

**PELAKSANAAN METODE ROLE PLAYING
(BERMAIN PERAN) DALAM MENUNJANG KEAKTIFAN
SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS XI
DI SMA NEGERI 1 KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**PELAKSANAAN METODE ROLE PLAYING
(BERMAIN PERAN) DALAM MENUNJANG KEAKTIFAN
SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS XI
DI SMA NEGERI 1 KOTA PEKALONGAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fira Anggraini

NIM : 2121105

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Angkatan : 2021

Menyatakan bahwa karya ilmiah atau skripsi yang berjudul **"PELAKSANAAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) DALAM MENUNJANG KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS XI DI SMA NEGERI 1 KOTA PEKALONGAN"**

Adalah benar-benar karya tulis sendiri, kecuali bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila tidak benar, maka penulis bersedia mendapatkan sanksi akademik dan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 11 Oktober 2024



FIRA ANGGRAINI
NIM. 2121105

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdri. Fira Anggraini

Kepada Yth.
Dekan Fakultas UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan
c.q Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam
di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari :

Nama : Fira Anggraini
NIM : 2121105
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : PELAKSANAAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) DALAM MENUNJANG KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS XI DI SMA NEGERI I KOTA PEKALONGAN

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 11 Oktober 2024

Pembimbing,



H. M. Yasin Abidin, M.Pd.
NIP.19681124 199803 1 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan Km. 5 Rowolaku, Kajen, Kabupaten Pekalongan 51161
Website: fik.uingusdur.ac.id email: fik@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : Fira Anggraini

NIM : 2121105

Program Studi: **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

Judul Skripsi : **PELAKSANAAN METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) DALAM MENUNJANG KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS XI DI SMA NEGERI 1 KOTA PEKALONGAN**

Telah diujikan pada hari Jumat, Tanggal 06 Desember 2024 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

Muthoin, M. Ag

NIP. 19760919 200912 1 002

Dr. Mahmud Hanif, M. Pd

NIP. 19650612 199203 1 002



Pekalongan, 13 Desember 2024
Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.

NIP. 19730112 200003 1 001

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penulisan disertasi ini adalah Pedoman transliterasi yang merupakan hasil Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor : 0543b/U/1987.

Di bawah ini daftar huruf-huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	a		Es (dengan titik di atas)
ج	Ja	J	Je
ح	a		Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	al		Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet
س	Sa	S	Es
ش	Sya	SY	Es dan Ye
ص	a		Es (dengan titik di bawah)
ض	at		De (dengan titik di bawah)
ط	a		Te (dengan titik di bawah)
ظ	a		Zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	Apostrof Terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef

ق	Qa	Q	Qi
ك	Ka	K	Ka
ل	La	L	El
م	Ma	M	Em
ن	Na	N	En
و	Wa	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah () yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika hamzah () terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal Bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Fat ah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	ammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَي	Fat ah dan ya	Ai	A dan I
أَوْ	Fat ah dan wau	Iu	A dan U

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hauila*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
لَا	Fat ah dan alif atau ya		a dan garis di atas
ي	Kasrah dan ya		i dan garis di atas
و	ammah dan wau		u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *m ta*

رَمَى : *ram*

قِيلَ : *q la*

يَمُوتُ : *yam tu*

4. *Ta Marb ah*

Transliterasi untuk *ta marb ah* ada dua, yaitu: *ta marb ah* yang hidup atau mendapat harkat *fat ah*, *kasrah*, dan *ammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta marb ah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marb ah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marb ah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h). Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rau ah al-a f l*

الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-mad nah al-f lah*

الْحِكْمَةُ : *al- ikmah*

5. *Syaddah* (Tasyd d)

Syaddah atau *tasyd d* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasyd d* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabban*

نَجَّيْنَا : *najjain*

الْحَقُّ : *al- aqq*

الْحَجُّ : *al- ajj*

نُعِمُّ : *nu''imakh*

عُدُوُّ : *'aduwwun*

Jika huruf ber- *tasyd d* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf berharakat kasrah (), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* ().

Contoh:

عَلِيٍّ : *'Al* (bukan *'Aliyy* atau *'Aly*)

عَرَبِيٍّ : *'Arab* (bukan *'Arabiyy* atau *'Araby*)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (alif lam ma'arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-). Contohnya:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalah* (bukan *az-zalzalah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bil du*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia

berupa alif. Contohnya:

تَامُرُونَ : ta'mur na

النَّوْءُ : al-nau'

شَيْءٌ : syai'un

أُمِرْتُ : umirtu

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Alquran (dari *al-Qur' n*), sunnah, hadis, khusus dan umum. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

F il l al-Qur' n

Al-Sunnah qabl al-tadw n

Al-'Ib r t F 'Um m al-Laf l bi khu al-sabab

9. Laf' al-Jal lah ()

Kata "Allah" yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mu f ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah. Contoh:

دِينُ اللَّهِ : d null h

Adapun *ta marb ah* di akhir kata yang disandarkan kepada *laf' al-jal lah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : hum f ra matill h

