

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
PAI DALAM MENGEKSPANDI KETERAMPILAN SOSIAL SISWA**

SMAN 2 TRENGGALEK

SKRIPSI

OLEH
FARHAN NABIL NUR SAJIDA
NIM. 210101110082



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2025

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
PAI DALAM MENGEKSPANDI KETERAMPILAN SOSIAL SISWA**

SMAN 2 TRENGGALEK

SKRIPSI

OLEH
FARHAN NABIL NUR SAJIDA
NIM. 210101110082



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2025**

**IMPLEMENTASI METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN
PAI DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA
SMAN 2 TRENGGALEK**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh
Farhan Nabil Nur Sajida
NIM. 210101110082**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul **“Implementasi Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran PAI Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa SMAN 2 Trenggalek”** oleh **Farhan Nabil Nur Sajida** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 29 Oktober 2025.

Pembimbing



Dr. Imron Rossidy, M. Th., M. Ed.

NIP. 196511122000031001

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Laily Nur Arifa, M. Pd. I.

NIP. 199005282018012003

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Imron Rossidy, M. Th., M. Ed.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Farhan Nabil Nur Sajida Malang, 29 Oktober 2025
Lamp : 4 (empat) eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Farhan Nabil Nur Sajida

NIM : 210101110082

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Implementasi Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran PAI Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa SMAN 2 Trenggalek

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing

Plumage

Dr. Imron Rossidy, M.Th., M. Ed.
NIP. 19651112200031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farhan Nabil Nur Sajida
NIM : 210101110082
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran PAI Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa SMAN 2 Trenggalek

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya sendiri Bersiap untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan pihak manapun.

Malang, 29 Oktober 2025

Hormat Saya,



Farhan Nabil Nur Sajida

NIM. 210101110082

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Implementasi Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran PAI Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa SMAN 2 Trenggalek”** oleh **Farhan Nabil Nur Sajida** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 25 November 2025

Dewan Penguji

Dr. Muh. Hambali, M.Ag
NIP. 197304042014111003

Penguji Utama

Prof. Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd
NIP. 196905262000031003

Ketua

Dr. Imron Rossidy, M.Th., M.Ed
NIP. 196511122000031001

Sekretaris

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,



LEMBAR MOTTO

“Maka Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan, Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah 94 : 5-6)¹

“Jika Allah Menolong Kamu, Maka Tidak Ada Yang Dapat Mengalahkan Kamu, Tetapi Jika Allah Membiarkan Kamu (Tidak Memberi Pertolongan), Maka Siapa Yang Dapat Menolongmu Setelah Itu? Karena Itu, Hendaklah Kepada Allah Saja Orang-Orang Beriman Bertawakal.”

(QS. Ali’Imran 3 : 160)²

“Bagaimana Kita Tidak Mengejar Dunia, Sedangkan Rukun Islam Yang Ke-5 Butuh Biaya.”

(Raden Sampitak – Ponorogo)

¹ *Qur'an Kementerian Agama*, 2019, Al-Insyirah ayat 5-6.

² *Qur'an Kementerian Agama*, 2019, Surat Ali’Imran ayat 160.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji hanya bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala, Tuhan semesta alam, yang dengan kasih sayang dan pertolongan-Nya setiap langkah dapat terarah, setiap usaha diberi kekuatan, dan setiap harapan akhirnya menemukan jalan. Tiada ungkapan yang lebih layak terucap selain rasa syukur yang mendalam atas segala nikmat dan ridha-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan baginda Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, teladan terbaik sepanjang zaman, yang telah membimbing umat manusia dari gelapnya kebodohan menuju cahaya ilmu dan keimanan. Semoga pula rahmat dan keberkahan selalu tercurah kepada keluarga beliau, para sahabat, serta seluruh umat yang istiqamah meneladani ajarannya.

Tersusunnya karya ilmiah ini merupakan bukti kecil dari perjalanan panjang dalam menuntut ilmu, sekaligus wujud syukur atas kesempatan menuntaskan pendidikan pada Program tinggi sarjana pada program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Perasaan syukur dan bangga menyelimuti penulis atas selesainya tugas akhir ini. Perjalanan panjang yang penuh pembelajaran dan tantangan akhirnya terbayar dengan tuntasnya tanggung jawab akademik sebagai seorang mahasiswa. Namun, penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak dicapai seorang diri. Ada banyak pihak yang dengan tulus memberikan doa, dukungan, dan bantuan dalam berbagai bentuk. Sebagai ungkapan terima kasih yang mendalam, karya ini penulis persembahkan untuk mereka semua.

Dengan itu, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Orang Tua, Bapak Agus Nurhadi dan Ibu Suprihatin yang tidak pernah henti untuk mendoakan, membimbing, dan memberikan *support* apa pun di setiap alur perjalanan hidup penulis. penulis menjadi saksi bahwa sekeras dan sekuat apa kedua orang tua penulis memberikan dukungan serta mengajarkan nilai-nilai kebaikan kepada penulis.
2. Untuk Mbak Ira, Mas Babil, Mbak Sanyya dan dek Fariz serta semua keponakan penulis yang ceria memberikan motivasi dan mengajarkan bagaimana arti alur kehidupan dengan kesabaran dan semangat tanpa henti untuk menjalani. Terima kasih atas nasihat, motivasi dan dukungannya yang tanpa lelah demi untuk kelancaran penulis.
3. Dosen pembimbing saya, Bapak Dr. Imron Rossidy, M.Th., M.Ed yang telah membantu dan memberikan ilmu serta pengalaman yang sangat berharga selama saya menulis tugas akhir ini. Penulis sangat berterima kasih atas dukungan, semangat, serta membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Untuk Mas Muhammad Luthfi Dharmawan, orang yang menjadi tauladan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.
5. SMAN 2 Trenggalek yang telah bersedia dan berkenan menjadikan objek penelitian dalam tugas akhir ini. Semoga SMAN 2 Trenggalek semakin jaya dan selalu tumbuh dalam prestasinya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT ,yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran. Sholawat serta salam senantiasa dikaruniakan kepada baginda besar Nabi Muhammad SAW. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul ***“Implementasi Metode Role Playing Pada Pembelajaran PAI Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa SMAN 2 Trenggalek”***. Dalam menyelesaikan tesis ini tentu tidak lepas dari bantuan serta bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si. selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staff.
2. Dr. Muhammad Walid, M.A. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staff.
3. Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh staff.
4. Dr. Imron Rossidy, M. Th., M. Ed. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan perhatian dalam membimbing, memberikan dukungan, serta mengevaluasi penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. A. Zuhdi, M.Ag., Selaku dosen wali penulis yang sudah memberikan semangat, motivasi, arahan selama masa perkuliahan.
6. Seluruh pihak SMAN 2 Trenggalek, terkhusus Ibu Nikmah Mahanani, M.Pd., Bapak Budiyono, M.Pd., dan Bapak Mukhlisin S.Pd.I yang telah memberikan izin penelitian, dan juga kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah mendukung terselesainya penelitian ini.

