. 20 tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, meliputi kompetensi keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, selain itu diperlukan keterampilan yang berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa maupun Negara. Menurut Oemar Muhammad al-Tomy al-Syaebani menyatakan bahwa pendidikan islam adalah suatu usaha untuk mengubah perilaku individu berdasarkan nilai-nilai islam dalam kehidupan pribadi atau sosialnya dan kehidupan lingkungan alam melalui proses pendidikan.¹ Tujuan pendidikan agama adalah untuk menjadikan manusia yang sempurna dan membuat manusia mempunyai jiwa yang mengarah kepada tuhan dan kebahagiaan dunia dan akhirat. Pendidikan agama diharapkan dapat membentuk pola pikir peserta didik untuk menjadi hamba Tuhan dan pemimpin yang baik di

¹Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Agama Islam* (Cet. V;Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA,2014), h.9.

bumi.² Diharapkan anak akan berkembang dalam kodratnya maupun, dengan pengaruh semua keadaan di sekitarnya, akan dapat berkembang



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

²Moch Tolchah, Muhammad Arfan Mu'ammam, Islamic Education in the Globalization Era; Challengers, Opportunities, and Contribution of Islamic Education in Indonesia, *Humanities & Social Science Reviews*, Vol. 7, No.4, (October, 2019), h. 1033.

baik secara fisik maupun mental dalam kehidupan ke arah peradaban kemanusiaan.³

Guru adalah bagian dalam pembelajaran. Menurut Dhendhi, guru merupakan faktor penentu untuk mencapai keberhasilan siswa, karena peran guru salah satunya meningkatkan proses belajar siswa. Sehingga guru dituntut untuk memiliki serta memahami berbagai kompetensi dasar dalam proses KBM, diantaranya kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogic, kompetensi professional dan kompetensi social.⁴

Guru memiliki peran, termasuk menentukan kualitas pendidikan yang diberikan. Karena guru memegang peranan penting di dalam proses pembelajaran. Peran guru adalah mendidik, mengajar, memimpin, membimbing dan mengevaluasi pembelajaran. Guru memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan seorang siswa dalam hal penerimaan pembelajaran yang akan disampaikan.

Salah satu hal yang memegang peranan penting dalam keberhasilan suatu pendidikan adalah pelaksanaan pembelajaran. Kinerja yang baik dari pembelajaran sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik. Pada prinsipnya, belajar adalah interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar siswa.⁵ Dalam kenyataan saat ini, proses pembelajaran di kelas terkesan kaku dan tidak menarik, selain itu siswa dituntut untuk menguasai materi dan fakta, yang juga membuat

³Grace A. Neolaka Amos Neolaka, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Depok: Kencana, 2017), h.36.

⁴ Dhendhi Bagus Prasajo, "Pengaruh Pemberian Kompensasi Non Finansial Terhadap Kinerja Guru Smp Negeri Se Kecamatan Bantul.", (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), h. 23.

⁵Nurochim, *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-ilmu Sosial*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013), h.6.

pembelajaran menjadi kurang bermakna, karena penguasaan materi belum tentu menjamin pemahaman dari materi yang telah mereka kuasai.

Dalam sebuah proses belajar mengajar, dua faktor yang sangat penting adalah metode pengajaran dan bahan pembelajaran.⁶ Pembelajaran yang bermakna tentunya didukung oleh berbagai faktor yang menyertainya, salah satunya adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh seorang guru dalam menjalankan fungsinya sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, melibatkan langkah-langkah tertentu.⁷ Metode pembelajaran menyajikan informasi atau wawasan baru, menggali pengalaman peserta belajar, dan menampilkan kinerja peserta pembelajaran dan lain-lain. Metode pembelajaran memainkan peran penting dalam berbagai sistem pembelajaran, oleh karena itu kecerdasan dan keterampilan guru sangat penting untuk memilih metode pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara bersamaan pada tingkat kognitif, afektif dan psikologis, metode pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan tersebut, dengan lebih menekankan pada proses pembelajaran.⁸

Oleh karena itu, guru harus menggunakan metode dan media pembelajaran yang berbeda dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dalam kaitannya dengan konten atau materi. Proses belajar yang menyenangkan merupakan salah satu hal yang dapat membantu keberhasilan belajar karena ketika belajar dengan cara yang

⁶Azhar Arsyad, *Learning Media* (Media pembelajaran), (Jakarta: Rajawali Perss), h. 279.

⁷Hamzah Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.2.

⁸Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h.91.

menyenangkan, materi mudah diterima oleh siswa. Agar pembelajaran PAI tidak tunggal dan lebih bervariasi, maka metode atau metode pengajaran yang berbeda dapat diterapkan oleh guru.

Pemilihan metode yang tepat dalam pembelajaran, maka diperlukan suatu metodologi pengajaran yang mengutamakan pembelajaran di dalam kelas dan mengutamakan kegiatan yang menyenangkan bagi siswa. Salah satu metode tersebut adalah *Role Playing* atau Bermain Peran. *Role Playing* juga disebut sosiodrama adalah metode pendidikan yang mendorong siswa untuk mengambil peran yang terkait dengan subjek, dan model perilaku yang berbasis sosiodrama terkait dengan masalah sosial.⁹ Menurut Miftahul Huda menjelaskan Penjelasan tentang pentingnya *Role Playing* terletak pada keterlibatan peserta dan peneliti dalam permasalahan dan keinginan untuk menemukan solusi damai dan untuk memahami konsekuensi dari partisipasi langsung.¹⁰

Metode *Role Playing* digunakan untuk menilai perasaan siswa, mengekspresikan dan mengekspresikan ide tentang perilaku, sikap, dan perspektif siswa, mengembangkan keterampilan dan sikap pemecahan masalah, dan mengeksplorasi topik dalam berbagai cara. Dengan demikian, penggunaan pendekatan *Role Playing* dapat meningkatkan semangat belajar siswa, meningkatkan kemampuannya dalam menyelesaikan evaluasi dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dalam memainkan peran, pemain dan tokoh disesuaikan dengan usia dan persoalannya. Melalui pendekatan *Role Playing*, siswa akan

⁹Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.101.

¹⁰Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.115.

menikmati, dan senang menerima pembelajaran PAI yang disampaikan karena mereka dapat dengan mudah menangkap ide-ide pembelajaran.

Metode *Role Playing* memiliki kelebihan dan kekurangan. karena semua gaya belajar saling berhubungan, penggunaan performansi dalam pembelajaran praktis dapat diintegrasikan tergantung pada sifat mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Dengan menerapkan metode *Role Playing*, memungkinkan siswa untuk bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat mereka tanpa sanksi. Mereka bisa berdiskusi tentang suatu masalah dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti tanpa merasa cemas, selain itu bermain peran membuat siswa mengidentifikasi masalah yang ada. Identifikasi dari metode ini mendapatkan hasil bahwa perubahan tingkah laku dan sikap dengan melakukan penghayatan pada watak orang lain. Dengan cara ini siswa berada pada lingkungan yang terkendali untuk mengeksplorasi suatu masalah dan penyelesaian suatu masalah dan menjadikan siswa lebih semangat dalam melakukan pembelajaran.

Keadaan tersebut juga terjadi di SMAN 2 Sidoarjo, SMAN 2 Sidoarjo juga menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam hal ini dengan materi Aqidah Akhlak dan tema Berperilaku Jujur Dalam Kehidupan sehari-hari, berdasarkan hasil pengamatan serta wawancara dengan guru PAI, diperoleh fakta bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti , permasalahan yang dijumpai adalah bagaimana cara guru menyampaikan sebuah materi pembelajaran kepada siswa yang cenderung kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan presentasi

tersebut membuat siswa tidak begitu aktif ketika belajar. Jika siswa ketika pembelajaran kurang merespon baik ketika proses belajar mengajar berlangsung maka tersebut harus diselesaikan dengan cara memberika metode pembelajaran yang diperbarui.

Penerapan metode *role playing* di SMAN 2 Sidoarjo berhasil diterapkan dengan meningkatnya semangat dan minat belajar akan materi yang dipelajari. Menurut salah satu guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo menjelaskan bahwa metode ini digunakan dengan tujuan untuk menjadikan siswa lebih ekspresif dalam pembelajaran karena apabila guru menggunakan system caramah membuat siswa menjadi pasif dan mudah bosan. Penerapan dalam menerapkan metode *role playing* ini tergantung pada materi yang akan di pelajari siswa, biasanya lebih ke materi Akidah Akhlak. Siswa sangat antusias dalam pelaksanaan metode ini karena siswa merasa dilibatkan dan tidak hanya mendengarkan ketika guru menerangkan, tapi diikut sertakan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan respon siswa yaitu dengan penerapan metode ini membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar dan membuat kelas menjadi hidup. Pemilihan materi yang tepat membuat siswa sangat antusias dalam pelaksanaan metode ini, karena melibatkan siswa dalam metode ini adalah cara agar siswa bisa lebih berani dan ekspresif ketika belajar.

Dari uraian diatas, penulis memilih judul tentang penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo?
2. Bagaimana hambatan dan tantangan yang dihadapi setelah diterapkan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo
2. Mengetahui hambatan dan tantangan yang dihadapi setelah diterapkan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo
3. Mengetahui respon siswa terhadap penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan harapan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan masalah pengajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *ROLE PLAYING*.

2. Kegunaan praktis
 - a. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman baru, karena siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam hal mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di kelas dengan baik.

- b. Bagi Pendidik

Penelitian ini berguna bagi pendidik sebagai bahan evaluasi dan proses perbaikan dalam proses pemberian materi kepada siswa, dan lebih dipusatkan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti dan pendidik yang terkait dilembaga tersebut.

- c. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan bisa membantu lembaga untuk mendapatkan informasi yang nyata tentang bagaimana kondisi obyektif dan proses pendidikan yang telah dilaksanakan dan rancangan pelaksanaannya.

E. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi oleh Khairunnisa pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh pelaksanaan metode *ROLE PLAY* (Bermain Peran) terhadap kecerdasan komunikasi interpersonal peserta didik dalam

pembelajaran PAI di SMAN 10 Gowa”. Jenis Penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*. Dengan Desain penelitiannya yaitu *Nonequivalen Only Posttest Control Grup Design*. Dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu Purposive Sampling. Alat penelitian yang digunakan adalah angket kecerdasan komunikasi interpersonal dan lembar observasi dengan metode *role play*(bermain peran). Kemudian data tersebut dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pelaksanaan metode *role play* pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata kecerdasan komunikasi interpersonal kelas eksperimen sebesar 79,73 dan nilai rata-rata kecerdasan komunikasi interpersonal kelas control sebesar 64,63. Nilai $t = 7,920$, $df=58$ dan sig. (2 tailed) atau $p\text{-value} = 0,000/2 = 0,000$ $0,05$, artinya nilai signifikansi lebih kecil dari taraf kesalahan atau H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kecerdasan komunikasi interpersonal peserta didik yang diajar dengan metode *role play* lebih tinggi dari pada peserta didik yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.¹¹

Penelitian Khairunnisa ini mempunyai perbedaan yaitu jenis penelitian skripsi ini menggunakan *Quasi Eksperimen*, dengan subjek dan objek penelitian yang berbeda. Penelitian ini mempunyai persamaan yaitu sama-sama meneliti tentang metode *Role Playing*.