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang

berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa m Mu ammadun ill ras l

Inna awwala baitin wu i'a linn si lalla bi Bakkata mub rakan

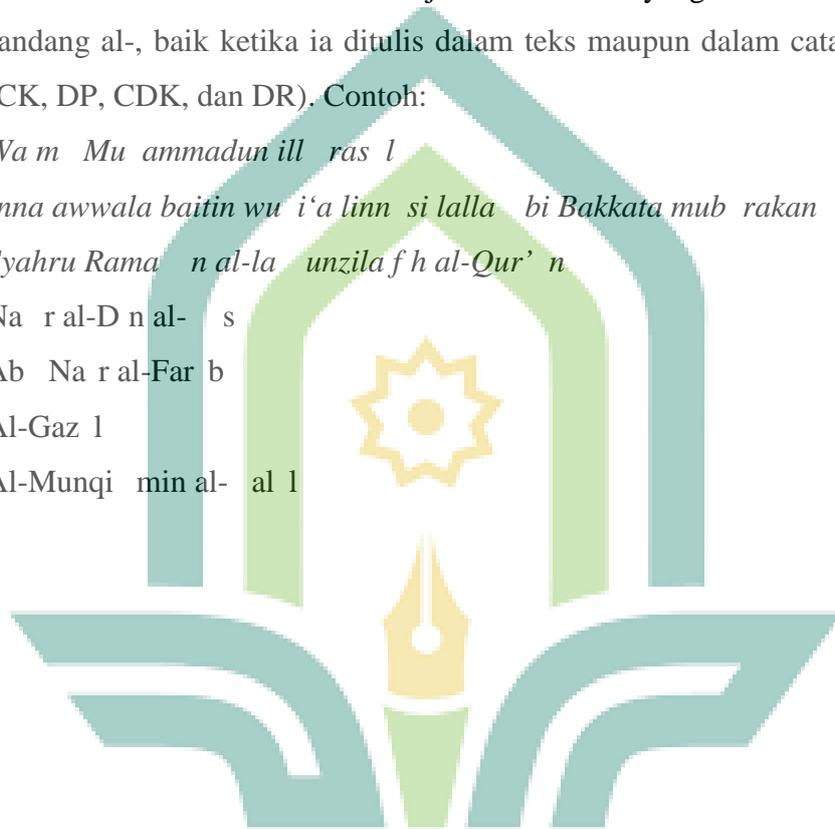
Syahru Rama n al-la unzila fh al-Qur' n

Na r al-D n al- s

Ab Na r al-Far b

Al-Gaz l

Al-Munqi min al- al l



MOTTO

وَيَرْزُقُهُ مِنْ حَيْثُ لَا يَحْتَسِبُ وَمَنْ يَتَّوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ فَهُوَ حَسْبُهُ
إِنَّ اللَّهَ بِالْعُمْرَةِ قَدْ جَعَلَ اللَّهُ لِكُلِّ شَيْءٍ قَدْرًا ۝۳

“dan Dia memberinya rezeki dari arah yang tidak disangka-sangka. Dan barangsiapa bertawakal kepada Allah, niscaya Allah akan mencukupkan (keperluan)nya. Sesungguhnya Allah melaksanakan urusan-Nya. Sungguh, Allah telah mengadakan ketentuan bagi setiap sesuatu”.

(QS. At-Talaq : 3)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala hidayah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tetap tercurah kepada Nabi Muhammad Shollallahu 'Alaihi Wassalam, keluarga, sahabat serta pengikut beliau yang istiqomah hingga hari akhir. Sebagai rasa cinta dan kasih, saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua saya, Ayah M. Fatchurrohaman dan Mama Yani Oktarina yang sangat saya cintai dan sayangi yang senantiasa memberikan motivasi, semangat dan dukungan baik secara moral maupun material, serta doa-doa tulusnya yang selalu mengalir dan mengiringi disetiap langkah saya. Terima kasih atas segala kebesaran hatinya dalam membesarkan, mendidik, menyayangi, mengasihi, menyekolahkan dan mengantarkan saya hingga bisa duduk dibangku kuliah untuk memperoleh gelar sarjana.
2. Adik saya tercinta Fatimah yang senantiasa menemani dan kebersamai saya kemanapun saya pergi sehingga saya tidak pernah merasa sendiri dan beruntung memiliki adik sepertimu. Dan adik kedua saya Muhammad Fathan Alfarizqi yang masih berusia 9 bulan, melihat kelucuanmu membuat rasa lelah seketika hilang.
3. Kepada mas Muhammad Additiyarrizqi yang telah kebersamai hingga saat ini dan menjadi bagian dalam perjalanan hidup saya. Terima kasih karena senantiasa memberikan dukungan, menjadi tempat dalam mencurahkan keluh kesah, dan memberikan waktunya untuk senantiasa menemani saya.
4. Sahabat-sahabat saya tercinta Ayu, Sofa, Naila yang senantiasa kebersamai saya dari semester satu hingga semester tujuh, yang senantiasa berjuang bersama dalam suka dan duka selama di bangku kuliah demi sebuah masa depan yang cerah. Persahabatan ini kami beri nama *The Golden Girls*.
5. Sahabat-sahabat saya tercinta Aisy dan Arsyah yang telah menemani perjalanan pendidikan saya dari SMA hingga sekarang. Meskipun kebersamaan kami terbatas oleh jarak karena berbeda Universitas tetapi terima kasih atas segala

doa dan dukungan yang senantiasa mengiringi. Persahabatan ini kami beri nama *Girls Squad*.