7. Kedua orang tua tercinta, Bapak Agus Nurhadi dan Ibu Suprihatin yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat serta doa-doa yang selalu dipanjatkan untuk keberhasilan penulis.
8. Rekan-rekan seperjuangan dan orang tercinta yang selalu mendukung dan memberikan semangat yang lebih serta mendoakan dengan penuh keyakinan. Penulis sangat berterimakasih atas segala yang diberikannya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
9. Dan yang terakhir untuk diri sendiri, terimakasih sudah mau berjuang, bertahan dan selalu mengusahakan yang terbaik.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Malang, 23 Oktober 2025

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vii
LEMBAR MOTTO.....	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
ملخص.....	xxi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Orisinalitas Penelitian.....	12
F. Definisi Istilah.....	23
G. Sistematika Penulisan.....	26
BAB II KAJIAN PUSTAKA	28
A. Konsep Implementasi.....	28
B. <i>Role Playing</i>	30
1. Konsep Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i>	30
2. Perencanaan <i>Role Playing</i>	33
3. Langkah-Langkah Penerapan Metode <i>Role Playing</i>	35
4. Keunggulan dan Kelemahan Metode <i>Role Playing</i>	39

C. Materi Pendidikan Agama Islam	41
1. Khutbah	41
2. Dakwah.....	43
3. Tabligh	44
D. Keterampilan Sosial	46
1. Definisi Keterampilan Sosial	46
2. Indikator Keterampilan Sosial.....	49
3. Karakteristik Keterampilan Sosial.....	50
E. Relasi Implementasi Metode <i>Role Playing</i> dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial	52
F. Kerangka Berpikir.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	55
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	55
B. Lokasi Penelitian	56
C. Kehadiran Peneliti	57
D. Subjek Penelitian.....	57
E. Data dan Sumber Data	58
F. Teknik Pengumpulan Data.....	59
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	61
H. Analisis Data	63
I. Prosedur Penelitian	63
J. Instrumen Bantu	65
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	67
A. Latar Belakang Objek Penelitian.....	67
1. Sejarah SMAN 2 Trenggalek	67
2. Profil SMAN 2 Trenggalek	68
B. Implementasi Metode <i>Role Playing</i> pada Pembelajaran PAI dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa SMAN 2 Trenggalek	74
1. Perencanaan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran PAI	74

2. Langkah-Langkah Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran PAI	88
3. Hasil Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa.....	110
BAB V PEMBAHASAN	120
A. Perencanaan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa pada Pembelajaran PAI.....	120
1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran.....	121
2. Memilih Skenario atau Situasi yang Sesuai	125
3. Latihan Pendahuluan	127
B. Langkah-Langkah Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa pada Pembelajaran PAI ...	130
1. Persiapan dan Pemanasan.....	131
2. Pelaksanaan Bermain Peran	137
C. Hasil Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa.....	150
1. Kemampuan Berkomunikasi	151
2. Kemampuan Beradaptasi.....	153
3. Kerja Sama dalam Kelompok	155
4. Penyelesaian Konflik.....	156
BAB VI PENUTUP	158
A. Kesimpulan.....	158
B. Saran	159
DAFTAR PUSTAKA	160

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	23
Tabel 3.1 Instrumen Bantu.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	54
Gambar 5.1 Perencanaan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa pada Pembelajaran PAI	129
Gambar 5.2 Langkah-Langkah Penerapan Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa pada Pembelajaran PAI ...	150
Gambar 5.3 Hasil Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa.....	157

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	169
Lampiran 2 Surat Konfirmasi Penelitian dari Sekola	170
Lampiran 3 Dokumentasi Struktur Organisasi.....	171
Lampiran 4 Dokumentasi Profil Sekola.....	172
Lampiran 5 Lembar Observasi.....	173
Lampiran 6 Modul Ajar	175
Lampiran 7 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	176
Lampiran 8 Transkrip Wawancara.....	177
Lampiran 9 Dokumentasi.....	220
Lampiran 10 Jurnal Bimbingan.....	224
Lampiran 11 Sertifikat Bebas Plagiasi	226
Lampiran 12 Biodata Mahasiswa.....	227

ABSTRAK

Sajida, Farhan Nabil Nur. 2025. Implementasi Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran PAI dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa SMAN 2 Trenggalek, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Imron Rossidy, M.Th., M.Ed.

Kata kunci: Metode *Role Playing*, Keterampilan Sosial, Pembelajaran PAI

Pengembangan keterampilan sosial merupakan aspek krusial dalam pendidikan, namun sering kali menghadapi tantangan di lingkungan sekolah menengah atas, di mana interaksi siswa cenderung rendah. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menawarkan momentum strategis untuk melatih keterampilan ini secara praktis. Penggunaan metode konvensional dirasa kurang memadai untuk memfasilitasi pengalaman nyata. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji implementasi metode *Role Playing* sebagai strategi pembelajaran inovatif di SMAN 2 Trenggalek. Tujuannya adalah untuk menganalisis secara mendalam (1) perencanaan, (2) langkah-langkah penerapan, dan (3) hasilnya dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa pada materi tersebut.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi lapangan (*field research*). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi dokumentasi di SMAN 2 Trenggalek. Subjek penelitian melibatkan Kepala Sekolah, Wakil Kepala Kurikulum, dua guru PAI, dan siswa kelas XI. Analisis data dilakukan secara interaktif mengikuti model Miles dan Huberman, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan metode *Role Playing* dilakukan secara sistematis, dengan fokus tujuan bergeser dari penguasaan teoretis menjadi pengalaman empiris. Perencanaan ini mencakup pemilihan topik yang kontekstual (isu kekinian dan simulasi khutbah), manajemen waktu yang terstruktur, dan penetapan hasil yang berorientasi pada kerja sama tim. Langkah-langkah penerapan dilaksanakan secara partisipatif melalui siklus yang jelas: persiapan, peragaan awal, evaluasi (melibatkan *peer assessment*), pemeran ulang, dan refleksi. Implementasi metode ini terbukti memberikan hasil positif terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa. Dampak tersebut teridentifikasi pada peningkatan kemampuan komunikasi, kemampuan beradaptasi dalam peran baru, efektivitas kerja sama dalam kelompok, serta kemampuan penyelesaian konflik yang diasah melalui simulasi dan evaluasi reflektif.

ABSTRACT

Sajida, Farhan Nabil Nur. 2025. Implementation of *the Role Playing* Method in PAI Learning in Developing Social Skills of Students of SMAN 2 Trenggalek, Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. Imron Rossidy, M.Th., M.Ed.

Keywords: Role Playing Methods, Social Skills, PAI Learning

The development of social skills is a crucial aspect of education, but often faces challenges in high school environments, where student interaction tends to be low. Islamic Religious Education (PAI) learning offers a strategic momentum to practice these skills in a practical manner. The use of conventional methods is considered inadequate to facilitate real experiences. Therefore, this study examines the implementation of the *Role Playing* method as an innovative learning strategy at SMAN 2 Trenggalek. The aim is to analyze in depth (1) the planning, (2) the implementation steps, and (3) the results in developing students' social skills in this subject.

This study uses a qualitative approach with a field research type. Data collection was conducted through in-depth interviews, observations, and documentation studies at SMAN 2 Trenggalek. The research subjects included the principal, the vice principal of curriculum, two PAI teachers, and 11th grade students. Data analysis was conducted interactively following the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The results showed that the planning of the *Role Playing* method was carried out systematically, with the focus shifting from theoretical mastery to empirical experience. This planning included the selection of contextual topics (current issues and sermon simulations), structured time management, and the establishment of teamwork-oriented outcomes. The implementation steps were carried out participatively through a clear cycle: preparation, initial demonstration, evaluation (involving peer assessment), re-enactment, and reflection. The implementation of this method has proven to have positive results on the development of students' social skills. The impact has been identified in the improvement of communication skills, the ability to adapt to new roles, the effectiveness of cooperation in groups, and the ability to resolve conflicts, which has been honed through simulation and reflective evaluation.

ملخص

ساجيدة، فرحان نبيل نور. ٢٠٢٥. تطبيق طريقة التمثيل الأدواري في تدريس مادة التربية الإسلامية حول الدعوة والخطبة والتبلیغ في تنمية المهارات الاجتماعية لدى طلبة المدرسة الثانوية العليا الحكومية الثانية ترینجالیک، بحث التخرج، برنامج دراسات التربية الإسلامية، كلية التربية و تدريس المعلمين، في الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانغ.

مشرف البحث: الدكتور عمران روسيدي، ماجستير في اللاهوت، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: أساليب لعب الأدوار، المهارات الاجتماعية، تعلم

يُشكل تطوير المهارات الاجتماعية ركيزةً جوهرية في العملية التربوية، غير أنه يصطدم غالباً بعقبات في بيئات المدارس الثانوية التي تسم بفتور التفاعل بين الطلاب. ومن هذا المنطلق، تبرز مادة التربية الإسلامية كميدان استراتيجي لصقل هذه المهارات بطريقة عملية؛ نظراً لقصور الأساليب التقليدية عن توفير تجربة واقعية ومحاكية للحياة. بناءً على ذلك، تسعى هذه الدراسة لاستقصاء فاعلية تطبيق استراتيجية "لعب الأدوار" كأسلوب تعليمي مبتكر في المدرسة الثانوية الحكومية ٢ ترینجالیک. وتحدف الدراسة إلى تقديم تحليل عميق يشمل: (١) عملية التخطيط، و(٢) خطوات التنفيذ، و(٣) المخرجات النهائية المتعلقة بتنمية المهارات الاجتماعية للطلاب ضمن هذا المقرر.