2. Skripsi oleh Umi Khoirotun pada tahun 2012 yang berjudul "*Efektifitas Metode Role Play dalam Pembelajaran PAI pada Anak*"

¹¹Khairunnisa, "*Pengaruh Pelaksanaan metode ROLE PLAY(Bermain Peran) terhadap kecerdasan komunikasi interpersonal peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMAN 10 Gowa*", Skripsi Sarjana pendidikan (Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin, 2018), h 50 , t.d.

Usia pra- Sekolah (Studi kasus di TK ABA Plus Al-Firdous, Pandowoharjo, Sleman)”. Hasil dari penelitian ini adalah metode *role playing* cukup efektif dalam pembelajaran PAI karena dapat memancing kreatifitas siswa dan membuat suasana pembelajaran jauh lebih menarik sehingga siswa tidak bosan dan cepat menguasai materi PAI di TK ABA Plus Al Firdous Pandowoharjo, Sleman.¹² Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang penerapan metode *role playing*. Penelitian ini juga memiliki perbedaan yaitu penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kualitatif deskriptif

3. Penelitian oleh Yuntari, Volume 9 nomor 1 tahun 2017 diterbitkan oleh Jurnal Ilmiah Pedagogy yang berjudul “*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sejarah pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Sultan Agung Ngawen Blora*”.¹³ Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan belajar siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa yaitu 59.64 dan memiliki ketuntasan belajar sebesar 44.74% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa menjadi 73.13 dengan ketuntasan belajarnya menjadi 84.2%. selain dari meningkatnya hasil belajar, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan. Perbedaan penelitian ini adalah jenis penelitian ini merupakan penelitian

¹²Umi Khoirotun, “*Efektifitas Metode Role Play dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia pra-Sekolah (Studi kasus di TK ABA Plus Al Firdous, Panduwoharjo, Sleman)*”, Skripsi Sarjana pendidikan (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2012).

¹³Yuntari, “*Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sejarah pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Sultan Agung Ngawen Blora*”, Jurnal Pedagogy, Vol 9 No. 1 (2017)

tindakan kelas dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan, dan memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan metode *Role Playing*.

4. Skripsi oleh Siska Nida'ul Khasanah pada tahun 2019 yang berjudul "*Pengaruh metode pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 101896 Kiri Hulu Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang*".¹⁴ Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata dari hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran role playing adalah 85,26. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Konvensional adalah 73,18. Berdasarkan hasil uji t dimana diperoleh $6,246 > 2,05228$. Dengan demikian diharapkan para guru SD/MI untuk menerapkan metode pembelajaran role playng dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini adalah menggunakan metode *Quasi Eksperimen* dengan bentuk *Nonivalent Control Grup Design* dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Penelitian ini mempunyai persamaan yaitu memfokuskan terhadap penerapan metode *Role Playing*.

¹⁴Siska Nida'ul Khasanah, "*Pengaruh metode pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 101896 Kiri Hulu Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang*", Skripsi Sarjana pendidikan (Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2019).

F. Definisi Operasional

Demi menghindari terjadinya perbedaan persepsi dalam menafsirkan penelitian ini, maka penulis menguraikan kata-kata yang terangkum di dalam setiap variable berikut:

1. Metode *Role Playing* (bermain peran)

Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menurut Wahab dan Van Meter mengemukakan bahwa penerapan adalah langkah yang dilakukan seseorang maupun sekelompok orang yang mengarah pada pencapaian tujuan yang sudah diambil keputusannya. Sedangkan Menurut Afi Pamawi mengemukakan, Penerapan yaitu cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan yang sudah dirumuskan.¹⁵ Sedangkan menurut Abdul Aziz, Metode *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu model pembelajaran yang ditujukan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan hubungan interpersonal, khususnya yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui metode ini meliputi kemampuan untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan memaknai suatu peristiwa.¹⁶

Sedangkan yang dimaksud penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dimaksud peneliti yaitu cara guru untuk menciptakan suasana belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara kondusif

¹⁵ Afi Pamawi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 67.

¹⁶ Abdul Aziz Wahab, M.A., *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 109

untuk menciptakan efektifitas dan efisiensi dalam pengajaran dengan melibatkan adanya interaksi di antara dua orang atau lebih sesuai dengan tema. Dalam hal ini siswa melakukan peran masing-masing yang nantinya di sesuaikan dengan tokoh yang akan dilakoni, interaksi yang mereka lakukan secara terbuka, para murid diikutsertakan dalam permainan peran dengan tujuan mehidupkan kembali suasana pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di dalam kelas, agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan karena siswa lebih aktif di kelas.

2. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya umat islam dewasa yang berkomitmen untuk secara sadar mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan fitrah (kemampuan dasar) peserta didik melalui ajaran islam menuju puncak tumbuh kembangnya. Jika ingin fokus pada pertumbuhan sesuai ajaran islam, maka harus melalui sistem pendidikan islam, baik melalui lembaga maupun kurikulum.¹⁷Zakiah Daradjat mengemukakan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Selama hidupnya, dan mati pun tetap dalam keadaan muslim.¹⁸

Tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia yang mengabdikan kepada Allah, cerdas, terampil, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab terhadap dirinya dan masyarakat guna tercapainya kebahagiaan dunia dan akhirat. Tujuan Pendidikan

¹⁷Asiyati, *Visualisasi dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta:Kencana, 2020), h.47.

¹⁸ Akmal Hawi, *"Kompetensi Guru PAI"*, (Jakarta: Rajawali Pers. 2013), h. 20.

Agama Islam tidak hanya menyangkut masalah keakhiratan akan tetapi juga masalah-masalah yang berkaitan dengan keduniawian. Pendidikan Islam berlandaskan oleh Al-Quran, As-Sunnah, dan Ijtihad. Dengan adanya keterpaduan ini, pada akhirnya dapat membentuk manusia sempurna (insan kamil) yang mampu melaksanakan tugasnya baik sebagai seorang Abdullah maupun Khalifatullah. Yaitu manusia yang menguasai ilmu mengurus diri dan mengurus system.¹⁹ Dalam kaitannya Pendidikan Agama Islam memiliki ruang lingkup yaitu Akidah, Al-Quran dan Al-Hadis, Akhlak dan Budi Pekerti, Fiqih, dan Sejarah Peradaban Islam.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran wajib bagi peserta didik yang tidak hanya mengutamakan aspek kognitif saja, tetapi mencakup aspek lainnya yaitu afektif dan aspek psikomotorik. Dengan tujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab satu, berisi latar belakang kenapa adanya penelitian ini, kemudian susunan rumusan masalah yang memuat berbagai masalah yang akan diteliti, tujuan penelitian sebagai titik capai hasil yang akan dicapai, manfaat penelitian yang menerangkan kegunaan akan adanya penelitian

¹⁹ Abudin Nata, *"Ilmu Pendidikan Islam"*, Cet.II (Jakarta: Kencana, 2010), h. 62.

ini, penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan sekaligus acuan kedepannya, definisi operasional sebagai penjabaran arti dari judul penelitian, dan yang terakhir sistematika pembahasan yang memuat runtutan pembahasan dalam skripsi ini.

Bab dua, berisikan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian ini, yang mana seputar penerapan model pembelajaran *Role Playing* di sekolah.

Bab tiga, memuat gambaran secara singkat mengenai metode yang dipakai dalam penelitian ini yakni tentang jenis penelitian yang dilakukan, waktu dan tempat penelitian, sumber data, pendekatan penelitian, prosedur pengumpulan data, analisis data, serta pengecekan keabsahan data hasil penelitian dan lain sebagainya.

Bab empat, membahas tentang hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya, hasil penelitian mencakup gambaran objek penelitian, penyajian data serta analisa data.

Bab lima Pada bagian ini terdapat dua unsur yakni kesimpulan yang merupakan hasil akhir rangkuman dari penelitian ini, dan ada saran sebagai bahan masukan untuk penelitian kedepannya. Pada bagian akhir meliputi daftar pustaka dan lampiran-lampiran data yang berkaitan dan mendukung hasil penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penerapan Metode Role Playing

1. Pengertian Penerapan

Secara etimologi pengertian penerapan berasal dari kata dasar “terap” yang diberi imbuhan awalan “pe” dan sufiks “an” yang berarti proses, cara, perbuatan menerapkan, pemasangan, perihal mempraktikkan.²⁰ Menurut Istilah, Moh Uzer Usman menjelaskan bahwa kata penerapan sebagai tingkat kemampuan berpikir lebih tinggi dari pemahaman.²¹ Selain itu menurut Harjanto menjelaskan bahwa penerapan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahan-bahan yang telah dipelajari dalam situasi baru dan nyata, termasuk di dalamnya kemampuan menerapkan aturan, metode, konsep, prinsip dan teori.²²

Selain itu, penerapan yang biasa diartikan sebagai suatu program atau rencana yang telah disusun secara sistematis dalam bentuk nyata dilapangan yang bersifat kongkrit. Sedangkan Menurut Afi Pamawi mengemukakan, Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud mencapai tujuan yang telah dirumuskan.²³

²⁰ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), h. 1180.

²¹ Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 35.

²² Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001, Cet.2), h. 1.

²³ Afi Pamawi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Deepublish, 2020),h .67.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan adalah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok untuk menerapkan aturan, metode, prinsip dan teori yang disusun dalam suatu program yang sistematis untuk kegunaan ataupun tujuan khusus.

2. Pengertian Metode *Role Playing*

Metode diartikan secara harfiah yaitu cara, selain itu metode mempunyai nama lain yang asalnya dari bahasa Yunani, yaitu *Metha* yaitu melalui, dan *Hodos* adalah cara, jadi metode memiliki pengertian yaitu cara yang harus dilalui agar dapat mencapai suatu tujuan tertentu. Metode dapat berupa langkah atau proses yang mengarah pada pembelajaran, atau dapat menjadi alat dalam hal pembelajaran agar menjadi aktif. Lebih penting lagi, metode adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk menghasilkan pembelajaran.²⁴

Sedangkan menurut Wina Sanjaya, metode adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan rencana yang disusun dalam kegiatan nyata dan dengan demikian mencapai tujuan yang telah disusun dengan cara yang paling tepat, ini berarti bahwa metode tersebut digunakan untuk mengeksekusi strategi yang diterapkan. Oleh karena itu metode memainkan peran yang sangat penting dalam sejumlah sistem pembelajaran. Keberhasilan penerapan strategi pembelajaran sangat tergantung pada bagaimana guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya dapat dilaksanakan melalui penggunaan metode pembelajaran.²⁵

²⁴Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: Rosda, 2007), h. 136.

²⁵Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Persada Media, 2006), h. 147.

Secara umum metode berarti ilmu tentang cara yang ditempuh untuk mendidik siswa agar tujuan belajar mengajar yang terperogam dapat tercapai. Metode adalah suatu cara yang fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan, semakin baik suatu metode maka semakin efektif pencapaian tujuan tersebut. Untuk menentukan terlebih dahulu apakah suatu metode dapat dikatakan baik, diperlukan suatu tolak ukur yang bersumber dari berbagai factor. Faktor penentu utama adalah tujuan yang ingin dicapai, khususnya yang berkaitan dengan metode pengajaran di kelas, selain itu faktor tujuan, juga faktor siswa, faktor situasi, dan faktor guru menentukan efektif tidaknya suatu metode. Sehingga metode pembelajaran benar-benar menyesuaikan dengan keadaan siswa, guru dan kondisi kelas.

Penggunaan metode apapun yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran harus diingat bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa, guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan apa yang mereka pelajari untuk mendapatkan pengalaman nyata, dan menambah rasa ingin tahu siswa.