6. Kepada Ibu Syaikhoh Talib selaku guru PAI saya di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan yang memberikan saya ilmu pengetahuan agama, memberikan izin dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian. Terima kasih atas segala doa dan dukungannya.
7. Semua guru saya dari TK sampai dengan SMA yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan yang senantiasa menjadi penerang bagi kehidupan saya. Melalui jasa guru juga yang telah mengantarkan saya ke jenjang perkuliahan.
8. Bapak/Ibu dosen FTIK UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan khususnya Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan, membimbing dan mengarahkan selama kuliah, dan memberikan pengalaman berharga bagi saya.
9. Almamater tercinta UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.



ABSTRAK

Anggraini, Fira 2024. "Pelaksanaan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Dalam Menunjang Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas XI Di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan". *Skripsi* Program Studi Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: H. M. Yasin Abidin, M.Pd.

Kata Kunci: Metode *Role Playing* (Bermain Peran), Keaktifan Siswa, Pendidikan Agama Islam.

Realitas dewasa ini, dalam proses pembelajaran kerap kali berjalan secara kaku. Siswa dituntut untuk dapat menguasai seluruh materi pelajaran yang telah guru sampaikan. Pada kenyataannya, tuntutan penguasaan materi yang terlalu banyak belum tentu akan menjamin pemahaman terhadap materi pelajaran yang diterima oleh siswa. Hal ini justru akan membuat kondisi belajar yang tidak menyenangkan dan tentunya proses pembelajaran akan kurang bermakna bagi siswa. Keterlibatan siswa secara langsung dan aktif dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan, maka diperlukan adanya penggunaan metode pembelajaran yang tepat agar dapat menarik perhatian siswa. Terdapat banyak metode pembelajaran yang dapat guru terapkan dalam pembelajaran salah satunya adalah metode *role playing* (bermain peran) yaitu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk dapat memerankan tokoh tertentu. Melalui implementasi tersebut dalam pembelajaran PAI dengan materi Syu'abul Iman di kelas XI SMA Negeri 1 Kota Pekalongan diharapkan dapat menunjang keaktifan siswa, menciptakan pengalaman belajar bagi siswa, dan tentunya siswa dapat menginternalisasikan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu; 1) Bagaimana perencanaan metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan?, 2) Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan?, 3) Bagaimana evaluasi metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan?.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan (*field reseach*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Sumber data berasal dari data primer yaitu, waka kurikulum, guru PAI kelas XI, dan siswa kelas XI, serta data sekunder yaitu jurnal, buku dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan berupa reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*verification*).

Hasil penelitian ini antara lain; 1) Perencanaan metode *role playing* (bermain peran) yaitu mempersiapkan materi pelajaran Syu'abul Iman, metode, media berupa PPT dan video, penilaian (evaluasi), dan menyusun modul ajar. 2) Pelaksanaan metode *role playing* (bermain peran) yaitu pembelajaran terdiri dari kegiatan

pendahuluan (salam, sapa, doa bersama, presensi, apersepsi, motivasi, dan tujuan pembelajaran), kegiatan inti (pelaksanaan metode diskusi dan metode *role playing*), dan kegiatan penutup (penguatan materi, motivasi, berdoa, dan salam). Dan keaktifan siswa pada pembelajaran PAI antara lain; bertanya kepada guru dan teman, ikut serta dalam diskusi, berpartisipasi dalam menyelesaikan naskah dialog, mencari berbagai informasi, mengemukakan pendapat, mempresentasikan hasil diskusi dengan bermain peran, memperhatikan kegiatan bermain peran, serta memberikan kesimpulan. 3) Evaluasi metode *role playing* (bermain peran) dilaksanakan dengan tes dan non tes. Evaluasi tes melalui tes tertulis antara lain; penilaian harian bersama (PHB), dan penilaian sumatif akhir tahun (PSAT), sedangkan evaluasi non tes (observasi) antara lain; tanya jawab, penilaian proses, penilaian produk (keterampilan).



KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya dan umatnya hingga akhir zaman, aamiin.

Dalam penelitian skripsi ini peneliti mengambil judul **“PELAKSANAAN METODE *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) DALAM MENUNJANG KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS XI DI SMA NEGERI 1 KOTA PEKALONGAN”**. Dalam penelitian skripsi ini tidak terlepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, nasihat dan saran serta kerjasama dari berbagai pihak khususnya pembimbing. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag. selaku Rektor UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. Moh. Sugeng Sholehuddin, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Dr. Ahmad Tarifin, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak H. M. Yasin Abidin, M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi.

5. Bapak Mohammad Syaifuddin, M. Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada saya selama kuliah di UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
6. Seluruh dosen jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmunya selama saya mengenyam pendidikan di UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
7. SMA Negeri 1 Kota Pekalongan yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebut satu-persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran untuk membangun sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan khususnya dan bagi pembaca pada umumnya serta semoga bermanfaat bagi semua pihak.