اعتمدت الدراسة المنهج النوعي بأسلوب البحث الميداني، حيث جُمعت البيانات عبر ثالوث منهجي المقابلات المعمقة، والملاحظة المباشرة، ودراسة الوثائق في المدرسة المذكورة. شملت عينة البحث مدير المدرسة، ونائب المدير لشؤون المناهج، ومعلمي التربية الإسلامية، إضافة إلى طلاب الصف الحادي عشر. وقد خضعت البيانات للتحليل التفاعلي وفق نموذج "مايلز وهوبيرمان"، بدءاً من تكيف البيانات وعرضها، وصولاً إلى استخلاص النتائج والتحقق منها.

كشفت النتائج أن تخطيط استراتيجية لعب الأدوار تم بنسق منهجي دقيق، متحولاً من التركيز النظري البحث إلى الخبرة التجريبية، وذلك عبر اختيار موضوعات سياسية (مثل القضايا المعاصرة ومحاكاة الخطب)، وإدارة الوقت بفاعلية، وتحديد مخرجات موجهة نحو العمل الجماعي. نُفذت الخطوات بأسلوب تشاركي عبر دورة متكاملة شملت: التحضير، والعرض الأولي، والتقييم (بما في ذلك تقييم القرآن)، وإعادة التمثيل، والتفكير التأملي. والجدير بالذكر أن تطبيق هذه الاستراتيجية أُنجز عن نتائج إيجابية ملموسة في صقل المهارات الاجتماعية؛ حيث تجلى الأثر في تحسين مهارات الاتصال، والمرونة في التكيف مع الأدوار الجديدة، وتعزيز روح التعاون، فضلاً عن القدرة على حل النزاعات التي صُقلت من خلال المحاكاة والتقييم الانعكاسي.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	û
إي	=	î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Keterampilan sosial adalah kemampuan yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Kemampuan sosial ini mencakup dari berbagai aspek, yaitu komunikasi yang efektif, kerja sama yang baik dengan kelompok, mudah menyelesaikan konflik dan membangun hubungan yang harmonis.³ Keterampilan sosial menjadi fondasi yang sangat penting untuk membina interaksi positif, baik di keluarga, tempat kerja, maupun di lingkungan bermasyarakat. Keterampilan sosial tidak dibawa sejak lahir, akan tetapi sebaliknya, yaitu diperoleh melalui pendidikan dari orang tua, teman sebaya, maupun lingkungan masyarakat.⁴

Di era modern ini, keterampilan sosial semakin penting dalam meningkatkan keberhasilan manusia di bidang kehidupan. Kemampuan akademik dan keterampilan teknis saja tidak cukup untuk menghadapi tantangan di dunia kerja dan lingkungan masyarakat.⁵ Kemampuan untuk mendengarkan dan memahami perspektif orang lain menjadi salah satu penentu keberhasilan dalam menjalin hubungan yang produktif.⁶

³Siti Nurhaliza, “Integrated Education Journal Volume 1 Nomor 1 Juni (2024) E-Issn Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Sosial Dalam Memainkan Peran Penting Membentuk Karakter Moral dan Sosial Siswa Integrated Education Journal Volume 1 Nomor 1 J” 1 (2024): Hal. 17.

⁴Dani Agusniatih Dan Jane M Manopa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori Dan Metode Pengembangan* (Edu Publisher, 2019). Hal. 75-76.

⁵Suharsiwi, Weny Savitri S. Pdania, dan Rohimi Zam-zam, *Buku Ajar Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Dengan Hambatan Perkembangan Dalam Setting Pendidikan Inklusif* (Tangerang Selatan: UM Jakarta Press, 2019) Hal. 152.

⁶Nina Sabnita, “Keterampilan Mendengarkan,” Kemenkeu Learning Center, 2023, <Https://Klc2.Kemenkeu.Go.Id/Kms/Knowledge/Keterampilan-Mendengarkan-8191d7f5/Detail/>.

Menurut penelitian oleh Masten, Coatworth dan sejumlah pakar yang lainnya, Anak-anak dapat menjalin pertemanan yang baik di sekolah jika mereka dibekali dengan keterampilan sosial yang positif.⁷ Namun, keterampilan ini tidak selalu berkembang secara alami pada setiap individu. Berbagai faktor, seperti pola asuh, pengalaman sosial, dan lingkungan pendidikan, berperan dalam membentuk perkembangan keterampilan sosial. Oleh karena itu, perlu strategi yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial ini, terutama pada anak-anak dan remaja, agar mereka dapat tumbuh menjadi individu yang percaya diri, mampu bekerja sama, dan memiliki tanggung jawab sosial.⁸

Dalam membentuk keterampilan sosial ini, penting bagi kita untuk menanamkan nilai-nilai dasar yang kuat. Salah satunya adalah pemahaman bahwa setiap manusia diciptakan berbeda, baik dalam budaya, bahasa, maupun kebiasaan, tetapi tetap memiliki kedudukan yang setara di hadapan Allah. Hal ini telah Allah jelaskan dalam QS. Al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِّنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًاٰ وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُواٰ إِنَّ
أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَنْفُكُمْ ۝ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ۝ ۱۳

Artinya : “Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti”.⁹

⁷Gregoriadis Athanasios, Grammatikopoulos Vasilis, dan Zachopoulou Evridiki, “Evaluating Preschoolers’ Social Skills: The Impact of a Physical Education Program from the Parents’ Perspectives.,” *International Journal of Humanities dan Social Science* 3, no. 10 (2013): Hal. 40.

⁸Novi Ade Suryani, “Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada Paud Kelompok A,” *Jurnal Ilmiah Potensi* 4, No. 2 (2019): <Https://Ejournal.Unib.Ac.Id/Index.Php/Potensi>, Hal. 142.

⁹*Qur'an Kementerian Agama*, 2019, Surat Al-Hujurat ayat 13

Keterampilan sosial merupakan aspek krusial dalam perkembangan individu, terutama bagi siswa di lingkungan pendidikan. Namun, berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa banyak siswa menghadapi tantangan signifikan dalam mengembangkan keterampilan sosial yang memadai. Hal ini bisa dilihat dengan banyaknya kasus seperti permasalahan keluarga, *bullying*, dan kecanduan media sosial. Dalam konteks permasalahan keterampilan sosial, menurut Halid dalam Munisa, terdapat beberapa faktor yang memengaruhi interaksi sosial anak. Faktor-faktor tersebut meliputi *pertama* peran orang tua dalam pola asuh, *kedua* lingkungan tempat anak tumbuh, *ketiga* hubungan dengan teman sebaya.¹⁰ *Keempat* penggunaan gadget yang berlebihan menurut Nur Asiah dan Ari Sofia.¹¹ Dalam hal ini, kenyataannya masih banyak terjadi kasus yang berlawanan dengan keterampilan sosial di Indonesia.

Pertama, kasus tren sayat tangan oleh anak SD dikarenakan terpengaruh konten di media sosial TikTok.¹² *Kedua*, kasus *bullying* di SMAN 70 Jakarta yang mengakibatkan kepala sekolah, guru Bimbingan Konseling hingga wali kelas diperiksa oleh pihak kepolisian karena kurangnya pengawasan dalam sekolah sehingga mengakibatkan kekerasan.¹³ *Ketiga*, kasus siswa SMP Difabel Makassar menjadi korban *bullying* oleh teman sekelasnya, yang menjadikan

¹⁰Arum Meiranny Dan Atika Zahria Arisanti, “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini : Literatur Review Factors Affecting Social Interaction In Early Childhood : A Literature Review Program Studi Sarjana Dan Pendidikan Profesi Bidan Fakultas Kedokteran Perkembangan Yang*” 9, No. 1 (2022): Hal. 34.