Menurut Abdul Aziz *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu model pembelajaran yang ditujukan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan hubungan interpersonal, khususnya yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui metode ini meliputi kemampuan untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan memaknai suatu peristiwa.²⁶ Menurut Andry Wicaksono mengemukakan bahwa metode *role playing* merupakan

²⁶Abdul Aziz Wahab, M.A., *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 109.

sebuah proses dalam kegiatan KBM yang merupakan bagian dari metode simulasi. Disini metode simulasi diartikan sebagai proses pengajaran dengan menirukan tingkah laku.²⁷ Menurut Supriyati mengemukakan bahwa metode *role playing* adalah suatu permainan yang menjadikan tokoh atau benda sebagai obyek guna menumbuhkan imajinasi dan serta menumbuhkan pemahaman mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan.²⁸

Adapun maksud peneliti dari penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu cara guru untuk menciptakan suasana belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan cara yang kondusif guna menciptakan efektifitas dan efisiensi dalam pengajaran dengan melakukan interaksi antara dua orang atau lebih sesuai dengan tema pembelajaran.

Role Playing (bermain peran) adalah memainkan peran yang ditentukan untuk tujuan tertentu. Syaiful menjelaskan tujuan yang ingin dicapai dari penggunaan metode *role playing*, antara lain:

- a. Guna mengembangkan kemampuan siswa
- b. Menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif
- c. Melatih siswa agar lebih berani dalam pengambilan keputusan
- d. Menciptakan rasa tanggung jawab pada diri siswa²⁹

3. Langkah-langkah menerapkan metode *Role Playing*

- a. Penyusunan skenario.

²⁷Andri Wicaksono, *Teori Pembelajaran Bahasa* (Jakarta: Garudhawaca, 2015), h. 412.

²⁸Ni Putu Desy R, dkk, *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A*, Jurnal Anak Usia Dini, Vol. 4 No. 2, 2016. Hal 2.

²⁹Wina Dwi Puspitasari, dkk. *Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Jurnal Cakrawala Pendas, Vol.1, No.1, 2015. Hal. 71.

- b. Memperlihatkan skenario kepada siswa agar dapat dipelajari.
 - c. Guru menjelaskan tentang kompetensi apa yang akan dicapai. Dalam hal ini menjelaskan materi Aqidah Akhlak dengan tema berperilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari.
 - d. Melakukan diskusi dengan siswa tentang skenario untuk mempersiapkan penampilan.
 - e. Siswa membagi anggotanya sesuai dengan peran yang akan ditampilkan.
 - f. Siswa melakukan skenario yang sudah disiapkan.
 - g. Setelah siswa bermain peran, siswa diberi selembar kertas untuk membahas tentang pesan yang terdapat dalam cerita tersebut.
 - h. Beberapa siswa menyampaikan hasil kesimpulannya.
 - i. Pemberian kesimpulan secara umum yang dilakukan oleh guru.
 - j. Melakukan evaluasi.³⁰
4. Perencanaan penerapan metode *Role Playing*
- a. Pemilihan tema yang akan diambil untuk diperankan
 - b. Pemilihan anggota untuk secara sukarela untuk memerankan tokoh.
 - c. Menyiapkan penonton untuk meramaikan suasana
 - d. Pelaksanaan metode *Role Playing* diupayakan tidak melebihi jam pelajaran, dan membiarkan semua berjalan senatural mungkin dengan improvisasi antara scenario dan pemain, tapi tetap dengan pengawasan guru.³¹

5. Kelebihan metode *Role Playing*

³⁰Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), h. 27.

³¹Muclas Samani dan Hariyanto, *Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 159.

- a. Metode ini dapat memberikan kesan yang kuat dalam ingatan siswa dan siswa mendapatkan sebuah pengalaman baru dalam pembelajaran PAI.
 - b. Memberikan daya tarik pada siswa dan menjadikan pembelajaran yang dinamis dan siswa menjadi antusias.
 - c. Metode ini menjadikan siswa lebih memahami pesan yang disampaikan pada saat proses pembelajaran tersebut, dan menjadikan siswa yang semangat dalam belajar dan lebih menghargai antar sesama.³²
6. Kekurangan metode *Role Playing*
- a. Metode *Role Playing* memakan waktu yang relative panjang.
 - b. Tidak semua siswa mau memerankan peran yang sudah diberi karena merasa malu untuk memerankannya.
 - c. Tidak semua materi PAI dapat menggunakan metode ini.³³

B. Pendidikan Agama Islam

1. Asas Pendidikan Agama Islam

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh pendidik kepada seorang murid untuk mencapai perkembangan yang maksimal dan positif.³⁴ Dalam masyarakat yang dinamis, pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan keberadaan dan perkembangan masyarakat, karena pendidikan merupakan upaya untuk melestarikan, mentransfer, dan mentransformasikan nilai budaya dalam segala aspek dan jenisnya kepada generasi penerus, begitu juga peran pendidikan

³²Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), h. 240-242

³³*Ibid.*

³⁴Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. (Cet. XI, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014),h. 28.

agama islam. Keberadaannya merupakan bentuk ekspresi cita-cita kehidupan islam, yang dapat melestarikan, mentransmisikan, menanamkan dan mentransromasikan nilai-nilai islam untuk generasi mendatang, sehingga nilai budaya dan agama yang diusung dapat terus berfungsi dan berkembang di masyarakat.³⁵

Dalam KMA Nomor 211 Tahun 2011 dijelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang memberikan pengetahuan, membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan dibarengi dengan tuntunan untuk saling menghormati terhadap penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan umat beragama hingga terwujudnya persatuan dan kesatuan bangsa.³⁶

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya umat islam dewasa yang berkomitmen untuk secara sadar mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan fitrah (kemampuan dasar) peserta didik melalui ajaran islam menuju puncak tumbuh kembangnya. Jika ingin fokus pada pertumbuhan sesuai ajaran islam, maka harus melalui sistem pendidikan islam, baik melalui lembaga maupun kurikulum.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam berbeda-beda tergantung pandangan hidup dari masing-masing pendidik atau lembaga pendidikan. Oleh karena itu perlu dirumuskan falsafah islam yang

³⁵M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam (Tinjauan Teoritis dan Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner)*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), h. 7-8.

³⁶ Keputusan Menteri Agama (KMA) Republik Indonesia Nomor 211 Tahun 2011,54

mengatur tentang maksud dan tujuan pendidikan islam. Al-Quran memberikan dasar dan wawasan tentang tujuan pendidikan islam. Zakiah Daradjat mengemukakan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Selama hidupnya, dan mati pun tetap dalam keadaan muslim.³⁷

Tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk manusia yang mengabdikan kepada Allah, cerdas, terampil, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab terhadap dirinya dan masyarakat guna tercapainya kebahagiaan dunia dan akhirat. Tujuan Pendidikan Agama Islam tidak hanya menyangkut masalah keakhiratan akan tetapi juga masalah-masalah yang berkaitan dengan keduniawian. Dengan adanya keterpaduan ini, pada akhirnya dapat membentuk manusia sempurna (insan kamil) yang mampu melaksanakan tugasnya baik sebagai seorang Abdullah maupun Khalifatullah. Yaitu manusia yang menguasai ilmu mengurus diri dan mengurus system.³⁸

Menurut Hamdan, Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk :³⁹

- a. Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.
- b. Mewujudkan peserta didik yang taat beragama, berakhlak mulia, berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis,

³⁷ Akmal Hawi, *"Kompetensi Guru PAI"*, (Jakarta: Rajawali Pers. 2013), h. 20.

³⁸ Abudin Nata, *"Ilmu Pendidikan Islam"*, Cet.II (Jakarta: Kencana, 2010), h. 62.

³⁹ Hasan Basri, *"Ilmu Pendidikan Islam"* (Bandung: Pustaka Setia,2010), h. 35.

- santun, disiplin, toleran, dan mengembangkan budaya Islami dalam komunitas sekolah.
- c. Membentuk peserta didik yang berkarakter melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma-norma dan aturan-aturan yang Islami dalam hubungannya dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, dan lingkungan secara harmonis.
 - d. Mengembangkan nalar dan sikap moral yang selaras dengan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sebagai warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia.

E. Mulyasa menjelaskan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah adalah untuk menumbuh dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu berbicara Pendidikan agama islam, baik makna maupun tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melakukan etika sosial atau moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup di dunia bagi anak didik yang kemudian akan mampu menambahkan kebaikan di akhirat kelak.⁴⁰

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk mausia lebih sempurna lagi bukan hanya di dunia tetapi juga di akhirat yang mana

⁴⁰ Muhammad Alim, "*Pendidikan Agama Islam (Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim)*," (Bandung: Rosdakarya, 2006), h. 6.

kesempurnaan itu dapat didapatkan melalui menghayati, meyakini, dan mengamalkan ajaran agama Islam itu dengan sebaik-baiknya agar menjadi manusia muslim seutuhnya sebagai Abdullah maupun Khalifatullah dengan baik. Dan membentuk manusia yang hanya beribadah hanya kepada Allah SWT.

3. Landasan Pendidikan Islam

a. Al-Quran

Al-Quran adalah firman Allah SWT yang disampaikan malaikat jibril kepada nabi Muhammad saw secara berangsur-angsur berupa wahyu. Wahyu mengandung ajaran pokok yang dapat dikembangkan dengan ijtihad untuk semua aspek kehidupan. Al-Quran mengandung ajaran yang didalamnya terdiri dari dua prinsip, yaitu yang berkaitan dengan masalah iman yang disebut aqidah dan yang berkaitan dengan tindakan yang disebut syariah.⁴¹

b. As-Sunnah

Sumber ajaran kedua setelah Al-Quran adalah As-Sunnah.

Sunnah juga mengandung aqidah dan syariah, serta memberikan petunjuk tentang kemaslahatan hidup manusia dalam segala aspeknya agar manusia menjadi orang yang bertakwa kepada Allah dan rasul.⁴²

c. Ijtihad

Ijtihad yaitu, bermakrifat dengan menggunakan semua pengetahuan yang dimiliki oleh ilmuwan islam untuk menetapkan

⁴¹Abdurrahman Saleh Abdullah, *Teori-teori Pendidikan Berdasarkan Al-Quran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 17

⁴²Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Cet. XII, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), h.19.

hukum syariah islam tertentu dalam hal-hal yang belum ditekankan hukumnya dalam Al-Quran dan Sunnah. Ijtihad dapat mencakup semua aspek kehidupan, termasuk aspek pendidikan, dengan didasarkan oleh Al-Quran dan As-Sunnah.⁴³

Dari penjelasan diatas maka Pendidikan agama islam diharapkan dapat mengantarkan peserta didik menjadi manusia yang lebih baik berdasarkan nilai-nilai islam. Oleh karena itu diperlukan metode yang berbeda dalam proses pendidikan agama islam untuk meningkatkan berbagai aspek yang ingin dicapai.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam mencakup keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara: 1) Hubungan manusia dengan Allah SWT, 2) Hubungan manusia dengan dirinya sendiri, 3) Hubungan manusia dengan sesama manusia, 4) Hubungan manusia dengan alam (selain manusia) dan lingkungan.

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam dapat diuraikan pada materi ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai berikut :⁴⁴

- a. Akidah, yang menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, menghayati, serta meneladani dan mengamalkan sifat-sifat Allah dan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Al-Quran & Al-Hadis, yang menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menterjemahkan serta menampilkan dan

⁴³*Ibid.*, h. 21.