Pekalongan, 10 Oktober 2024



FIRA ANGGRAINI
NIM. 2121105

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	xi
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR BAGAN	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian	8
1.6. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1. Deskripsi Teoritik	11
2.1.1 Metode <i>Role Playing</i> (Bermain Peran)	11
2.1.2 Keaktifan Siswa.....	16
2.1.3 Manajemen Pembelajaran	20
2.1.4 Pendidikan Agama Islam	26
2.2. Kajian Penelitian yang Relevan	28
2.3. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1. Desain Penelitian	34
3.2. Fokus Penelitian	36
3.3. Data dan Sumber Data	36
3.4. Teknik Pengumpulan Data	38
3.5. Teknik Keabsahan Data	40
3.6. Teknik Analisis Data	42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1. Hasil Penelitian	45
4.1.1 Gambaran Umum SMA N 1 Kota Pekalongan.....	45
4.1.2 Perencanaan Metode Role Playing (Bermain Peran) dalam Menunjang Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan	54
4.1.3 Pelaksanaan Metode Role Playing (Bermain Peran) dalam Menunjang Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan	57
4.1.4 Evaluasi Metode Role Playing (Bermain Peran) dalam Menunjang Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan	66
4.2. Pembahasan	71
4.2.1 Perencanaan Metode Role Playing (Bermain Peran) dalam Menunjang Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan	71
4.2.2 Pelaksanaan Metode Role Playing (Bermain Peran) dalam Menunjang Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan	74
4.2.3 Evaluasi Metode Role Playing (Bermain Peran) dalam Menunjang Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan	83
BAB V PENUTUP	88
5.1. Kesimpulan	88
5.2. Implikasi	90
5.3. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tenaga Pendidik SMA Negeri 1 Kota Pekalongan	51
Tabel 4.2 Tenaga Kependidikan SMA Negeri 1 Kota Pekalongan	51
Tabel 4.3 Keadaan Peserta Didik SMA Negeri 1 Kota Pekalongan	52
Tabel 4.4 Keadaan Prasarana SMA Negeri 1 Kota Pekalongan	53



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	33
Bagan 4.1 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Kota Pekalongan	50



DAFTAR LAMPIRAN

1. Pedoman Wawancara
2. Transkrip Wawancara
3. Pedoman Observasi
4. Hasil Observasi
5. Pedoman Dokumentasi
6. Modul Ajar
7. Naskah Dialog Role Playing (Bermain Peran)
8. Nilai Hasil Belajar Siswa
9. Dokumentasi Kegiatan Penelitian
10. Surat Izin Penelitian
11. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
12. Blangko Bimbingan
13. Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara konseptual bermakna sebagai suatu proses sistematis yang telah dirancang untuk memperoleh perubahan sikap dan tingkah laku individu maupun kelompok melalui program pelatihan dan pengajaran sebagai upaya dalam mendewasakan manusia (Umar, 2020:7). Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan situasi belajar mengajar dengan mengikutsertakan siswa secara aktif dalam meningkatkan kompetensi dalam diri siswa. Dengan sebuah pendidikan memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat menggali potensi yang ada dalam dirinya secara maksimal. Terlebih lagi, siswa juga dapat mempunyai pengendalian diri, karakter, kepandaian, serta keterampilan yang nantinya tidak hanya berguna bagi kepentingan pribadinya saja tetapi juga untuk memenuhi keperluan masyarakat (Nabawiyah et al., 2021:43).

Proses pendidikan yang dilakukan secara terencana itu bertujuan agar dapat menciptakan situasi belajar mengajar antara guru dengan siswa. Pendidikan tidak hanya sekedar untuk memperoleh hasil belajar saja, namun melibatkan proses pembelajaran yang nantinya akan dialami oleh siswa. Oleh sebab itu, terjadinya proses pembelajaran dalam suatu pendidikan tidak dapat disepelekan dan diabaikan begitu saja (Junaedi, 2019:19).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran merupakan suatu

proses interaksi yang berlangsung dalam lingkungan belajar yang melibatkan antara pendidik dengan siswa dan sumber belajar. Pada dasarnya, pembelajaran adalah tahapan-tahapan dalam penyelenggaraan program pendidikan yang mencakup kegiatan guru dengan siswa berupa rancangan kegiatan yang menjelaskan kemampuan dasar dan teori pokok. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan berbagai komponen yang mempunyai perannya masing-masing menjadi sebuah sistem dalam mencapai berbagai tujuan tertentu dan hasil belajar yang diharapkan. Diantara komponen-komponen tersebut mempunyai keterkaitan dan akan saling berinteraksi satu sama lain (Hanafy, 2014:74).

Pada setiap proses kegiatan pembelajaran terdapat dua pelaku aktif yang akan terlibat didalamnya, yaitu guru dan siswa. Guru sebagai pengajar adalah seseorang yang secara sengaja menciptakan dan merancang situasi belajar yang terstruktur dan berkelanjutan. Sementara siswa sebagai subyek pembelajaran adalah sekelompok orang yang menerima suatu situasi belajar yang telah guru ciptakan dalam proses pembelajaran. Antara kedua pelaku aktif ini akan memanfaatkan bahan ajar sebagai perantara dalam menciptakan interaksi edukatif yang saling memberikan pengaruh dan masukan. Maka dari itu, proses pembelajaran harus merupakan suatu aktivitas yang hidup, penuh dengan nilai, dan selalu mempunyai tujuan yang jelas (Rohiyatun & Mulyani, 2017:95). Proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik apabila terjadi interaksi antara guru dan siswa dimana siswa diberikan kebebasan untuk dapat lebih aktif dalam menciptakan pengalaman belajarnya (Hamid, 2017:3).

Keaktifan siswa adalah suatu aktivitas yang dapat memengaruhi siswa untuk belajar secara aktif. Keaktifan siswa bertujuan untuk memusatkan perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa secara aktif bisa mencari dan mendapatkan inti dari materi pelajaran, menyelesaikan permasalahan tertentu, serta dapat mengaplikasikan materi pelajaran yang telah disampaikan guru dalam kehidupan nyata (Risky, 2023:6).