¹¹Nur Asiah Dan Ari Sofia, “Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, No. 01 (2019): Hal. 2.

¹²Muhammad Isa Bustomi, “Ada Tren Sayat Tangan, Perhimpunan Guru Minta Sekolah Di Jakarta Batasi Akses Siswa Di Medsos,” *Kompas.Com*, 2023, <Https://Megapolitan.Kompas.Com/Read/2023/10/07/20512901/Ada-Tren-Sayat-Tangan-Perhimpunan-Guru-Minta-Sekolah-Di-Jakarta-Batasi>.

¹³Wildan Noviansah, “Kepala Sman 70 Ikut Diperiksa Di Kasus Bullying, Lanjut Guru Bp-Wali Kelas,” *Detiknews*, 2024, <Https://News.Detik.Com/Berita/D-7694332/Kepala-Sman-70-Ikut-Diperiksa-Di-Kasus-Bullying-Lanjut-Guru-Bp-Wali-Kelas>.

korban akan menindaklanjuti dengan pindah sekolah.¹⁴ *Keempat*, pelajar SMA berusia 17 tahun di Pangkalpinang menjadi tersangka kasus tawuran geng motor bersajam,¹⁵

Dari berita di atas menunjukkan bahwa permasalahan keterampilan sosial di Indonesia tergolong rendah. Proses anak untuk terampil bersosial diperlukan sebuah pengembangan sikap sosial atau tingkah laku terhadap individu lain.¹⁶ Aktivitas yang melatih keterampilan sosial perlu diajarkan kepada anak sejak usia dini, terutama bagi mereka yang baru memasuki jenjang pendidikan awal, seperti PAUD atau taman kanak-kanak. Hal ini dilakukan supaya mereka tidak menjadi individu yang kurang terhadap sosial atau *antisocial*, akan tetapi anak bisa mengembangkan keterampilan sosialnya, sehingga individu yang merasa kurang bersosial ini ditolak oleh kelompok sosial. Adanya perkembangan keterampilan sosial anak yaitu bukan hanya sekedar dari kematangan atau kesiapan belajar dari respon terhadap diri, akan tetapi dari hasil belajar mereka sendiri.¹⁷

Keterampilan sosial dapat didefinisikan dengan serangkaian kemampuan seseorang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Proses ini melibatkan pembentukan, penyampaian, dan adaptasi terhadap aturan sosial yang memengaruhi cara berkomunikasi secara verbal maupun non-verbal. Secara lebih rinci, Elksnin mengidentifikasi keterampilan sosial berdasarkan

¹⁴Audia Faiza Irfan Nazli, “Siswa Smp Difabel Makassar Di-Bully Terkuak Usai Viral, Kejadian Sebulan Lalu,” Detiksulsel, 2024, <Https://Www.Detik.Com/Sulsel/Makassar/D-7391079/Siswa-Smp-Difabel-Makassar-Di-Bully-Terkuak-Usai-Viral-Kejadian-Sebulan-Lalu>.

¹⁵Deni Wahyono, “Pelajar Sma Pangkalpinang Jadi Tersangka Kasus Tawuran Geng Motor Bersajam,” Detiksumbagsel, 2025, <Https://Www.Detik.Com/Sumbagsel/Hukum-Dan-Kriminal/D-7730269/Pelajar-Sma-Pangkalpinang-Jadi-Tersangka-Kasus-Tawuran-Geng-Motor-Bersajam>.

¹⁶Seto Mulyadi, *Bermain Dan Kreatifitas Pengembangan Kegiatan Bermain* (Jakarta: Papan Sinar Sinanti, 2004). Hal. 87.

¹⁷*Ibid.* Hal. 87.

beberapa indikator utama, *pertama*, perilaku interpersonal, yaitu keterampilan yang digunakan dalam menjalani interaksi sosial dengan orang lain. *Kedua*, perilaku terkait diri sendiri, yakni kemampuan untuk mengelola dan mengatur diri dalam situasi sosial. *Ketiga*, perilaku yang mendukung keberhasilan akademis, yakni kemampuan yang membantu meningkatkan prestasi belajar di lingkungan sekolah. *Keempat*, penerimaan oleh teman sebaya (*peer acceptance*), yaitu perilaku yang memengaruhi sejauh mana seseorang dapat diterima dalam kelompok sebaya. *Kelima*, keterampilan komunikasi, yaitu kemampuan penting untuk membangun dan menjaga hubungan sosial yang positif.¹⁸

Albert Bandura, melalui teori belajar sosial, menegaskan bahwa individu memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan mengamati serta meniru perilaku orang lain. Dalam pengembangan keterampilan sosial, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi melalui pengamatan dan peniruan terhadap perilaku positif yang ditunjukkan oleh orang tua, guru, atau teman sebaya. Proses ini disebut *modeling*, di mana anak belajar keterampilan sosial dengan meniru perilaku orang lain, baik melalui contoh yang diberikan oleh orang tua maupun teman sebaya.¹⁹ Selain itu, anak juga belajar melalui pemberian penghargaan atas perilaku yang benar dan pengenaan konsekuensi dari perilaku yang tidak sesuai dengan harapan sosial.²⁰

¹⁸Inayatul Umami, “Upaya Guru IPS dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Di MTs Rogojampi Banyuwangi Tahun 2019” 1, No. 1 (2019): Hal. 75.

¹⁹Esti Regina Boiliu, “Aplikasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura Terhadap PAK Masa Kini Albert Bandura ’s Social Learning Theory dan Its Implications for Christian Religious Education Today” 3, no. 2 (2022): 133–43, <https://doi.org/10.25278/jitpk.v3i2.649>. Hal. 133.

²⁰*Ibid.* Hal. 133.

Dalam ekosistem pendidikan, peran guru melampaui sekadar aktivitas *transfer of knowledge*; pendidik memegang mandat strategis dalam mengarsiteki keterampilan sosial dan menanamkan nilai-nilai karakter agar siswa mampu menavigasi lingkungan pergaulannya secara adaptif.²¹ Tentu saja, efektivitas misi luhur ini sangat bergantung pada ketepatan instrumen pedagogis yang digunakan, sebab tanpa metodologi yang relevan, materi ajar berisiko menjadi sekadar informasi yang menguap tanpa terserap sempurna. Signifikansi ini semakin krusial dalam diskursus Pendidikan Agama Islam (PAI), di mana penerapan metode inovatif seperti *Role Playing* hadir sebagai tawaran solutif untuk tidak hanya menyampaikan teori, melainkan juga menstimulasi kepekaan sosial siswa melalui pengalaman belajar yang hidup dan partisipatif.²²

Role Playing sebagai metode pembelajaran awalnya dikembangkan oleh psikolog Jacob L Moreno.²³ Moreno, yang juga dikenal sebagai pendiri psikodrama, mengemukakan bahwa bermain peran adalah cara untuk mengembangkan empati, memahami perspektif orang lain, dan mengembangkan keterampilan sosial.²⁴ Dalam literatur pendidikan di Indonesia, Hamzah B. Uno menjelaskan bahwa penerapan metode *Role Playing* sebagai strategi pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan keterampilan praktis serta pemahaman siswa, khususnya dalam konteks pendidikan agama dan sosial.²⁵

²¹Esti, *Op. Cit.* Hal. 75-76.

²²Canra Wijaya Nasution dan Darwinto Manullang, “Kedudukan Metode Pengajaran dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar,” 2018 : Hal. 684.

²³Cybele Maria Rabelo Ramalho, “Sociodrama dan Role-Play: Theories dan Interventions,” *Revista Brasileira de Psicodrama* 29, no. 1 (2021): 26–35, <https://doi.org/10.15329/2318-0498.20814>, Hal. 26.

²⁴*Ibid*, Hal. 27.

²⁵Hamzah Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009): Hal. 26.