⁴⁴ Syamsul Kurniawan, "Pendidikan Karakter Konsepsi & Implementasi Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat", (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2013), h. 27

- mengamalkan isi kandungan Al-Quran-Al-Hadis dengan baik dan benar.
- c. Akhlak dan Budi Pekerti, yang menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela.
 - d. Fiqih, yang menekankan pada kemampuan untuk memahami, meneladani dan mengamalkan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar.
 - e. Sejarah Peradaban Islam, yang menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (ibrah) dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Dari penjelasan mengenai ruang lingkup PAI diatas, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang tidak hanya mengutamakan aspek kognitif saja, tetapi mencangkup aspek lainnya yaitu afektif dan aspek psikomotorik.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang saya gunakan adalah pendekatan kualitatif yang merupakan pendekatan primer yang menggunakan paradigma pengetahuan dengan menggunakan pandangan konstruktivist (makna ganda dari pengalaman individu, artinya pengalaman itu diciptakan secara social dan historis untuk mengembangkan suatu teori atau pola).⁴⁵ Menurut Bigdan dan Taylor (Moleong), pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian deskriptif, yang hasilnya berupa catatan tertulis dan lisan.⁴⁶ Jadi penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Merupakan metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa bahasa tulis dan lisan dari perilaku yang diamati informan penelitian dan subjek penelitian.⁴⁷

Penelitian ini meneliti kasus yaitu penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN

2 Sidoarjo. Pendekatan penelitian deskriptif yaitu penelitian yang

⁴⁵Enzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, (Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2017), h. 28.

⁴⁶Mujibno, *Implementasi Metode Role Playing dalam menumbuhkan kepercayaan diri anak di TK.AI-Azhar Pagendingan*, MAHAROT:Jurnal of Islamic Education, Vol. 1 No. 1 (2017), h.47.

⁴⁷Himatul Aliyah, *Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA di SMAN 1 Gedangan Sidoarjo*, Skripsi, UIN Sunan Ampel (2015), h. 34.

bertujuan untuk mengungkap dan memperjelas suatu fenomena atau realitas sosial dengan menunjukkan gambaran keseluruhan tentang lingkungan sosial atau menggambarkan koherensi beberapa variable dan fenomena yang berkaitan dengan suatu masalah.⁴⁸

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian lapangan bersifat kualitatif. Penelitian lapangan adalah pemeriksaan intensif terhadap latar belakang situasi terkini, interaksi masyarakat, individu, kelompok, dan lembaga.⁴⁹

Tujuan penelitian lapangan yaitu untuk memahami secara mendalam terkait latar belakang keadaan, dan interaksi dalam lingkungan sosial, individu, kelompok, Lembaga atau masyarakat. Karakteristik atau ciri – ciri dari penelitian lapangan yakni penelitian yang secara intensif mengenai kasus tersebut, penelitian ini antara lain mencakup segala siklus kehidupan, terkadang hanya bagian – bagian tertentu pada faktor – faktor kasus, penelitian lapangan lebih kepada meneliti jumlah unit yang kecil, namun terkait variabel dan kondisi yang besar jumlahnya.⁵⁰

Penelitian lapangan juga bisa dikatakan sebagai studi yang sifatnya komprehensif, intens, rinci, dan mendalam serta lebih diarahkan sebagai upaya meneliti masalah atau sebuah fenomena yang sifatnya kontemporer.

Secara umum penelitian lapangan memberikan peluang yang luas kepada

⁴⁸Ajat Rukajat, *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h.1.

⁴⁹Husaini Usman, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), h. 5.

⁵⁰ Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian – Memberikan bekal teoritis pada mahasiswa tentang metodologi penelitian serta diharapkan dapat melaksanakan penelitian dengan Langkah – Langkah yang benar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013), h. 46 – 47.

peneliti untuk secara mendalam, intensif, dan menyeluruh melakukan penelitian kepada unit sosial.⁵¹

Dalam penelitian ini, tidak ada perlakuan yang ditambahkan atau dihilangkan dari pengumpulan data lapangan. Penelitian ini menggambarkan sifat gejala, kondisi, dan situasi ketika penelitian lapangan dilakukan tanpa intervensi.

Jadi penelitian ini hanya menggambarkan apa adanya tentang penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo.

3. Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo.

Menurut Amirin Subjek penelitian adalah seseorang yang mempunyai keterangan berupa informasi tentang suatu situasi dan kondisi latar dari sebuah penelitian.⁵²

Penelitian ini memerlukan subjek penelitian yang merupakan seseorang yang memiliki sebuah keterangan tentang informasi yang diperlukan oleh peneliti. Berdasarkan judul yang telah penulis pilih maka penulis mengidentifikasi responden dalam penelitian ini adalah :

a. Kepala Sekolah SMAN 2 Sidoarjo

Kepala sekolah SMAN 2 Sidoarjo adalah seseorang yang bertanggung jawab penuh atas semua kegiatan pembelajaran di

⁵¹ Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), h. 20.

⁵² Lutfiyah dan Muh. Fitrah, *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas, dan studi kasus*, (Sukabumu: CV Jejak, 2017), h.153.

sekolah. Melalui kepala sekolah, peneliti dapat mengetahui informasi tentang profil lembaga, visi dan misi sekolah, data mengenai penerapan *role playing* yang dilakukan guru pada saat pembelajaran dikelas, dan bagaimana bimbingan dan dukungan kepala sekolah yang diberikan terkait penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo.

b. Guru SMAN 2 Sidoarjo

Guru kelas adalah seseorang yang akan membantu peneliti untuk dijadikan sebagai subjek penelitian agar mendapatkan data mengenai penerapan metode *role playing*, data mengenai kendala ketika proses penerapan metode *role playing*, dan data mengenai pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas.

c. Siswa SMAN 2 Sidoarjo

Siswa SMAN 2 Sidoarjo merupakan pelaku kegiatan yang dapat dijadikan indikator keberhasilan dalam penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Oleh karena itu, peneliti mengambil data mengenai respon siswa terhadap penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo.

4. Jenis dan Sumber Data

Menurut Kaelan dalam bukunya Metodologi Penelitian Kualitatif, sumber data yang berupadokumen, informan, partisipan, teman, dan guru. Namun, menurut Satori, sumber data bisa berupa objek, orang, nilai, atau pihak yang seharusnya mengetahui tentang konteks sosial dalam bahan

penelitian (sumber informasi).⁵³Pada penelitian ini menjadi 2 jenis sumber data yaitu:

a. Sumber data Primer

Salah satu sumber data yang akan digunakan yaitu sumber data primer, sumber data primer didapatkan dengan cara mencari informasi langsung terhadap informan yaitu dengan cara melakukan wawancara langsung.⁵⁴

b. Sumber data Sekunder

Sumber data Sekunder pada penelitian ini diperoleh secara tidak langsung, yang diantaranya didapatkan melalui buku, jurnal, atau artikel dalam bentuk apapun yang berhubungan dengan objek yang penelitian.⁵⁵

5. Teknik Pengumpulan Data.

Metode pengumpulan data merupakan langkah terpenting dalam suatu penelitian, karena tujuan utama suatu penelitian adalah untuk memperoleh data, tanpa pengetahuan tentang metode pengumpulan data, peneliti tidak akan memperoleh data yang memenuhi standar yang telah ditetapkan.⁵⁶

Penulis melakukan teknik pengumpulan data, guna memperoleh data yang dibutuhkan untuk penelitian sebagai berikut:

a. Observasi

⁵³ Ibrahim, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 67.

⁵⁴Rulam Ahmadi, *Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Malang: UIN Malang Press, 2005), h. 63.

⁵⁵Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu-ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Yogyakarta: Erlangga, 2009), h. 61.

⁵⁶Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 308.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data/fakta yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Observasi adalah pengamatan langsung para pengambil keputusan beserta lingkungan fisiknya dan atau pengalaman langsung dari suatu kegiatan yang sedang berlangsung.⁵⁷ Ada dua jenis observasi yaitu observasi partisipan dan observasi non partisipan, observasi partisipan adalah ketika pengamat berada dalam keadaan objek yang diamati atau ikut serta di dalamnya. Observasi non partisipan adalah proses di mana pengamat tidak berpartisipasi dalam kehidupan orang yang diamati dan bertindak secara terpisah sebagai pengamat. Observasi non partisipan adalah jenis observasi yang peneliti gunakan dan digunakan hanya untuk mengamati proses kegiatan belajar mengajar tersebut. Penulis menggunakan untuk mengumpulkan data mengenai penerapan metode *role playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang banyak digunakan. Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka dua orang guna bertukar informasi.⁵⁸

Wawancara dibagi menjadi tiga macam yaitu:

1) Wawancara terstruktur

⁵⁷Rohmad dan Supriyanto, *Pengantar Statistika Panduan Praktis bagi pelajar dan mahasiswa*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), h. 31.

⁵⁸Nana Syaodih Sukamadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), h. 94.

Apabila informasi yang akan diperoleh sudah diketahui, maka wawancara terstruktur ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data.

2) Wawancara semiterstruktur

Apabila subjek yang diajak wawancara dimintai mengenai pendapat dan ide-idenya, maka wawancara semiterstruktur ini digunakan agar bisa menemukan permasalahan secara terbuka.

3) Wawancara tak terstruktur

Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara bebas, dimana para peneliti tidak menggunakan panduan wawancara yang sistematis dan terorganisir sepenuhnya untuk mengumpulkan data. Dan menggunakan garis besar permasalahan sebagai pedoman.⁵⁹Penulis digunakan untuk memperoleh informasi dari kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti, dan siswa berhubungan dengan penerapan metode *Role Playing* di SMAN 2 Sidoarjo.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan catatan peristiwa masa lalu, berupa tulisan, gambar, atau karya yang berbentuk elektronik. dokumentasi berfungsi untuk melengkapi penggunaan metode observasi dan wawancara dalam

⁵⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. 16, Bandung: Alfabeta, 2013, h. 352.

penelitian.⁶⁰Penulis menggunakan dokumentasi untuk mengumpulkan RPP, guna menelaraskan materi mana yang cocok dengan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo

6. Teknik Analisis Data

Penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dalam melakukan penelitian. Analisis data adalah kegiatan yang dilakukan setelah data dikumpulkan dari partisipan atau sumber data lainnya. Tahap ini merupakan tahap pengelolaan data dengan analisis kualitatif. Konsep analisis kualitatif adalah penelitian yang didasarkan pada observasi objektif partisipatif terhadap suatu fenomena sosial.⁶¹

Analisis deskriptif, di sisi lain, dilakukan dengan menggunakan informasi berdasarkan data lapangan. Penelitian deskriptif merupakan bentuk penelitian yang paling mendasar. Hal ini bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan fenomena yang ada, baik fenomena alam maupun rekayasa manusia.⁶²

Analisis data menurut model Miles dan Huberman dilakukan pada saat pengumpulan data dan pada akhir pengumpulan data meliputi:⁶³

a. Reduksi Data

Mereduksi berarti merangkum sebuah data, memilih dan memfokuskan pada suatu hal yang penting, mencari tema dan pola serta menghilangkan yang berlebihan. Oleh karena itu, data yang telah diminimalkan akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan

⁶⁰Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 224.

⁶¹Ahmad Tanzeh, *Metodologi penelitian praktis*, (Yogyakarta: Teras, 2011), h. 48.

⁶²Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 72.