Salah satu hal yang sangat penting dan tidak boleh diabaikan oleh seorang guru adalah keaktifan siswa selama kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa melalui keterlibatan secara fisik, mental, intelektual, dan emosional sebagai bentuk reaksi mereka dalam pembelajaran. Hal ini karena keaktifan siswa menjadi modal dasar agar kompetensi pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai (Sulisti, 2023:77). Dengan keaktifan siswa dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif sesuai dengan susunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah guru buat. Partisipasi aktif siswa sangat mempunyai pengaruh terhadap perkembangan berpikir, sosial, dan emosional (Wibowo, 2016:129).

Realitas dewasa ini, dalam proses pembelajaran kerap kali berjalan secara kaku. Siswa dituntut untuk dapat menguasai seluruh materi pelajaran yang telah guru sampaikan. Pada kenyataannya, tuntutan penguasaan materi yang terlalu banyak belum tentu akan menjamin pemahaman terhadap materi pelajaran yang diterima oleh siswa. Hal ini justru akan membuat kondisi belajar yang tidak menyenangkan bagi siswa dan tentunya proses pembelajaran akan

kurang bermakna (Abdillah & Muslimah, 2023:1690). Dengan demikian, dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung belum melibatkan siswa secara aktif sehingga dapat menghambat perkembangan aktivitas siswa.

Agar dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, maka diperlukan adanya metode-metode pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran yang kondusif dan efektif (Abdillah & Muslimah, 2023:1690). Metode yang dapat menciptakan pembelajaran efektif sudah tentu tidak hanya guru yang terlihat aktif akan tetapi keaktifan siswa lah yang harus mendominasi dalam pembelajaran. Terdapat berbagai hal yang harus diperhatikan oleh guru ketika menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran, salah satunya yaitu seorang guru harus menyesuaikan dengan materi ajar supaya tujuan dari pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Selain itu, pentingnya juga pemilihan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan fokus siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan melibatkan kreativitas yang dimiliki oleh setiap guru (Hasriadi, 2022:138).

SMA Negeri 1 Kota Pekalongan merupakan sekolah rujukan di Kota Pekalongan bagi para pelajar yang berprestasi, sekolah berintegrasi, sekolah berkarakter, sekolah sehat, sekolah adiwiyata, sekolah yang ramah anak, dan sekolah berbasis negeri yang favorit di Kota Pekalongan karena sekolah ini mempunyai pendidikan yang berkualitas baik pada mata pelajaran umum maupun pada mata pelajaran agamanya (Maula, 2023:9). Di sekolah jenjang pendidikan menengah ini ditempuh dalam waktu 3 tahun yaitu terdiri dari kelas X, kelas XI, dan kelas XII. Siswa kelas 11 berada di masa pertengahan jenjang

pendidikan SMA, di mana mereka sudah memiliki penyesuaian terhadap lingkungan sekolah dan metode pembelajaran di SMA. Pada tahap ini, siswa cenderung lebih matang dalam hal berpikir kritis dan partisipasi aktif dibandingkan kelas 10, tetapi belum terlalu terbebani dengan persiapan ujian nasional seperti di kelas 12.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal bersama Bu Syaikhoh Talib S. Pd. I selaku guru PAI SMA Negeri 1 Kota Pekalongan mengatakan bahwa beliau menerapkan variasi metode dalam pembelajaran PAI salah satunya yaitu metode *role playing*. Metode *role playing* dikenal juga dengan istilah bermain peran, yaitu suatu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk dapat memerankan tokoh tertentu yang mengandung suatu aturan dan melibatkan unsur keaktifan didalamnya serta memiliki tujuan tertentu. Metode *role playing* merupakan suatu pengajaran yang didasarkan pada aspek pengalaman, karena dengan metode bermain peran ini siswa tidak diberikan batasan dalam menggunakan kata maupun bergerak sehingga siswa dapat menunjukkan perasaannya secara leluasa. Dalam metode *role playing* siswa diajak untuk dapat terlibat secara langsung pada saat proses pembelajaran yang mana kreatifitas dan ekspresi siswa sangat dibutuhkan untuk meluapkan imajinasinya terkait dengan penguasaan bahan pelajaran (Amin & S, 2022:487).

Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan hanya dilaksanakan selama tiga jam pelajaran dalam waktu satu minggu sekali. Dalam proses pembelajaran PAI, guru akan menyampaikan materi sebagai kombinasi dalam mengajar untuk memberikan gambaran dasar mengenai

dengan materi pelajaran yang akan dibahas. Selain itu, semua siswa juga diberikan kebebasan untuk bertanya dan menjawab. Namun, pada saat proses penyampaian materi berlangsung masih ditemukan siswa yang bersikap pasif atau kurang aktif. Sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan dan pendapat pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran, inilah yang menunjukkan bahwa siswa masih kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa juga tidak fokus untuk memperhatikan guru yang ada didepannya tetapi justru sibuk bermain gadget atau mengobrol dengan teman lainnya. Hal tersebut dapat terjadi karena siswa yang terlihat bosan ketika hanya duduk di bangku kelas tanpa adanya kebebasan untuk bergerak.