Di sisi lain, keterampilan sosial merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran di sekolah, termasuk pada tingkat Sekolah Menengah Atas. Menurut Sujiono Keterampilan sosial membantu siswa berinteraksi dengan orang lain, bekerja sama dalam kelompok, dan memahami nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.²⁶ Namun, dalam kenyataannya, siswa sering kali menunjukkan keterampilan sosial yang kurang optimal, seperti kurangnya kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan berempati terhadap orang lain. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga memberikan pengalaman langsung dalam membangun keterampilan sosial.

Penelitian mengenai keterampilan sosial dapat memberikan wawasan tentang metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan interaksi sosial siswa. Misalnya penerapan metode pembelajaran *Role Playing* telah terbukti dapat mengembangkan keterampilan sosial secara efektif.²⁷ Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memainkan peran tertentu dalam situasi sosial yang telah dirancang secara sistematis. Melalui pendekatan ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai berbagai perilaku sosial yang diharapkan serta melatih keterampilan berinteraksi dalam lingkungan yang menyerupai situasi nyata. Dengan demikian, metode ini tidak hanya membantu siswa dalam mengasah kemampuan sosialnya, tetapi juga

²⁶Agusniatih Dan M Manopa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan*, Hal. 74.

²⁷Rizkiyatul Musthofiyyah dan Sofa Muthohar, “*Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun*,” *Journal On Early Childhood* 8, No. 1 (2025): <Https://Doi.Org/10.31004/Aulad.V8i1.902>, Hal. 20–30.

mengembangkan pemahaman mereka terhadap dinamika sosial yang ada di masyarakat.

Keterampilan sosial yang baik memungkinkan siswa untuk berkontribusi secara aktif dan positif dalam kehidupan bermasyarakat. Kemampuan ini memudahkan mereka guna membangun hubungan yang harmonis dan produktif dengan orang lain, yang pada akhirnya berkontribusi pada kesejahteraan individu maupun masyarakat secara keseluruhan. Hal ini selaras pada hakikat manusia sebagai makhluk sosial, di mana kepribadian, kemampuan berpikir, reaksi emosional, aktivitas, hingga kreativitas individu sangat dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggalnya.²⁸

Metode *Role Playing* memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan reflektif, di mana siswa terlibat langsung dalam simulasi situasi sosial yang nyata. Dengan memainkan peran tertentu dalam skenario yang telah dirancang, siswa dapat berlatih berkomunikasi, mengekspresikan emosi, memahami sudut pandang orang lain, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam berinteraksi. Kemampuan untuk menyesuaikan diri secara sosial dengan baik juga menjadi pondasi yang kuat bagi anak untuk mencapai keberhasilan di masa dewasa.²⁹

Terkait tema ini, telah banyak penelitian yang dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Wardah 2020 mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan

²⁸Sahma Nada Et Al., “*Peran Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar*,” Jurnal Pendidikan Tambusai 6 (2022): Hal. 3990–3991.

²⁹Titin Lestari Solehat dan Non Safriafdi, “*Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah Dasar*,” Journal Of Social Science Research 3 (2023): Hal. 9173–9179.

keterampilan sosial,³⁰ penerapan untuk meningkatkan motivasi belajar yang ditulis oleh Iin Baroroh *dkk.* pada tahun 2024,³¹ dan implikasi terhadap pemahaman siswa yang ditulis oleh Husnan Sulaiman *dkk* pada tahun 2022.³² Jadi, hingga saat ini belum terdapat penelitian yang secara khusus membahas keterkaitan antara penerapan metode *Role Playing* dengan pengembangan keterampilan sosial.

Berdasarkan observasi pra penelitian, peneliti menemukan informasi bahwasannya telah ditemukan siswa SMAN 2 Trenggalek yang memiliki interaksi sosial di lingkungan kelas yang masih cenderung rendah. Dalam konteks ini, pendidik menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai upaya menerapkan strategi pembelajaran yang aktif dan inovatif. Penelitian ini dilakukan sebagai bagian dari upaya akademik untuk mengkaji implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran, khususnya dalam membangun keterampilan sosial siswa di lingkungan sekolah menengah atas. Metode *Role Playing* diyakini dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial mereka melalui simulasi situasi nyata dalam proses belajar. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk mengkaji lebih lanjut mengenai implementasi metode *Role Playing* pada pembelajaran PAI dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa SMAN 2 Trenggalek.

³⁰Wardah, “Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together dalam Pembelajaran IPS” (Universitas Pendidikan Indonesia, 2024).

³¹Tommy Zulkurnain Iin Baroroh Maarif, Hidayatur Rohmah, “Implementasi Model Pembelajaran Role Play Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pai Dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Xi Smk Budi Utomo Perak,” Journal Of Education Dan Management Studies 7, No. 1 (2024): 6–14.

³²H Sulaiman Dan L A Dewi, “Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Memandan Jenazah,” *Masagi*, No. C (2022):, <Https://Doi.Org/10.37968/Masagi.V1i2.152>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini akan lebih fokus pada implementasi metode pembelajaran *Role Playing* di SMAN 2 Trenggalek dalam mengembangkan keterampilan sosial. Oleh karena itu, peneliti merumuskan beberapa masalah yang akan dikaji lebih dalam melalui rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan metode pembelajaran *Role Playing* dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran PAI di SMAN 2 Trenggalek?
2. Bagaimana langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran PAI di SMAN 2 Trenggalek?
3. Bagaimana hasil penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran PAI di SMAN 2 Trenggalek?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini dapat diakumulasi sebagai berikut :

1. Untuk memahami dan mengkaji perencanaan strategi metode pembelajaran *Role Playing* dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran PAI SMAN 2 Trenggalek.
2. Untuk memahami dan mengkaji Langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran PAI SMAN 2 Trenggalek.

3. Untuk mengetahui hasil penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran PAI SMAN 2 Trenggalek.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penulis pada penelitian ini adalah:

1. Bagi SMAN 2 Trenggalek

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi SMAN 2 Trenggalek dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif guna mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

2. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara lebih optimal, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih mudah serta mengembangkan keterampilan sosial yang dimiliki.

3. Bagi Perkembangan Pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan inovasi pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Selain itu, hasil penelitian ini juga berperan sebagai referensi tambahan dalam penerapan berbagai metode pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, efektif, dan menyenangkan. Berdasarkan hasil kajian, dapat diajarkan menggunakan metode *Role Playing*, yang berpotensi dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengalaman, sehingga dapat menjadi bekal bagi peneliti dalam menerapkan serta memilih metode pembelajaran yang tepat ketika berkontribusi di lembaga formal maupun non-formal sesuai dengan bidang keahliannya.

E. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian merupakan tahap penting dalam pra-penelitian, di mana peneliti meninjau berbagai sumber sebelumnya yang relevan dengan topik tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti, belum ditemukan kajian yang secara spesifik membahas topik ini. Oleh karena itu, karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa penelitian ini tidak mengadopsi hasil karya-karya terdahulu. Untuk mendukung hal tersebut, penelitian ini menganalisis sejumlah literatur sebelumnya guna menghindari kesamaan atau duplikasi dalam penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Artikel yang ditulis oleh Iin Baroroh Ma,arif *dkk* mahasiswa Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang pada tahun 2024. Dalam penelitiannya, ia meneliti “Implementasi Model Pembelajaran *Role Play* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI SMK Budi Utomo Perak”. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan perbaikan pembelajaran dengan beberapa siklus dan tolak ukur persentase untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa. Adapun hasil dari penelitian ini yaitu siklus I dengan

siklus II mengalami peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa.³³

Penelitian ini dengan studi yang telah kami teliti sama-sama mengkaji implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran PAI, sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini adalah aspek yang dikaji, yaitu dalam skripsi saya lebih menitikberatkan pada peningkatan keterampilan sosial.