⁶³Sugiyono *Metode Penelitian*, h.345.

memudahkan peneliti untuk mengumpulkan lebih banyak data dan mencarinya pada saat ingin digunakan.⁶⁴

b. Penyajian Data

Setelah mereduksi data, langkah selanjutnya adalah menampilkan data. Penyajian informasi dapat berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sebagainya. Ini adalah teks naratif yang paling banyak digunakan untuk memberikan informasi dalam penelitian kualitatif.⁶⁵

c. Kesimpulan Data

Dalam penelitian kualitatif kesimpulan menjadi jawaban dalam melakukan perumusan masalah dengan didukung bukti yang valid dan konsisten. Penarikan awal pada kesimpulan bersifat sementara, dan apabila ditemukan bukti yang kuat pada tahap pengumpulan berikutnya maka data akan berubah.⁶⁶

7. Uji Keabsahan Data

Dalam penelitian untuk mendapatkan keabsahan data, teknik triangulasi yang digunakan oleh penulis. Triangulasi adalah teknik validasi data yang menggunakan sesuatu selain data untuk tujuan validasi atau perbandingan dengan data tersebut.⁶⁷

Dalam triangulasi ada hal yang dilakukan yaitu:

- a. Melakukan perbandingan data observasi dengan hasil wawancara.

Dalam hal ini peneliti membandingkan hasil wawancara dengan kepala

⁶⁴*Ibid.*, h. 338.

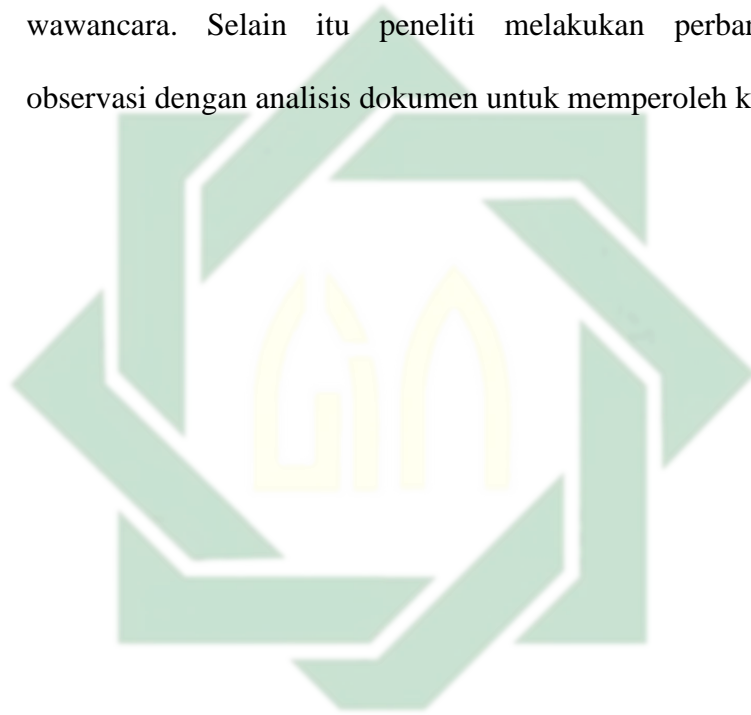
⁶⁵Lexi J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), h. 178.

⁶⁶Sugiyono *Metode Penelitian*, h.345.

⁶⁷Nana Syaodih Sukamadinata, *Metode Penelitian Pendidikan,.....* h. 289.

sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, dan siswa, baik di kelas maupun di lingkungan sekolah, dengan observasi peneliti.

- b. Melakukan perbandingan hasil data wawancara dari satu sumber dengan sumber yang lain. Membandingkan hasil data wawancara dengan guru dengan hasil data wawancara siswa.
- c. Melakukan perbandingan dokumen yang berkaitan dengan hasil data wawancara. Selain itu peneliti melakukan perbandingan hasil observasi dengan analisis dokumen untuk memperoleh keabsahan data.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah SMA Negeri 2 Sidoarjo

SMA Negeri 2 Sidoarjo didirikan berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomer 0887/O/1986. Dimulai pada tahun ajaran 1986-1987 bertempat di SMA Negeri 1 Sidoarjo, SMA Negeri 2 mulai menerima murid baru sebanyak 120 siswa yang terbagi dalam 3 kelas belajar. Sebagai pelaksana Kepala sekolahnya adalah Kepala SMA Negeri 1 Sidoarjo, yaitu Bapak Moch. Agil BA.

Selama satu tahun ajaran berlangsung, kegiatan belajar mengajar masih dibimbing oleh sebagian besar guru SMA Negeri 1 Sidoarjo. Guru SMA Negeri 2 Sidoarjo saat itu baru berjumlah 5 orang.

Dengan telah selesainya pembangunan gedung SMA Negeri 2 di desa Sidokare, maka pada tanggal 16 Juli 1987 SMA Negeri 2 pindah menempati gedung baru. Tanggal 16 Juli ini diperingati sebagai tanggal berdirinya SMA Negeri 2 Sidoarjo.

Karena lokasi yang sering terjadi banjir dan sangat mengganggu kegiatan belajar mengajar maka tanggal 2 Januari 2011 SMA Negeri 2 Sidoarjo pindah lokasi di Jalan Lingkar Barat Gading Fajar 2 Sidoarjo sampai sekarang.

Pada tahun pelajaran 1987-1988 Kepala Sekolah diserahkan dari Bapak Moch Agil BA kepada Bapak Achmad Soemardjo BA.

Beliau sebelumnya adalah Kepala SMA Negeri Krian. Jumlah rombongan belajar bertambah menjadi 6 yang terdiri atas 3 kelas I dan 3 kelas II. Mengingat masih terbatasnya ruang belajar maka dengan terpaksa kelas I masuk sore hari. Guru pengajar pun mulai bertambah. Tambahan itu berasal dari mutasi dan pengangkatan baru jumlah tenaga administrasi baru ada 2 orang dan itupun belum pegawai negeri.

Pada tahun 1992-1993 penerimaan murid baru ditingkatkan jumlah menjadi 200 siswa yang terbagi menjadi 5 kelas. Hal ini diiringi dengan pengembangan sarana berupa tambahan ruang kelas, ruang laboratorium IPA, ruang BP dan musholla. Jumlah rombongan belajar sampai dengan saat ini masih tetap 15 yang terbagi menjadi 3 kelas I, 3 kelas II, dan 3 kelas III.

Pada tanggal 1 Juli 1996 Bapak Achmad Soemardjo pension. Untuk mengisi kekosongan Kepala Sekolah maka ditunjuk Kepala SMA Negeri 4, ibu Anik Kadarwati, sebagai pelaksana tugas Kepala SMA Negeri 2 Sidoarjo. Dan pada tanggal 10 Oktober 1996 serah terima Kepala SMA Negeri 2 Sidoarjo dilaksanakan antara Bapak Achmad Soemardjo dengan penggantinya Bapak Sutomo Mulyo BA.

Selama kepemimpinan Bapak Sutomo pengembangan sarana prasarana sekolah terus dilakukan antara lain penambahan ruang kelas, pembangunan lapangan basket dan tenis, dan parkir sepeda siswa.

Pada bulan Mei 2002 Bapak Sutomo pensiun sebagai Kepala SMA Negeri 2 Sidoarjo dan sebagai penggantinya ditunjuk Drs Subagyo Kepala SMA Negeri 4 sebagai Pelaksana tugas. Baru pada tanggal 1

Juli 2002 Kepala SMA 2 definitif ditunjuk. Beliau adalah Drs Tito Tanggul Maruto yang sebelumnya sebagai Kepala SMA Negeri Taman.

Pada masa kepemimpinan Bapak Tito, SMA Negeri 2 Sidoarjo mendapatkan bantuan berupa blok gran imbal swadaya dan blok grant BOMM. Blok grant BIS digunakan untuk membangun 1 ruang kelas sedangkan bantuan BOMM diarahkan untuk peningkatan kualitas guru dalam melaksanakan KBM. Beberapa sarana prasarana juga ditambah antara lain adanya ruang laboratorium komputer, ruang multimedia, dan penambahan laboratorium biologi.

Ketika bulan Agustus 2003 Bapak Tito T Maruto purna tugas ditunjuk sebagai pelaksana tugas Kepala SMA Negeri 2 adalah Ibu Endang Oentari, Kepala SMA Negeri 3 Sidoarjo. Tanggal 1 Maret 2004 Kepala SMA Negeri 2 yang ke empat melakukan serah terima dengan PLT Kepala sekolah yang lama. Beliau adalah Ibu Dra Titik Sunarni M.Pd yang sebelumnya Kepala SMA Negeri Taman.

Perkembangan sarana prasarana makin meningkat, prestasi belajar siswa juga semakin meningkat. Pada tanggal 14 Januari 2019 SMA Negeri 2 Sidoarjo dipimpin oleh kepala sekolah Drs.H.F.A. Nurseno,M.Pd dari SMA Negeri 10 Surabaya. Dan sekarang dilanjutkan oleh Bapak Drs. Digdo Santoso, M.Pd. dari SMA Negeri 1 Wonoayu, dan beliau melanjutkan tugasnya menjadi kepala sekolah di SMA Negeri 2 Sidoarjo terhitung mulai 01 September 2021.⁶⁸

⁶⁸Dokumentasi, Arsip SMAN 2 Sidoarjo, dikutip pada tanggal 19 April 2022.

2. Tujuan Pendidikan Nasional

Tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia yang seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan yang maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantab dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

3. Tujuan Pendidikan Dasar

Tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan dasar dirumuskan mengacu kepada tujuan umum pendidikan yakni meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

4. Visi

“Unggul dalam mutu, mulia dalam perilaku serta berbudaya lingkungan terpadu”.

5. Misi

- a. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan yang Maha Esa sehingga terbentuk warga sekolah yang berakhlakul karimah melalui do'a sebelum kegiatan belajar mengajar, kegiatan istighosah setiap hari jumat, peringatan hari besar agama dan berdoa setelah kegiatan belajar mengajar.
- b. Membiasakan perilaku jujur melalui kegiatan pembelajaran, melaporkan semua barang temuan ke TU.

- c. Membiasakan perilaku disiplin melalui *finger print*, berpakaian seragam lengkap bagi semua warga sekolah sesuai dengan tata tertib yang berlaku.
 - d. Membiasakan kepedulian pada sesama melalui sumbangan sukarela untuk siswa kurang mampu, infaq.
 - e. Membudayakan kepedulian sosial pada warga sekolah yang mengalami musibah melalui sumbangan insidental.
 - f. Membudayakan terhadap kepedulian lingkungan hidup yang ada disekitarnya.
 - g. Membiasakan memilah dan membuang sampah pada tempatnya, program penghijauan dan lombe kebersihan kelas 3 bulan sekali.⁶⁹
6. Identitas Sekolah
- a. Nama Sekolah : SMA Negeri 2 Sidoarjo
 - b. NPSN : 20501702
 - c. Alamat : Jalan Lingkar Barat gading Fajar 2
 - d. Kode Pos : 61271
 - e. Kelurahan : Sidokare
 - f. Kecamatan : Candi
 - g. Kota : Sidoarjo
 - h. Provinsi : Jawa Timur
 - i. Status Sekolah : Negeri
 - j. Telepon / Fax : 031 8961119 / 0318055230
 - k. Email : smanda_sda@yahoo.com
 - l. Akreditasi Sekolah : A

⁶⁹Dokumentasi, Arsip SMAN 2 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2021/2022, dikutip pada tanggal 19 april 2022.

m. Jumlah Siswa:

Tabel 4.1

Jumlah siswa SMAN 2 Sidoarjo Tahun Ajaran 2021/2022

No	Kelas	Tahun Ajaran 2021/2022			Jumlah Siswa	Ket.
		Rombel	Siswa			
			L	P		
1	X	12	155	269	424	
2	XI	12	182	209	391	
3	XII	13	173	264	437	

a. Data Ruang Kelas

- 1) Kelas X : 12 ruang kondisi baik
- 2) Kelas XI : 12 ruang kondisi baik
- 3) Kelas XII : 13 ruang kondisi baik

b. Jumlah Rombongan Belajar

- 1) Kelas X : 12 ruang belajar
- 2) Kelas XI : 12 ruang belajar
- 3) Kelas XII : 13 ruang belajar

c. Sarana

- 1) Ruang Kepala Sekolah : 1 buah
- 2) Ruang Belajar : 37 buah
- 3) Ruang Kantor : 7 buah
- 4) Ruang Perpustakaan : 1 buah
- 5) Ruang Olahraga : 1 buah
- 6) Ruang Laboratorium : 7 buah

7) Ruang Kesenian	: 1	buah
8) Gudang	: 2	buah
9) Kantin	: 2	buah
10) WC	: 8	buah
11) Ruang Penjaga	: 2	buah
12) Masjid	: 1	buah
13) Aula	: 1	buah ⁷⁰

Tabel 4.2

**DAFTAR DAN NAMA GURU DAN PEGAWAI
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 2 SIDOARJO**

No.	NAMA	JABATAN
1	Drs. Digdo Santoso, M.Pd	Kepala Sekolah
2	Anik Wijayawati, S.T	Waka Kurikulum
3	Ulin Mahdiati, M.M.Pd	Guru Penjas Orkes
4	Muhammad Ali Mashuri, S.Pd	Waka Sarpras/G.PKn
5	Eli Fauziah, S.Pd	Bendahara SKS/G.Eko
6	Ririn Faridah, M.Pd	Waka Kesiswaan/G.Mat
7	Diduk Hari Susanto, S.Pd	Waka Humas/G.Mat
8	Hj. Betty Indriana Surya, S.Pd	Staf Kurikulum/G. KIMIA
9	Ernawati, S.Sos	Staf Kurikulum/ G.Sosiologi
10	Novita Dwi Lestari, S.Pd	Guru Fisika/Staf Kur
11	Rima Ristiarni, S.Pd	Guru PKn

⁷⁰Dokumentasi, Arsip SMAN 2 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2021/2022, dikutip pada tanggal 19 April 2022.

12	Hj. In Sulis Setianingsih,S.Pd	Guru Seni Budaya
13	Nurul Hidayati,S.Pd	Staf Humas/G.Fisika
14	Kusnadi	Staf TU
15	Dra. Kudwatun Hasanah	Guru Biologi
16	Dra. Ernawati	TPM/Guru Kimia
17	Maftuhah,S.Pd	Bendahara BPOPP/Guru Inggris
18	Wahyu Windarwati,S.Pd	Guru Fisika
19	Sriwidayati,S.Pd	Guru Kimia
20	Alfiatus Saida,S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
21	Drs. Moch. Agus Salim	TPM/ Guru Matematika
22	Novindria Ika Lihadari,S.Pd	Guru Ekonomi/Antropologi
23	Sri Hartini,S.Pd,M.Pd	Guru Geografi
24	Ninik Sukarmiati, S.Pd	Staf Saprasi/G. Mat
25	Drs. Soegiarto,S.Pd,M.Pd	Staf Sarpras/G Geografi
26	Ahmad Arif. S.Pd	Staf Kurikulum/G.BI
27	Bhatera Megasari, S.Si	Bendahara BOS/Laboran
28	Intan Nur Ismi, S.Pd	Staf Kesiswaan/Guru Math
29	Shella Nanda Arofah, S.Sos.I	Guru BK
30	Nurul Chamidah,S.Pd	Guru B.Jawa/Staf Kesiswaan
31	Aulia Drifani Kurniasari,S.Pd	Guru Bahasa Inggris
32	Akhmad Syaifuddin Zuhri,S.Pd	Guru TIK/Prakarya
33	Ade Bagus Setiawan, S.Pd	Guru Sejarah

34	M. Zainal Abidin, S.Pd	Guru Seni Budaya
35	Abdul Ghoni,S.Pd,MM	Staf Kesiswaan/G. FISIKA
36	Retno Safitri S,S.Pd.Gr.	Guru Penjas Orkes
37	Siti Munti'atus Sholihah, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
38	Dra. Rahayu Setyowati	Guru BK
39	Dharmawan S, S.Pd	Guru Sosiologi
40	Desi Permana Putri, S.Pd	Guru Matematika
41	Dra. Hj. Sri Indrayati	Guru BK
42	Septy Munti Fadilah,S.Pd	Guru BK
43	Eko Siswoyo,S.Kom	Guru TIK/Prakarya
44	Kusrini,S.Pd,M.Si	Guru Matematika
45	Sitie Romlah,S.Pd,M,MPd	Guru Bahasa Jepang
46	Asri Nurul Husnah,S.Pd	Guru Kimia
47	Aries Arifin, S.Pd	Guru Penjas Orkes
48	Zakiyyatul Mufidah, S.Pd	Guru Biologi
49	Ahmad Choirunnawwal, S.Th.I	Guru Pend Agama Islam
50	Yuni Suryandari,S.Pd	Guru Matematika
51	Eva Eko Mardianto, S.PdI	Guru Pend Agama Islam
52	Chriss Linda Mauritta,S.PdI	Guru Pend Agama Islam
53	Imam Hudiono,S.Pd, M.Pd	Guru Bahasa Inggris
54	Islamiyah Damayanti, S.Pd	Guru Bahasa Mandarin
55	Diana Suprayuni,S.Pd	Guru Seni Budaya
56	Drs. Amirul	TPM/G. Biologi
57	Salehoddin, S.Pd	Guru PKn

58	Lailatis Saidah, S.PdI	Guru Pend Agama Islam
59	Uzlifatul Jannah,S.Pd	Guru Sejarah
60	Ida Tisrina,M.Pd	Guru Bahasa Inggris
61	Aisyah Oktaviani Al Karim,S.Pd	Guru BK
62	Aria Raharja,S.Pd	Guru Sejarah
63	Annisa Nurul Fauziah,S.Pd	Guru BHS Jerman
64	Dwi Harleni,M.M.Pd	Guru Ekonomi
65	Siti Patimah,S.Pd	Guru Bahasa Jawa
66	Nanik Wijayanti, S.pd,M.Pd	Guru Bahasa Indonesia
67	Yulia Yanti Mala,SE	Laboran
68	Yenni Gunarti, S.Pd	Staf TU
69	Rudi Budiono	Staf TU
70	Ria Budiarti,A.mdKes	Tenaga Kesehatan
71	Moh. Sabto	Pustakawan
72	Maria Fransisca,S.Pd.K	Guru P. Agama Khatolik
73	Ismanita,A.Md	Staf TU
74	Harjari Sulistya Dewi	Tenaga Kopsis
75	Endang Setiawati, S.Pd.K	Guru P. Agama Kristen
76	Dyah Purwanti, A.Md	Pustakawan
77	Dra. Zunainah Ningsih	Guru Biologi
78	Anik Mas'ula, S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
79	Anik Ariyani, S.AP	Ka. TU
80	Viki Aris Susanto	Satpam
81	Jumain Achmad	Satpam

82	Hari Wibowo	Satpam
83	Hari Wahyudi	Satpam
84	Farchan Nudin	Satpam
85	Achmad Agung Sasmita	Satpam
86	Riswan Risdianto	Petugas Kebersihan
87	Mohammad Mahmudi	Petugas Kebersihan
88	Hajir	Petugas Kebersihan
89	Faisal	Petugas Kebersihan
90	Agus Suyanto	Petugas Kebersihan

B. HASIL PENELITIAN

Penyajian data yang akan dibahas berisikan pengolahan dan analisis data yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Sidoarjo, dimana data tersebut didapatkan peneliti melalui wawancara dengan kepala sekolah yaitu bapak Drs. Digdo Santoso, M.Pd dan guru PAI yaitu bapak Eva Eko Mardianto, S.PdI. Disamping itu juga peneliti menggunakan metode observasi dan dokumentasi.

Dalam prosesnya untuk mencari data yang diperlukan peneliti akan memaparkan beberapa hasil temuan yang didapatkan peneliti dilapangan, peneliti akan memaparkan dan mendeskripsikan apa yang telah dihasilkan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Penerapan Metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo.
 - a. Definisi Penerapan Metode *Role Playing*

Penerapan merupakan aktifitas yang dibuat dengan sengaja yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk mencapai suatu tujuan kegiatan. Sedangkan menurut Afi Pamawi, Penerapan adalah tindakan yang dilakukan secara individu dan kolektif dengan tujuan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan⁷¹. Selanjutnya Menurut Abdul Aziz Wahab , menyatakan bahwa *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang ditujukan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan hubungan interpersonal, khususnya yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui metode ini meliputi kemampuan untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan memaknai suatu peristiwa.⁷²

Berdasarkan wawancara dengan bapak Drs. Digo Santoso, M.Pd, menerangkan bahwa:

*“ Menurut saya metode ini adalah metode baru dalam pembelajaran PAI yang membuat siswa menjadi tidak bosan, selain itu metode ini menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar dan lebih berani ketika tampil dihadapan teman-temannya.”*⁷³

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Eva Eko Murdianto S.PdI selaku guru kelas X IPS 2 menerangkan bahwa:

⁷¹Afi Pamawi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Deepublish, 2020) h.67.

⁷²Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar*,..., h.109.

⁷³Wawancara dilakukan dengan Kepala Sekolah SMAN 2 Sidoarjo Drs. Digo Santoso, M.Pd di SMAN 2 Sidoarjo pada tanggal 06 April 2022

“Metode role playing ini adalah salah satu metode yang bisa digunakan agar siswa tidak bosan, dan siswa lebih ekspresif dalam pembelajaran.”⁷⁴

Kesimpulan dari penjelasan di atas bahwa penerapan metode *role playing* merupakan usaha guru untuk memberikan suasana belajar pendidikan agama islam dan budi pekerti untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan interaksi dua orang atau lebih yang membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

b. Tujuan Penerapan Metode *Role Playing*

Penerapan metode ini tidak terlepas dari tujuan yang ingin dicapai, tujuan dari penerapan metode *role playing* dalam pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo adalah guna mengembangkan kemampuan siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, melatih siswa agar lebih berani dalam pengambilan keputusan, dan menciptakan rasa tanggung jawab pada diri siswa. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah SMAN 2 Sidoarjo, bahwa:

“Saya mengharapkan dengan penerapan metode ini siswa lebih bisa belajar bertanggung jawab dan bisa berani untuk berbicara dihadapan banyak orang dan membuat mereka menjadi lebih percaya diri.”⁷⁵

⁷⁴Wawancara dilakukan dengan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Bapak Eva Eko Murdianto S.PdI, di SMAN 2 Sidoarjo, pada tanggal 06 April 2022

⁷⁵Wawancara dilakukan dengan Kepala Sekolah SMAN 2 Sidoarjo Drs. Digdo Santoso, M.Pd di SMAN 2 Sidoarjo pada tanggal 06 April 2022

Tujuan penerapan yang di inginkan oleh Bapak Eva Eko Mardianto S.PdI adalah agar siswa lebih aktif dalam belajar sehingga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, Bapak Eva Eko Mardianto S.PdI menyatakan bahwa:

”di dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti lebih banyak menggunakan metode yang dominan yaitu ceramah dan presentasi makalah, karena tidak semua murid bisa menerima macam-macam metode, metode yang dominan membuat siswa hanya sekedar mendengarkan dan tidak terlalu ekspresif dalam pembelajaran metode ini bisa digunakan agar siswa tidak bosan dan siswa lebih ekspresif dalam pembelajaran. Penggunaan metode role playing membuat siswa lebih memahami materi dengan cara praktek langsung.”⁷⁶

c. Penerapan Metode *Role Playing*

Penerapan metode ini menfokuskan pada materi Aqidah Akhlak dengan tema Berperilaku Jujur Dalam Kehidupan Sehari-hari. Tujuannya agar siswa dapat memahami materi yang diberikan dan di harapkan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan juga bisa memaknai dan mengimplementasikan perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil dari wawancara dengan Bapak Eva Eko Mardianto S.PdI menyatakan bahwa:

“ langkah-langkahnya mungkin dimulai dari membuat skenario dulu, kemudian kita diskusikan dengan anak-anak, kemudian kita

⁷⁶Wawancara dilakukan dengan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Bapak Eva Eko Mardianto S.PdI, di SMAN 2 Sidoarjo, pada tanggal 06 April 2022

jelaskan bagaimana tata cara pelaksanaannya, selanjutnya membagi peran dan pelaksanaannya, terus nanti saya kasih kertas biar mereka menulis pesan yang disampaikan dalam cerita ini itu apa, biar semuanya memperhatikan, selanjutnya nanti tinggal saya kasih tambahan sedikit dan evaluasi. ”⁷⁷

Hasil dari wawancara dengan Bapak Eva Eko Mardianto S.PdI sudah sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Hamzah B.Uno dalam buku *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif* menyatakan bahwa dalam penerapan metode *role playing* ada Langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* berhasil dengan baik antara lain:⁷⁸

- 1) Penyusunan skenario
- 2) Memperlihatkan skenario kepada siswa agar dapat dipelajari.
- 3) Guru menjelaskan tentang kompetensi apa yang akan dicapai. Dalam hal ini menjelaskan mulai dari persiapan materi Aqidah Akhlak dengan tema berperilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari, pelaksanaan, dan evaluasi.
- 4) Melakukan diskusi dengan siswa tentang skenario untuk mempersiapkan penampilan.
- 5) Siswa membagi anggotanya sesuai dengan peran yang akan ditampilkan.
- 6) Siswa melakukan skenario yang sudah disiapkan.

⁷⁷Wawancara dilakukan dengan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Bapak Eva Eko Mardianto S.PdI, di SMAN 2 Sidoarjo, pada tanggal 06 April 2022

⁷⁸Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*,..., h. 27.

- 7) Setelah siswa bermain peran, siswa diberi selembar kertas untuk membahas tentang pesan yang terdapat dalam cerita tersebut.
- 8) Beberapa siswa menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan tambahan kesimpulan secara umum
- 10) Melakukan evaluasi.

Penerapan metode *Role Playing* di SMAN 2 Sidoarjo lebih difokuskan pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Bapak Eva Eko Mardianto S.PdI mengatakan bahwa:

*“untuk materi PAI yang cocok sama metode ini mungkin Akidah Akhlaq tema Berperilaku Jujur Dalam Kehidupan Sehari-hari, karena banyak pesan buat anak-anak.”*⁷⁹

2. Hambatan dan Tantangan setelah diterapkan metode *role playing* di SMAN 2 Sidoarjo.

Hambatan berarti kendala, halangan, rintangan, kesulitan.

⁸⁰Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran tentunya mempunyai tantangan dan hambatan. Hambatan yaitu siswa yang tidak terpilih untuk memainkan peran menjadi siswa yang pasif, ketika menerapkan metode ini membutuhkan waktu yang panjang, dan membuat kelas lain menjadi terganggu karena suara-suara seperti tepuk tangan dan sebagainya. Selain itu tantangan pada metode ini adalah guru harus memberikan pembelajaran yang membuat siswa terkesan agar pesan yang disampaikan dapat tertanam dalam ingatan

⁷⁹Wawancara dilakukan dengan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Bapak Eva Eko Mardianto S.PdI, di SMAN 2 Sidoarjo, pada tanggal 06 April 2022

⁸⁰Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 385.

siswa, guru mengajak siswa untuk lebih memaknai pesan yang disampaikan agar bisa diimplementasikan dengan baik, dan daya tarik guru ketika pembelajaran akan menjadikan pembelajaran menjadi penuh semangat.

Seperti yang disampaikan oleh guru pendidikan agama islam dan budi pekerti Bapak Eva Eko Mardianto S.PdI, bahwa:

“faktor penghambatnya yaitu siswa yang tidak terpilih untuk memainkan peran menjadi siswa yang pasif, ketika menerapkan metode ini membutuhkan waktu yang panjang, dan membuat kelas lain menjadi terganggu karena suara-suara seperti tepuk tangan dan sebagainya. Kemudian tantangannya ketika setelah menerapkan metode role playing ini yaitu saya harus memastikan anak-anak bisa memahami materi tadi dan selain itu juga bisa mengimplentasikan dalam kehidupan sehari-hari.”⁸¹

3. Respon siswa terhadap penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo.

Dalam penerapan metode *role playing* pasti memiliki berbagai macam respon dari siswa. Untuk itu peneliti mewawancarai beberapa siswa dari kelas X IPS 2 guna mengetahui respon mereka mengenai penerapan metode *role playing*, peneliti mewawancarai saudara Dimas dan saudara Amir, peneliti akan memaparkan hasil wawancara dari saudara Dimas, dan setelah itu lanjut dengan hasil wawancara

⁸¹Wawancara dilakukan dengan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Bapak Eva Eko Mardianto S.PdI, di SMAN 2 Sidoarjo, pada tanggal 06 April 2022

dengan saudara Amir. Berikut adalah hasil wawancara dari saudara Dimas :

“Ketika saya ditunjuk menjadi salah satu pemeran, saya awalnya takut mas, karena tampil dihadapan teman-teman tapi setelah sampean memberikan kepercayaan dan saya membaca naskahnya saya mau gak mau ya harus tampil, meskipun keringetan yang penting yakin dulu, dan ya hasilnya saya ndredek dan Alhamdulillah banyak yang ketawa ketika saya bermain peran dihadapan teman-teman. Tapi menurut saya waktunya kurang mas dan ceritanya kurang dalam pengenalan karakter pemerannya dan ceritanya kurang panjang dan harus dikembangkan lagi biar tidak terlalu cepat dan pesannya masuk semua.”⁸²

Dari hasil wawancara dengan Dimas, peneliti mengetahui bahwa tidak semua murid yang ditunjuk untuk memerankan peran mau menerima, tetapi juga ada yang terpaksa dan akhirnya mencoba memberanikan dirinya untuk berani dihadapan banyak orang. Namun bisa dipastikan bahwasannya pendapat dari saudara Dimas sesuai dengan pendapat pak Evan bahwa transisi dari masa pandemi membuat siswa menjadi pasif dalam pembelajaran dan sesuai dengan kekurangan metode *role playing*. Setelah kita mengetahui pendapat dari saudara Dimas, setelah ini kita akan mengetahui pendapat dari saudara Amir selaku ketua kelas. Berikut hasil wawancara dengan saudara Amir:

⁸²Data didapatkan dari wawancara dengan siswa SMAN 2 Sidoarjo, bernama Dimas pada tanggal 28 Maret 2022

“ saya mengamati dari pelaksanaan drama hingga selesai yaitu teman-teman dikelas bisa cukup terhibur dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan karena penyampaian pembelajarannya melibatkan hampir semua siswa untuk berperan dan saya merasa lebih mudah dalam menerima pembelajaran yang disampaikan”⁸³

Dari hasil wawancara yang dilakukan ada beberapa respon yang berbeda salah satunya Amir, dari pernyataannya dia sangat senang dengan penerapan metode ini karena dia merasa banyak melakukan interaksi dengan temannya dan membuat mereka lebih ekspresif dalam pembelajaran dan membuat mereka lebih tertarik dan memahami materi yang telah disampaikan. Selain mewawancarai Dimas dan Amir, peneliti juga meminta pendapat kepada Bapak Eva Eko Mardianto S.PdI selaku guru PAI di kelas X IPS 2, beliau menyatakan bahwa:

“ketika pembelajaran dimulai ekspresi siswa sangat beragam, ada yang seperti menghindar atau malah senang dengan pembelajaran menggunakan metode role playing”⁸⁴

C. ANALISIS HASIL PENELITIAN

1. Penerapan Metode *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo

Penerapan merupakan aktifitas yang dibuat dengan sengaja yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk mencapai suatu tujuan kegiatan. Sedangkan menurut Afi Pamawi, penerapan adalah tindakan

⁸³Data didapatkan dari wawancara dengan siswa SMAN 2 Sidoarjo, bernama Amir pada tanggal 28 Maret 2022

⁸⁴Wawancara dilakukan dengan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Bapak Eva Eko Mardianto S.PdI, di SMAN 2 Sidoarjo, pada tanggal 06 April 2022

yang dilakukan secara individu dan kolektif dengan tujuan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.⁸⁵ Selanjutnya Menurut Abdul Aziz Wahab , menyatakan bahwa *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang ditujukan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan hubungan interpersonal, khususnya yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui metode ini meliputi kemampuan untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan memaknai suatu peristiwa.⁸⁶

Berdasarkan analisis hasil penelitian yang dilakukan melalui wawancara, penerapan metode *role playing* merupakan usaha guru untuk dalam menciptakan suasana belajar pendidikan agama islam dan budi pekerti dan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan interaksi dua orang atau lebih yang membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Penerapan metode ini tidak terlepas dari tujuan yang ingin dicapai, tujuan dari penerapan metode *role playing* dalam pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo adalah guna mengembangkan kemampuan siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, melatih siswa agar lebih berani dalam pengambilan keputusan, dan menciptakan rasa tanggung jawab pada diri siswa.

Hal tersebut sudah relevan dengan apa yang diungkapkan oleh Syaiful, tujuan penerapan metode *role playing* adalah siswa bisa lebih menghargai persaan temannya, belajar mengenai sebuah bentuk tanggung

⁸⁵Afi Pamawi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Deepublish, 2020),h. 67.

⁸⁶Abdul Aziz Wahab, *Metode dan Model-Model Mengajar*,..., h.109.

jawab, belajar dalam pengambilan keputusan dan siswa dapat menyelesaikan suatu permasalahan.⁸⁷

Dalam penerapan metode *role playing* tentunya ada langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Hamzah B.Uno dalam buku *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif* menyatakan bahwa dalam penerapan metode *role playing* ada Langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* berhasil dengan baik antara lain:⁸⁸

- a. Penyusunan skenario
- b. Memperlihatkan skenario kepada siswa agar dapat dipelajari.
- c. Guru menjelaskan tentang kompetensi apa yang akan dicapai. Dalam hal ini menjelaskan materi Aqidah Akhlak dengan tema berperilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Melakukan diskusi dengan siswa tentang skenario untuk mempersiapkan penampilan.
- e. Siswa membagi anggotanya sesuai dengan peran yang akan ditampilkan.
- f. Siswa melakukan skenario yang sudah disiapkan.
- g. Setelah siswa bermain peran, siswa diberi selembar kertas untuk membahas tentang pesan yang terdapat dalam cerita tersebut.
- h. Beberapa siswa menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberikan tambahan kesimpulan secara umum

⁸⁷Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h.11.

⁸⁸Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*,..., h. 27.

j. Melakukan evaluasi.