Setiap siswa yang satu dengan lainnya tentu mempunyai perbedaan karakteristik dan kecenderungannya masing-masing. Dengan pelaksanaan metode *role playing* atau bermain peran ini diharapkan agar siswa dapat terlibat secara langsung dan mampu meningkatkan kerjasama serta keaktifannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa yang sebelumnya tidak menunjukkan sikap aktif akan menjadi lebih kreatif dan unik saat tampil memainkan peran (Thalib, 2023).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan mengkaji terkait pelaksanaan metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam. Oleh sebab itu, dalam skripsi ini peneliti mengambil judul “Pelaksanaan Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Dalam Menunjang Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan beberapa permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan. Masalah yang terjadi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kota Pekalongan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang teridentifikasi antara lain:

1. Kurangnya keaktifan siswa ketika pembelajaran ditunjukkan dengan sedikitnya siswa yang bertanya dan mengungkapkan pendapatnya.
2. Siswa tidak memperhatikan guru ketika penyampaian materi pelajaran.
3. Terdapat siswa yang mengobrol dengan temannya diluar konteks pembelajaran.
4. Terdapat siswa yang menggunakan handphone-nya tanpa intruksi dari guru.
5. Tidak semua siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran ketika menggunakan metode ceramah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas sehingga perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus sehingga diperlukan adanya suatu pembatasan masalah. Dengan demikian, dalam penelitian ini pembatasan masalahnya lebih difokuskan kepada perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dan membatasi permasalahan yang akan dibahas agar lebih terfokus dan terarah, maka dapat diambil rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan?
2. Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan?
3. Bagaimana evaluasi metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dari penelitian pelaksanaan metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan, sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan.

2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan.
3. Untuk mendeskripsikan evaluasi metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat menghasilkan temuan yang bermanfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Bahwa hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan *khazanah* keilmuan, meningkatkan wawasan dan pengetahuan serta dapat dijadikan sebagai rujukan ataupun referensi mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Pembaca

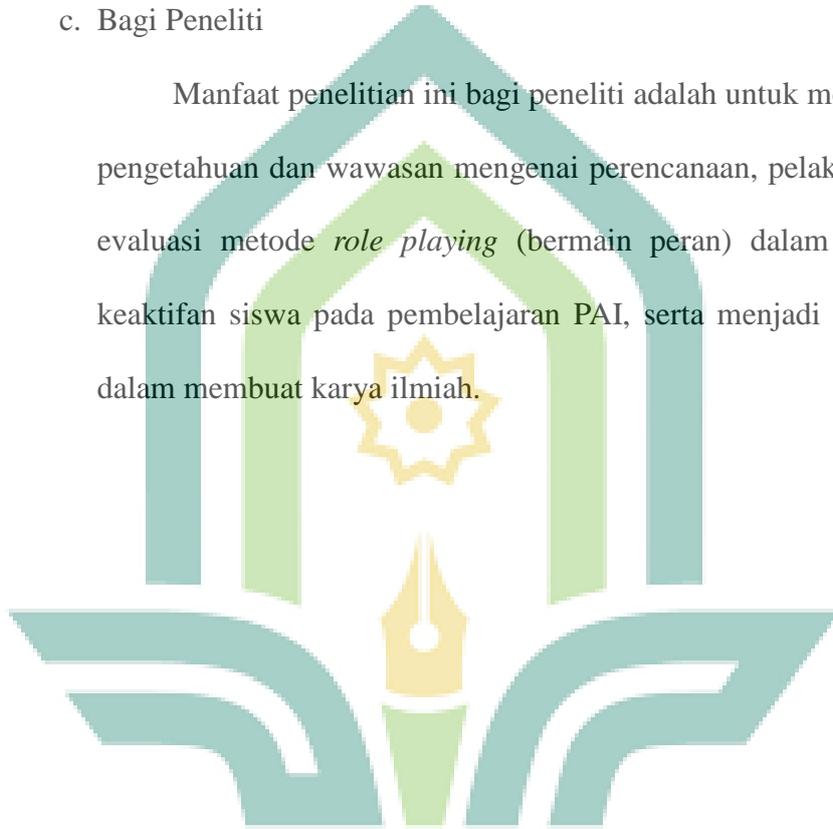
Manfaat penelitian ini bagi pembaca adalah untuk mengetahui bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI.

b. Bagi Pengajar

Manfaat penelitian ini bagi pengajar adalah sebagai bahan referensi bagi guru dalam menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI terkait dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasinya.

c. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI, serta menjadi pengalaman dalam membuat karya ilmiah.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI kelas XI yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan yakni dengan guru menyiapkan materi terkait Syu'abul Iman, metode, media (PPT dan Video), dan evaluasi (penilaian) bagi peserta didik, serta menyusun modul ajar yang telah disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Guru menyusun langkah-langkah atau tahapan kegiatan pembelajaran PAI yang akan dilakukan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) yang dituangkan dalam modul ajar. Perangkat pembelajaran PAI diserahkan kepada Waka Kurikulum sebelum pembelajaran di awal semester dimulai.
2. Pelaksanaan metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan selama 3 jam pelajaran dikali 45 menit dalam sekali pertemuan yakni:

- a. Kegiatan pendahuluan. salam, sapa, doa bersama, presensi, apersepsi, motivasi, dan tujuan pembelajaran.
- b. Kegiatan inti. Pada pertemuan pertama implementasi metode *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran PAI, guru menyampaikan materi tentang Syu'abul Iman (Cabang-Cabang Keimanan) selanjutnya membagi siswa menjadi 4 kelompok sesuai dengan sub materi Syu'abul Iman yang akan dipelajari bersama. Dalam setiap kelompok terdiri dari 8-9 siswa yang mana setiap kelompok itu akan mendapatkan 1 cabang keimanan. Setelah pembagian kelompok, siswa berdiskusi bersama dengan kelompoknya masing-masing untuk dapat menyelesaikan tugas berupa pembuatan naskah dialog. Pada pertemuan kedua, setiap kelompok akan mempresentasikan hasil diskusinya yang berupa pembuatan naskah dialog dengan menampilkan bermain peran secara langsung di depan teman-teman kelompok lain. Sementara kelompok yang tidak maju, mereka akan duduk di bawah (di lantai) sebagai penonton. Setiap kelompok akan memberikan kesimpulan dari kegiatan bermain peran yang sudah mereka tampilkan di depan kelas.
- c. Kegiatan Penutup. Penguatan materi, pemberian motivasi, berdoa, dan salam.
- d. Metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan dapat dilihat dari tercapainya 8 indikator keaktifan berdasarkan teori dari Sudjana. Seluruh siswa terlibat dan ikut serta dalam kegiatan diskusi

yang dilakukan secara berkelompok sehingga mereka harus berpartisipasi dalam menyelesaikan naskah dialog, berusaha dengan cara mencari berbagai informasi untuk menyelesaikan naskah dialog, bertanya kepada guru maupun kepada temannya apabila ada yang belum dipahami, menampilkan peran di depan kelas yang disaksikan oleh seluruh siswa, mengamati kegiatan bermain peran, dan dapat memberikan kesimpulan.

3. Evaluasi metode *role playing* (bermain peran) dalam menunjang keaktifan siswa pada pembelajaran PAI kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan. Evaluasi pada pembelajaran PAI dengan metode *role playing* (bermain peran) dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman siswa, serta keaktifan siswa selama pembelajaran. Model evaluasi pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran PAI dengan metode *role playing* (bermain peran) kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan yaitu tes dan non tes. Model non tes meliputi pengamatan atau observasi terhadap aktivitas, partisipasi, dan keaktifan siswa antara lain; tanya jawab, penilaian proses, penilaian produk. Sedangkan model tes dilakukan secara tes tertulis antara lain; Penilaian Harian Bersama (PHB), Penilaian Sumatif Akhir Tahun (PSAT).

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian bahwa pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Beberapa implikasi yang ditemukan antara lain:

1. Metode *role playing* (bermain peran) mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah dan memahami peran yang mereka mainkan.
2. Metode *role playing* (bermain peran) melibatkan interaksi antar siswa sehingga mereka dapat saling berbagi ide, bekerja sama, dan aktif dalam berkomunikasi.
3. Metode *role playing* (bermain peran) mengharuskan siswa berinteraksi secara fisik untuk bergerak dan berbicara sehingga siswa akan terlibat aktif secara mentalnya juga tidak hanya secara fisik saja.
4. Metode *role playing* (bermain peran) mengatasi kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran konvensional dan mengatasi kebosanan. Dengan metode ini siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.
5. Metode *role playing* (bermain peran) memberikan konteks secara nyata bagi siswa untuk memahami materi pelajaran sehingga siswa dapat belajar melalui situasi yang berkaitan secara langsung dengan kehidupan nyata.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka peneliti mempunyai beberapa saran yang disampaikan kepada semua pihak yang terlibat, antara lain:

1. Kepada Kepala SMA Negeri 1 Kota Pekalongan harus dapat menanamkan pentingnya belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, pentingnya juga kepala sekolah untuk selalu memberikan motivasi kepada guru agar senantiasa kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran di kelas dengan

menggunakan berbagai metode yang tepat sehingga akan terciptanya pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan tujuan pembelajaran pun dapat dicapai dengan baik.

2. Kepada guru PAI yang menggunakan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran dapat menunjang siswa untuk lebih aktif dan terlibat secara langsung selama kegiatan pembelajaran PAI. Dengan metode ini menjadikan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan dan dapat menerapkan pesan moral yang terkandung dalam bermain peran di kehidupan sehari-harinya. Dengan demikian, diharapkan guru dapat terus menggunakan metode *role playing* (bermain peran) pada pembelajaran PAI mata pelajaran Syu'abul Iman (Cabang-Cabang Keimanan).
3. Kepada siswa diharapkan dapat terus antusias dan aktif selama pembelajaran PAI menggunakan metode *role playing* (bermain peran) untuk membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran, keterampilan sosial, dan komunikasi, serta termotivasi untuk mengamalkan pembelajaran PAI dalam kehidupan sehari-hari siswa agar dapat memiliki ilmu yang seimbang antara ilmu duniawi dan ukhrowi.
4. Kepada peneliti selanjutnya agar dapat memperbaiki penelitiannya, dan dapat melakukan penelitian kembali terkait dengan judul ini menggunakan metode penelitian yang lain untuk memperdalam dan mengembangkan teori yang telah ditulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. & M. Muslimah. (2023). "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Adab Berbakti Kepada Orang Tua Melalui Model Pembelajaran *Role Playing* Kelas X MA Wahid Hasyim Kademangan". *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, Vol. 3 No. 2.
- Adini, N. A. S. (2021). *Metode Bermain Peran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS*. Riau: DOTPLUS Publisher.
- Agusven, T., dkk. (2023). *Dasar Metodologi Penelitian Kualitatif*. Batam: Rey Media Grafika.
- Akhmadi, D. (2020). "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Media Visual Di SMAN 6 Kediri". *Skripsi*. Kediri: Institut Agama Islam Negeri Kediri.
- Amin & Linda Y. S. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Yogyakarta: Pusat Penerbitan LPPM.
- Andina, Faiza Nur. (2022). Analisis Kesiapan Guru Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Kelas V UPT SDN 73 Gresik. *Skripsi*. Gresik: Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Boko, Yusri A. (2020). "Perencanaan Sarana dan Prasarana (SARPRAS) Sekolah,". *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi Vol. 1, No. 1*.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rineka.
- Fiantika, F. R. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Gemnafle, Mathias & John Rafafy Batlolona. (2021). "Manajemen Pembelajaran,". *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Indonesia (Jppgi) Vol. 1, No. 1*.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara.
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdi, S., Triatna, C., & Nurdin, N. (2022). "Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pedagogik". *SAP (Susunan Artikel Pendidikan), Vol. 7 No. 1*.
- Hamid, A. (2017). "Berbagai Metode Mengajar bagi Guru dalam Proses Pembelajaran". *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan, Vol. 9 No. 2*.