2. Jurnal yang ditulis oleh Husnan Sulaiman *dkk* mahasiswa STAI Al-Musaddadiah Garut pada tahun 2022. Dalam penelitiannya, ia meneliti “Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan Jenazah (Studi di Kelas IX 1 MTsN 1 Garut)”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.³⁴ Penelitian ini dengan studi yang akan kami teliti memiliki persamaan mengkaji pembelajaran dengan metode *Role Playing* pada materi dakwah, khutbah dan tabligh, sedangkan perbedaannya pada hasil penelitian yaitu pada skripsi saya mengkaji metode *Role Playing* yang fokus pada peningkatan keterampilan sosial.
3. Skripsi yang ditulis oleh Wardah mahasiswa dari Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2020. Dalam skripsinya, ia meneliti tentang “Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran

³³In Baroroh Maarif, Hidayatur Rohmah, “Implementasi Model Pembelajaran *Role Play* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI SMK Budi Utomo Perak.”

³⁴Sulaiman Dan Dewi, “Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan Jenazah.”

Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Dalam Pembelajaran IPS”.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis dekriptif terhadap data berupa catatan lapangan dan lembar observasi serta perhitungan data hasil penilaian sikap.³⁵ Pada skripsi yang ditulis oleh Wardah diatas dengan studi ini yaitu sama-sama fokus terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa, akan tetapi memiliki perbedaan pada model pembelajaran yang diteliti menggunakan metode *kooperatif tipe numbered heads together*, sedangkan studi ini menggunakan metode *Role Playing* yang lebih interaktif dalam pembelajaran PAI.

4. Skripsi yang ditulis oleh Addina Silmy Al Ulya mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malikn Ibrahim Malang tahun 2022. Dalam skripsinya, ia meneliti tentang “Analisis Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan suatu fenomena atau kondisi secara sistematis dan akurat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi siswa dilakukan melalui persiapan materi pembelajaran serta penyusunan

³⁵Wardah, “Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together dalam Pembelajaran IPS.”

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Efektivitas metode *Role Playing* dapat diamati melalui perubahan sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran di kelas.³⁶ Skripsi yang ditulis oleh Addina Silmy diatas memiliki persamaan dengan studi ini yaitu mengkaji tentang pembelajaran metode *Role Playing*, sedangkan perbedaannya, penelitian ini lebih fokus membahas peran metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial pada pembelajaran PAI.

5. Skripsi yang ditulis oleh Muchammad Isma'il Fanani mahasiswa Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2023. Dalam skripsinya, ia meneliti “Strategi Guru SKI Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Dengan Pembelajaran Multimedia Kelas VII MTs Ibadurrohman Sukun Malang”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan kuesioner yang dianalisis secara deskriptif. Dalam pendekatan ini, siswa berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang paling berkontribusi pada perkembangan keterampilan sosial pada siswa adalah penerimaan metodologi pembelajaran guru dan perasaan gembira saat guru menggunakan metode *Role Playing* dan pendekatan multimedia.³⁷ Persamaan pada skripsi yang ditulis Muhammad Isma'il Fanani dengan studi ini yaitu fokus terhadap meningkatkan keterampilan sosial. Adapun

³⁶ Addina Silmy Al Ulya, “Analisis Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 Di Kelas Iv Minu Jatirejoyoso Kepanjen” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022).

³⁷ Muchammad Isma'il Fanani, “Strategi Guru SKI Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Dengan Pembelajaran Multimedia Kelas VII MTs Ibadurrohman Sukun Malang” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, N.D.).

perbedaan skripsi ini pada peran pembelajaran multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), sedangkan skripsi yang akan kami teliti berfokus pada metode *Role Playing* dalam pembelajaran PAI.

6. Skripsi yang ditulis oleh Achmad Fachrul Rozy mahasiswa Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2023. Dalam skripsinya, ia meneliti “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi eksperimen* dan kelompok control. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikansi antara metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP PGRI 6 Malang.³⁸ Persamaan dalam kedua skripsi ini yaitu sama-sama mengkaji tentang metode pembelajaran *Role Playing*. Perbedaan skripsi diatas dengan studi ini yaitu mengkaji dampak metode *Role Playing* terhadap kemampuan komunikasi dan hasil belajar siswa dalam Pelajaran IPS, berbeda dengan studi ini karena berfokus pada peningkatan keterampilan sosial dalam konteks pembelajaran PAI.
7. Skripsi yang ditulis oleh Sandhika Anggun Awaliyani mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tahun 2022. Dalam skripsinya, ia meneliti “Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pelaksanaan Tata Cara Penyelenggaraan Jenazah Kelas XI di SMAN 1 Rogojampi Banyuwangi

³⁸Achmad Fachrul Rozy, “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023).

Tahun Pelajaran 2021/2022". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Penentuan subyek penelitian menggunakan teknik purposive. Teknik pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, dan studi dokumen. Analisis data menggunakan analisis data model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana. Hasil dari penelitian menunjukkan Perencanaan meliputi guru membuat RPP dan skenario, serta membagi siswa 10 kelompok sebelum pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan terdiri dari pendahuluan (guru membuka pembelajaran), kegiatan inti (siswa melakukan *Role Playing* dan menyimpulkan, sedangkan guru menjadi fasilitator yang memberikan penguatan), dan penutup (guru bersama siswa merefleksi kegiatan pembelajaran).³⁹ Persamaan dari Kedua penelitian yaitu sama-sama menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PAI dan meneliti materi dakwah, khutbah dan tabligh, sedangkan perbedaannya, penelitian ini lebih fokus pada implikasinya yaitu meningkatkan keterampilan sosial.

8. Skripsi yang ditulis oleh Inah Janatin mahasiswa UIN Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2020. Dalam skripsinya ia meneliti tentang "Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X SMA Ki Hajar Dewantoro Tangerang Tahun Pelajaran 2018/2019". Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan jenis fenomenologi. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, dokumentasi dan wawancara, serta menggunakan. Teknik analisis data

³⁹Sdanhika Anggun Awaliyani, "Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pelaksanaan Tata Cara Penyelenggaraan Jenazah Kelas XI di SMAN 1 Rogojampi Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022).

dengan cara reduksi data, penyajian data, dan interpretasi data. Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahsa Indonesia di kelas X SMA Ki Hajar Dewantoro tahun pelajaran 2018/2019.⁴⁰ Skripsi yang ditulis oleh Inah Jannatin memiliki persamaan dengan studi yang kami teliti yaitu sama-sama mengkaji tentang metode *Role Playing*. Adapun perbedaannya terdapat pada aspek yang ditingkatkan pada penelitian ini meneliti keterampilan sosial dalam konteks pembelajaran PAI khususnya.

9. Skripsi yang ditulis oleh Konitatum Istikhomah mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2024. Dalam skripsinya, ia meneliti tentang “Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Keterampilan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Sidowaluyo Lampung Selatan”. Metode penelitian secara spesifik dengan menggunakan pendekatan kauntitatif dan jenis penelitian *Quasi Experiment* dengan desain yakni *Posttest Only Control Design*. Hasil dari penelitian adalah metode pembelajaran sosiodrama lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional.⁴¹ Skripsi yang ditulis Konitatum ini memiliki persamaan dengan studi yang kami teliti yaitu sama-sama mengkaji tentang peningkatan keterampilan sosial, sedangkan perbedaan penelitian diatas dengan studi ini pada metode pembelajaran yang diteliti yaitu

⁴⁰Inah Janatin, “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X SMA Ki Hajar Dewantoro Tangerang Tahun Pelajaran 2018/2019” (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020).

⁴¹Konitatum Istikhomah, “Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Keterampilan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Sidowaluyo Lampung Selatan” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2024).

metode *Role Playing*, dan objek yang diteliti pada Sekolah Menengah Atas.

10. Skripsi yang ditulis oleh Ilman Khoiruddin Adami mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember tahun 2023. Skripsi ini meneliti tentang “Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis kualitatif Miles dan Huberman. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber serta triangulasi Teknik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perencanaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran IPS dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menentukan tema cerita, merancang skenario, memilih tokoh, mengatur ruang atau tempat, serta menyiapkan media pembelajaran yang diperlukan, seperti atribut nama tokoh, meja, dan perlengkapan lainnya.⁴² Persamaan dari kedua penelitian ini yaitu mengkaji implementasi metode pembelajaran *Role Playing*, sedangkan Perbedaan dari penelitian diatas dengan studi ini pada Pelajaran yang diteliti yaitu PAI di Sekolah Menengah Atas.