Berdasarkan analisis hasil wawancara dan observasi maka langkah-langkah dalam penerapan metode *role playing* adalah:

- a. Pertama guru membuat skenario dulu
- b. Guru mendiskusikan dengan anak-anak mengenai skenario
- c. Guru menjelaskan tata cara pelaksanaan metode *role playing*
- d. Guru membagi peran kepada siswa
- e. Pelaksanaan metode *role playing* sesuai dengan naskah yang telah dibuat
- f. Guru membagikan kertas untuk menulis pesan yang disampaikan dalam cerita
- g. Siswa maju kedepan untuk menyampaikan pesan dari cerita yang telah ditampilkan
- h. Guru memberikan kesimpulan secara keseluruhan
- i. Evaluasi

2. Hambatan dan tantangan setelah diterapkan metode *role playing* di SMAN 2 Sidoarjo.

Berdasarkan hasil wawancara di SMAN 2 Sidoarjo diperoleh hambatan yang dihadapi. Adapun hambatan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Siswa yang tidak terpilih untuk memainkan peran menjadi siswa yang pasif.

Siswa yang menjadi bagian menjadi penonton hanya mendapatkan bagian untuk menulis kesimpulan dan tidak mendapatkan bagian untuk tampil dihadapan teman sekelasnya.

- b. Ketika menerapkan metode ini membutuhkan waktu yang panjang.

Menyesuaikan jam pelajaran dengan penerapan metode ini harus bagus, karena metode ini membutuhkan waktu yang lumayan, karena itu guru harus mampu menyesuaikan waktu pelajaran tersebut.

- c. Membuat kelas lain menjadi terganggu karena suara-suara seperti tepuk tangan dan lain sebagainya.

Masalah tersebut muncul karena ketika proses penerapan metode membuat siswa menjadi aktif sehingga melakukan tepuk tangan dan sebagainya sebagai bentuk memeriahkan.

Tantangan setelah diterapkannya metode *role playing*, diantaranya yaitu:

- a. Guru harus memberikan pembelajaran yang membuat siswa terkesan, agar pesan yang disampaikan dapat tertanam dalam ingatan siswa.
- b. Guru mengajak siswa untuk lebih memaknai pesan yang disampaikan agar bisa diimplementasikan dengan baik.
- c. Daya Tarik guru ketika pembelajaran akan menjadikan siswa menjadi penuh semangat dalam belajar.

3. Respon siswa terhadap penerapan metode *role playing* di SMAN 2 Sidoarjo.

Berdasarkan hasil wawancara dan penelitian yang dilakukan di SMAN 2 Sidoarjo bahwa respon siswa terhadap metode *role playing* yaitu:

- a. Tidak semua murid yang ditunjuk untuk memerankan peran mau menerima, tetapi juga ada yang terpaksa dan akhirnya mencoba untuk memberanikan dirinya tampil dihadapan teman-temannya.
- b. Beberapa murid sangat antusias dalam pembelajaran, karena mereka merasa dilibatkan dalam sebuah acara, membuat mereka lebih berani dan mudah untuk memahami pembelajaran yang disampaikan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis tentang penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo adalah (a) Pertama guru membuat skenario. (b) guru mendiskusikan dengan anak-anak mengenai skenario tersebut. (c) guru menjelaskan tata cara pelaksanaan metode *role playing*. (d) guru membagi peran kepada siswa. (e) pelaksanaan metode *role playing* sesuai dengan naskah yang telah dibuat. (f) guru membagikan kertas untuk menulis pesan yang disampaikan dalam cerita. (g) siswa maju kedepan untuk menyampaikan pesan dari cerita yang telah ditampilkan. (h) guru memberikan kesimpulan secara keseluruhan. (i) evaluasi.
2. Hambatan yang dihadapi setelah diterapkannya metode *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Sidoarjo adalah (a) siswa yang tidak terpilih memainkan peran menjadi siswa yang pasif. (b) ketika menerapkan metode ini membutuhkan waktu yang panjang. (c) membuat kelas lain menjadi terganggu karena suara-suara seperti tepuk tangan dan lain sebagainya. Sedangkan tantangan yang dihadapi setelah diterapkannya metode *role playing* adalah (a) guru harus memberi pembelajaran yang membuat siswa terkesan, agar pesan yang

disampaikan dapat tertanam dalam ingatan siswa. (b) guru mengajak siswa untuk lebih memaknai pesan yang disampaikan agar bisa diimplementasikan dengan baik. (c) daya Tarik guru ketika pembelajaran akan menjadikan siswa menjadi penuh semangat dalam belajar.

3. Respon siswa terhadap penerapan metode *role playing* adalah (a) tidak semua murid yang ditunjuk mau memerankan peran mau menerima, tapi juga ada yang terpaksa dan akhirnya mencoba untuk memberanikan dirinya tampil dihadapan teman-temannya. (b) beberapa murid sangat antusias dalam pembelajar, karena mereka merasa dilibatkan dalam sebuah acara, membuat mereka lebih berani dan mudah untuk memahami pembelajaran yang disampaikan.

B. Saran

Sebagai bahan masukan kepada civitas SMAN 2 Sidoarjo, dengan tujuan guna menjadikan acuan atau pertimbangan dalam pengembangan pengajaran pendidikan agama islam, dengan tidak ada unsur untuk menggurui dan mengurangi rasa hormat maka penulis memiliki saran antara lain:

1. Bagi SMAN 2 Sidoarjo hendaknya menggunakan berbagai macam metode pembelajaran salah satu nya metode pembelajaran *role playing*, karena metode ini sangat menarik dan membuat siswa lebih mudah menerima pembelajaran dan berpengaruh terhadap keberanian siswa dalam berbicara di khalak luas.

2. Bagi siswa, dengan diterapkannya metode *role playing*, diharapkan siswa lebih semangat ketika proses pembelajaran, guna menunjang prestasi yang baik untuk masa depan.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Abdurrahman Saleh. *Teori-teori Pendidikan Berdasarkan Al-Quran*. Jakarta: Rineka Cipta. (2010).
- Ahmadi, Rulam. *Memahami Metodologi Penelitian Kualitatif*. Malang: UIN Malang Press. (2005).
- Alim, Muhammad. *Pendidikan Agama Islam (Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim)*. Bandung: Rosdakarya. (2006).
- Aliyah, Himatul. Skripsi: “Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA di SMAN 1 Gedangan Sidoarjo”. Surabaya: UIN Sunan Ampel, (2015).
- Arifin, M. *Ilmu Pendidikan Islam (Tinjauan Teoritis dan Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner)*. Jakarta: PT Bumi Aksara. (2008).
- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. (2002).
- Arsyad, Azhar. *Learning Media (Media pembelajaran)*. Jakarta: Rajawali Perss. (2006).
- Asfiyati. *Visualisasi dan Virtualisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana. (2020).
- Bahri, Syaiful dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. (2010).
- Basri, Hasan. *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia. (2010).
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Cet. XII, Jakarta: PT Bumi Aksara. (2016).

Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*.

Jakarta: Balai Pustaka.(2001).

Desy R, Ni Putu dkk.“Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A”,*Jurnal Anak Usia Dini*, Vol. 4. No. 2(2016).

Dokumentasi, Arsip SMAN 2 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2021/2022, dikutip pada tanggal 19 april (2022).

Enzir. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada. (2017).

Faizi, Mastur. *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid*. Yogyakarta: DIVA Press. (2013).

Fitrah, Muh dan Lutfiyah. *Metodologi penelitan: penelitian kualitatif, tindakan kelas, dan studi kasus*. Sukabumi: CV Jejak. (2017).

Hangestiningih, Endang. *Diklat Pengantar Ilmu Pendidikan*.Yogyakarta: Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa. (2015).

Harjanto. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.(2001).

Hartono, Rudi. *Ragam model mengajar yang mudah diterima murid*. Yogyakarta: Diva Press. (2013).

Hartono, Rudi. *Ragam model mengajar yang mudah diterima murid*. Yogyakarta: Diva Press. (2013).

Hawi,Akmal.*Kompetensi Guru PAI*.Jakarta: Rajawali Pers. (2013).

Huda, Miftahul. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (2013).

Ibrahim. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta. (2015).

Idrus, Muhammad. *Metode Penelitian Ilmu-ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Erlangga.(2009).

Keputusan Menteri Agama (KMA) Republik Indonesia Nomor 211 Tahun (2011).

Khairunnisa, “Pengaruh Pelaksanaan metode ROLE PLAY (Bermain Peran) terhadap kecerdasan komunikasi interpersonal peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMAN 10 Gowa”, *Skripsi Sarjana pendidikan*.Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin. (2018).

Khasanah, Siska Nida’ul. “Pengaruh metode pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 101896 Kiri Hulu Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang”, *Skripsi Sarjana pendidikan*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.(2019).

Khoirotn, Umi, “Efektifitas Metode Role Play dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia pra- Sekolah (Studi kasus di TK ABA Plus Al Firdous, Panduwoharjo, Sleman)”, *Skripsi Sarjana Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. (2012).

Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Rosda. (2007).

Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Rosda.(2007).

Moleong, Lexi J. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya. (2002).

Mu’ammam, Muhammad Arfan dan Moch Tolchah. Islamic Education in the Globalization Era; Challengers, Opportunities, and Contribution of Islamic Education in Indonesia. *Humanities & Social Science Reviews*, Vol. 7, No.4, October. (2019).

- Mujibno. *Implementasi Metode Role Playing dalam menumbuhkan kepercayaan diri anak di TK.Al-Azhar Pagendingan*. MAHAROT:Jurnal of Islamic Education, Vol. 1 No. 1 .(2017).
- Nata, Abudin.*Ilmu Pendidikan Islam*. Cet.II. Jakarta: Kencana. (2010).
- Neolaka, Grace A dan Amos Neolaka. *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana. (2017).
- Nurochim. *Perencanaan Pembelajaran Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. (2013).
- Pamawi, Afi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish. (2020).
- Peraturan Pemerintah tentang *Pendidikan Agama dan Keagamaan* pasal 5 ayat 7.
- Rukajat, Ajat. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish. (2018).
- Sagala, Syaiful. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta. (2011).
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Persada Media. (2006).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet. 16. Bandung: Alfabeta. (2013).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. (2015).
- Sukamadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. (2013).
- Sumiati dan Asra. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima. (2009).
- Supriyanto dan Rohmad. *Pengantar Statistika Panduan Praktis bagi pelajar dan mahasiswa*. Yogyakarta: Kalimedia. (2015).
- Tafsir, Ahmad *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Cet. XI, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2014).

- Tanzeh, Ahmad. *Metodologi penelitian praktis*. Yogyakarta: Teras. (2011).
- Tohirin. *Psikologi Pembelajaran Agama Islam*. Cet. V;Depok: PT RAJA GRAFINDO PERSADA. (2014).
- Uno, Hamzah B. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara. (2012).
- Usman, Husaini. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara. (2006).
- Usman, Moh Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.(2006).
- Wahab, Abdul Aziz. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Alfabeta. (2008).
- Wawancara dilakukan dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Bapak Eva Eko Murdianto S.PdI ,kelas X IPS 2 di SMAN 2 Sidoarjo, pada tanggal 06 April 2022
- Wawancara yang dilakukan dengan Amir siswa kelas X IPS 2 di SMAN 2 Sidoarjo, pada tanggal 28 Maret 2022
- Wawancara yang dilakukan dengan Dimas salah satu siswa kelas X IPS 2 di SMAN 2 Sidoarjo, pada tanggal 28 Maret 2022
- Wicaksono, Andri.*Teori Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Garudhawaca.(2015).
- Yuntari, “Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sejarah pada siswa kelas XI Madrasah Aliyah Sultan Agung Ngawen Blora”. *Jurnal Pedagogy*, Vol. 9. No. 1 (2017).