- Hanafy, M. S. (2014). "Konsep Belajar dan Pembelajaran". *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, Vol. 17 No.1.
- Hasanah, Z., & A. S. Himami. (2021). "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa". *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, Vol. 1 No. 1.
- Hasriadi, H. (2022). "Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisas". *Jurnal Sinestesia*, Vol. 12 No. 1.
- Izza, A. Z., Falah, M., & Susilawati, S. (2020). "Studi Literatur: Problematika Evaluasi Pembelajaran dalam Mencapai Tujuan Pendidikan di Era Merdeka Belajar". *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 1.
- Junaedi, I. (2019). "Proses Pembelajaran Yang Efektif". *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, Vol. 3 No. 2.
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Maros, F., dkk. (2016). *Penelitian Lapangan (Field Research)*. Tesis. Sumatera Utara: Universitas Sumatera Utara.
- Mulyadi. (2011). *Sistem Perencanaan dan Pengendalian Manajemen*. Jakarta: Salemba Empat.
- Nabawiyah, N. A., dkk. (2021). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori Dan Praktis)*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Nabila, N. (2021). "Tujuan Pendidikan Islam". *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2 No. 05.
- Ni'mah, K. (2015). "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri". *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Qiromi, N. (2017). *Keanekaragaman Pembelajaran Seni Drama Nusantara & Mancanegara*. Malang: UMM Press.
- Rahim, A. R. (2020). *Cara Praktis Penulisan Karya Ilmiah*. Sleman: Zahir Publishing.
- Rahmawati. (2020). "Role Playing Sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Sekolah Dasar". *Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Rijali, A. (2019). "Analisis Data Kualitatif". *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, Vol. 17 No. 33.
- Risky, R. (2023). "Analisis Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di Kelas X IPS MAN 1 Pontianak". *Diploma Thesis*. Pontianak: IKIP PGRI Pontianak.
- Rizky, M. N. (2022). "Upaya Guru Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu". *Skripsi*. Bengkulu: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno.
- Rohiyatun, B. & S. E. Mulyani. (2017). "Hubungan Prosedur Manajemen Kelas dengan Kelancaran Proses Belajar Mengajar". *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, Vol. 2 No. 2.
- Rosad, A. M. (2019). "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Manajemen Sekolah". *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, Vol. 5 No. 2.
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Setiawan, H. R & A. Bahtiar. (2023). *Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)*. Medan: Umsu Press.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning - Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Situmorang, S. H & M. Lufti. (2014). *Analisis Data Untuk Riset Manajemen Dan Bisnis*. Medan: USU Presa.
- Siyoto, S., & M. A. Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sope, Y. A. (2023). *Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Strauss A., & Juliet C. (2003). *Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sufyadi, S., dkk. (2021). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah (SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA)*. Jakarta: Kepala Pusat Asesmen dan Pembelajaran Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sulisti, O. (2023). "Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan". *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, Vol. 3 No. 4.

- Suryani, N., Muspawi, M., & Aprillitzavivayarti, A. (2023). "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak". *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Vol. 23 No. 1.
- Susiyanti. (2016). "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Membentuk Karakter Islami (Akhlak Mahmudah) Di SMA Negeri 9 Bandar Lampung". *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Tahrim, T., dkk. (2021). *Pengembangan Model dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Pidie Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Umar, S. (2020). *PENGANTAR PENDIDIKAN ISLAM (Mewujudkan Kualitas SDM dalam Perspektif Al-Qur'an)*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Wahyuni, Suci. (2021). "PELAKSANAAN MANAJEMEN DALAM PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK (STUDI KASUS DI MTSN SAMUDERA ACEH UTARA)". *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman Vol. 2 No. 2*.
- Wibowo, N. (2016). "Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosar". *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, Vol. 1 No. 2.
- Wirabumi, R. (2020). "Metode Pembelajaran Ceramah". In *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)*, Vol. 1, No. 1.
- Yuliah, E. (2020). "Implementasi Kebijakan Pendidikan". *Jurnal At-Tadbir: Media Hukum dan Pendidikan*, Vol. 30 No. 2.