⁴²Ilman Khoiruddin Adami, “Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023” (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

Berdasarkan berbagai tinjauan literatur yang telah disajikan dan dibahas, terdapat perbedaan dengan penelitian ini, yaitu belum adanya kajian yang secara spesifik mengkaji relasi *Role Playing* terhadap variabel keterampilan sosial pada mapel PAI. Untuk mempermudah pemetaan literatur yang telah dikaji, peneliti menyajikannya dalam bentuk tabel berikut :

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Iin Baroroh Maarif, Hidayatur Rohmah, dan Tommy Zulkarnain, “Implementasi Model Pembelajaran <i>Role Play</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI SMK Budi Utomo Perak”, Jurnal, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang, 2024	Sama-sama mengkaji implementasi metode pembelajaran <i>Role Playing</i> dengan objek penelitian di SMA	Penelitian terdahulu dilakukan di lokasi yang berbeda, kemudian aspek yang dikaji, yaitu dalam skripsi saya lebih menitikberatkan pada peningkatan keterampilan sosial.	Penelitian ini mengaitkan implementasi metode pembelajaran <i>Role Playing</i> dengan peningkatan keterampilan sosial siswa.
2.	Husnan Sulaiman dan Lyusni Anisa Dewi, “Implementasi Metode <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan Jenazah (Studi di Kelas IX 1 MTsN 1 Garut)”, Jurnal, STAI Al-	Sama-sama meneliti tentang metode pembelajaran <i>Role Playing</i> .	Penelitian terdahulu dilakukan dengan objek yang berbeda, serta aspek pada studi yang kami teliti lebih fokus kepada peningkatan keterampilan sosial	

	Musaddadiah Garut, 2022			
3.	Wardah, “Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe Numbered Heads Together</i> Dalam Pembelajaran IPS”, Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2020	sama-sama fokus terhadap peningkatan keterampilan sosial siswa.	Perbedaan dari kedua penelitian ini pada model pembelajaran yang diteliti menggunakan metode <i>kooperatif tipe numbered heads together</i> , sedangkan studi ini menggunakan metode <i>Role Playing</i> yang lebih interaktif dalam pembelajaran PAI.	
4.	Addina Silmy Al Ulya, “Analisis Penerapan Metode <i>Role Playing</i> (Bermain Peran) Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022	Sama-sama meneliti tentang metode pembelajaran <i>Role Playing</i>	penelitian ini lebih fokus membahas peran metode <i>Role Playing</i> dalam mengembangkan keterampilan sosial pada pembelajaran PAI di jenjang SMA	
5.	Muchammad Isma'il Fanani, “Strategi Guru SKI Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Dengan Pembelajaran Multimedia Kelas VII MTs Ibadurrohman Sukun Malang”, Skripsi,	Sama-sama meneliti tentang implikasi yang fokus pada peningkatan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran,	perbedaan skripsi ini pada peran pembelajaran multimedia pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), sedangkan skripsi yang akan kami teliti berfokus pada	

	Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023		metode <i>Role Playing</i> dalam pembelajaran PAI.	
6.	Achmad Fachrul Rozy, Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Siswa, Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023	Sama-sama meneliti tentang metode pembelajaran <i>Role Playing</i> .	Implikasi yang diteliti fokus terhadap mengembangkan keterampilan sosial.	
7.	Shandika Anggun Awaliyani, Implementasi Metode <i>Role Playing</i> Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022	sama-sama menerapkan metode <i>Role Playing</i> dalam pembelajaran PAI dan meneliti materi dakwah, khutbah dan tabligh .	penelitian ini lebih fokus pada implikasinya yaitu mengembangkan keterampilan sosial.	
8.	Inah Janatin, Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa, Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020	Sama-sama meneliti tentang metode pembelajaran <i>Role Playing</i> .	perbedaannya terdapat pada aspek yang ditingkatkan pada penelitian ini meneliti keterampilan sosial dalam konteks pembelajaran PAI khususnya pada materi dakwah, khutbah dan tabligh .	
9.	Konitatum Istikhomah, Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Keterampilan Sosial,	Sama-sama meneliti metode yang implikasinya	perbedaan penelitian diatas dengan studi ini pada metode pembelajaran yang	

	Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2024	fokus terhadap keterampilan sosial.	diteliti yaitu metode <i>Role Playing</i> , dan objek yang diteliti pada Sekolah Menengah Atas.	
10.	Ilman Khoiruddin Adami, Implementasi Metode <i>Role Playing</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023, Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	Sama-sama meneliti tentang metode pembelajaran <i>Role Playing</i> .	Perbedaan dari penelitian diatas dengan studi ini pada Pelajaran yang diteliti yaitu pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Atas.	

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

F. Definisi Istilah

Dalam menyelaraskan pola pikir dan perbedaan pemahaman terhadap beberapa istilah dalam penelitian yang berjudul “Implementasi Metode *Role Playing* pada Pembelajaran PAI dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa SMAN 2 Trenggalek” dapat diminimalisir, maka diperlukan penjelasan serta batasan istilah yang dirumuskan sebagai berikut.:

1. Implementasi

Menurut Lester dan Steward, sebagaimana dijelaskan dalam buku yang ditulis oleh Mukhtas Mas’ud *dkk.*, implementasi tidak hanya dipahami sebagai suatu proses, tetapi juga sebagai hasil (*outcome*) yang dicapai. Keberhasilan suatu implementasi dapat dinilai melalui dua aspek utama, yaitu bagaimana proses tersebut dijalankan serta sejauh mana tujuan akhirnya berhasil direalisasikan. Dengan demikian, suatu implementasi

dianggap berhasil apabila proses yang diterapkan berjalan secara efektif dan efisien, serta tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan.⁴³ Jadi dalam konteks penelitian ini dapat merealisasikan suatu program atau kegiatan yang dijalankan secara terperinci yaitu metode *Role Playing* dalam mengembangkan keterampilan sosial sehingga mencapai tujuan.

2. *Role Playing*

Dalam pendangan Hamdani, metode *Role Playing* atau bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi serta penghayatan. Dalam metode ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi suatu konsep atau situasi dengan memainkan peran tertentu, baik sebagai individu nyata maupun sebagai objek atau benda mati. Dengan penerapan metode ini, tidak hanya pemahaman siswa terhadap materi yang semakin mendalam, tetapi juga keterampilan sosial, komunikasi, dan empati mereka dapat terasah, sehingga mampu menghadapi berbagai situasi dalam lingkungan sekitar dengan lebih baik.⁴⁴ Dalam praktiknya, metode ini melibatkan individu atau kelompok yang memainkan peran tertentu dengan tujuan memahami perspektif, pengalaman, serta respons dari sudut pandang pihak lain. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk lebih mendalami situasi yang dihadapi, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap dinamika sosial

⁴³Mukhtar Mas'ud, Bahtiar, Dan Abd Rahman K, *Implementasi Kebijakan Pemerintah Tentang Pendidikan Al-Qur'an Di Kecamatan Soreng Kota Parepare* (Makassar: Citra Multi Persada (Cmp), 2022). Hal. 13.

⁴⁴Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bdanung: Pustaka Setia, 2011). Hal 87.

dan emosional dalam suatu interaksi. Metode *Role Playing* dapat diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk dalam dunia pendidikan sebagai strategi pembelajaran, dalam pelatihan untuk meningkatkan keterampilan interpersonal, serta dalam analisis situasi guna mengevaluasi dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan aspek sosial maupun psikologis.

3. Materi Pendidikan Agama Islam

Materi Pendidikan Agama Islam dalam hal ini mencakup dakwah, khutbah dan tabligh yang merupakan materi yang telah dijelaskan pendidik kepada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas. Dalam konteks Islam, dakwah, khutbah dan tabligh yaitu menyampaikan pesan tentang ilmu islam kepada orang lain, dengan langkah-langkah yang telah ditentukan oleh syariat.

4. Keterampilan sosial

Menurut Leonard dalam Darmiany, keterampilan sosial adalah kemampuan yang dapat dipelajari dan dikembangkan oleh setiap individu. Dengan berlatih keterampilan sosial, seseorang dapat memahami dirinya sendiri serta orang lain, sekaligus mempelajari cara membangun dan menjaga hubungan antar pribadi.⁴⁵ Dalam penelitian ini, keterampilan meliputi kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, memahami perasaan orang lain (empati), menyelesaikan konflik, dan membangun hubungan yang positif.

⁴⁵Darmiany, *Keterampilan Sosial Modal Dasar Remaja Bersosialisasi Di Era Global* (Mataram: Sanabil, 2021). Hal. 6.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika merupakan ringkasan padat yang mencakup keseluruhan isi pembahasan dalam penelitian ini, dengan tujuan membantu pembaca dalam memahami karya ilmiah ini dengan lebih mudah. Berikut adalah gambaran alur pembahasan pada setiap bab :

BAB Kesatu Pendahuluan

Pendahuluan yang merupakan awal dari seluruh rangkaian pembahasan yang dibagi menjadi beberapa sub bab, yaitu : latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB Kedua Tinjauan Pustaka

Pada bagian kedua terdapat kajian teori, membahas beberapa penelitian yang berkaitan dengan variabel (Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dan Keterampilan Sosial) disertai dengan kerangka berpikir dan sumber-sumber yang valid.

BAB Ketiga Metode Penelitian

Di bagian ketiga menjelaskan tentang metodologi penelitian yang diterapkan. Di antaranya adalah : jenis penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, Teknik pengumpulan, analisis data dan prosedur penelitian.

BAB Keempat Paparan Data dan Hasil Penelitian

Dalam bab keempat ini berisi pemaparan hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan metode yang telah digunakan. Bagian ini bertujuan untuk menyajikan temuan penelitian secara sistematis, objektif, dan berdasarkan data yang dikumpulkan.

BAB Kelima Pembahasan

Bab kelima ini berisi penjelasan dan analisis terhadap hasil penelitian yang telah disajikan sebelumnya. Pada bagian ini, peneliti mengaitkan temuan penelitian dengan teori, konsep, serta penelitian sebelumnya guna memberikan makna serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap data yang diperoleh.

BAB Keenam Penutup

Pada bab keenam ini berperan sebagai ringkasan akhir dari penelitian yang dilakukan. Bagian ini harus disusun secara jelas, padat, dan tetap berlandaskan pada hasil penelitian tanpa menambahkan informasi baru.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Implementasi

Implementasi diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan, hal ini sebagai mana disebutkan dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Menurut Muhammad Joko Susila, implementasi adalah proses mengaplikasikan suatu ide, konsep, kebijakan, atau inovasi ke dalam tindakan konkret, sehingga dapat memberikan dampak positif, baik dalam peningkatan pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan sikap.⁴⁶ Menurut Fullan, implementasi adalah proses pelaksanaan suatu gagasan, program, atau serangkaian kegiatan baru ke dalam praktik dengan tujuan mendukung individu dalam mencapai perubahan yang diharapkan. Dalam konteks ini, implementasi tidak hanya mencakup penerapan suatu inovasi, tetapi juga melibatkan berbagai tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi untuk memastikan efektivitas dan keberlanjutan perubahan yang diinginkan. Proses ini sering kali dipengaruhi oleh faktor internal, seperti kesiapan individu dan organisasi, serta faktor eksternal, seperti kebijakan dan lingkungan sosial.⁴⁷

Menurut Usman dalam artikel yang ditulis oleh Ali Miftakhul Rasyad, implementasi atau pelaksanaan mengacu kepada aktivitas, aksi, tindakan, serta mekanisme dalam sebuah sistem. Implementasi bukan sekadar aktivitas biasa, melainkan sebuah kegiatan yang tersusun dan bertujuan untuk mencapai hasil

⁴⁶Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, "Implementasi Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Islam Peningkatan Lembaga Pendidikan Islam Secara Holistik (Praktik & Teoritik)" (Yogyakarta: Teras, 2012), Hal. 189.

⁴⁷*Ibid*, Hal. 190.

tertentu.⁴⁸ Oleh karena itu bisa diambil kesimpulan bahwa implementasi merupakan suatu proses yang dilakukan secara sistematis, terencana, serta berlandaskan norma tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan. Selain itu, implementasi tidak berdiri sendiri, namun juga dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor yang terkait dalam prosesnya.

Model implementasi merupakan kerangka konseptual yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana suatu kebijakan, program, atau rencana diterapkan dalam praktik. Model ini membantu memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi serta hubungan antara kebijakan dan pelaksanaannya di lapangan. Terdapat dua model dan teori implementasi yang dikembangkan oleh para ahli, salah satunya adalah model yang diperkenalkan oleh Van Meter dan Van Horn. Model ini mengidentifikasi lima variabel utama yang memengaruhi efektivitas pelaksanaan suatu kebijakan, yaitu standar dan tujuan kebijakan, ketersediaan sumber daya, komunikasi antar lembaga serta mekanisme penguatan aktivitas, karakteristik pelaksana kebijakan, serta faktor sosial, ekonomi, dan politik yang melingkupinya. Daniel A. Mazmanian dan Paul A. Sabatier mengembangkan dua model yang menekankan bahwa keberhasilan implementasi kebijakan dipengaruhi oleh tiga kelompok variabel utama. Ketiga variabel tersebut mencakup karakteristik permasalahan yang dihadapi, karakteristik kebijakan atau undang-undang yang diterapkan, serta faktor-faktor lingkungan yang turut berperan dalam proses implementasi. Karakteristik permasalahan mencakup tingkat kompleksitas, tingkat kejelasan,

⁴⁸Ali Miftakhu Rosad, "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Managemen Sekolah," *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 5, no. 02 (2019): 173, <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2074>. Hal. 176.

serta kemungkinan untuk diatasi melalui kebijakan yang dirancang. Sementara itu, karakteristik kebijakan atau undang-undang mencakup kejelasan tujuan, kesesuaian instrumen kebijakan, serta sumber daya yang tersedia untuk mendukung pelaksanaan kebijakan. Variabel lingkungan mencakup faktor sosial, ekonomi, politik, serta kapasitas institusional yang dapat mempengaruhi efektivitas implementasi kebijakan.⁴⁹

B. *Role Playing*

1. Konsep Metode Pembelajaran *Role Playing*

Kata *role* secara harfiah berarti peran, dan *play* berarti bermain. *Role Playing* atau bermain peran adalah salah satu bentuk teknik komunikasi yang berperan dalam mengembangkan keterampilan berkomunikasi siswa, meningkatkan interaksi dalam kelas, serta mendorong motivasi belajar. Metode ini tidak hanya mendukung interaksi pembelajaran antar siswa, tetapi juga berperan dalam membagi tanggung jawab antara guru sebagai pendidik dan murid sebagai peserta didik dalam proses belajar mengajar. Selain itu, permainan peran dianggap sebagai teknik yang sangat fleksibel, di mana guru yang menguasainya dapat menyesuaikan latihan permainan peran secara efektif untuk memenuhi berbagai kebutuhan pembelajaran.⁵⁰

Metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dirancang untuk membantu peserta didik dalam mengenali jati diri mereka dalam suatu lingkungan sosial serta mencari solusi atas berbagai dilema dengan dukungan dari kelompok. Melalui penerapan metode ini, peserta didik memperoleh

⁴⁹Joko Pramono, *Implementasi Dan Evaluasi Kebijakan Publik* (Surakarta: UNISRI Press, 2020). Hal. 7-8.

⁵⁰Gillian Porter Ladousse, *Role Play* (oxford: Oxford University Press, 1987). Hal. 7.

pemahaman mengenai berbagai perilaku manusia dalam kehidupan nyata. *Role Playing* berfungsi sebagai sarana yang memungkinkan peserta didik untuk: (1) Mengeksplorasi serta mengidentifikasi perasaan yang dialami, (2) Memperoleh pemahaman serta wawasan yang berkontribusi terhadap pembentukan sikap, nilai, dan persepsi individu, (3) Mengembangkan keterampilan serta sikap dalam menghadapi dan menyelesaikan suatu permasalahan, serta (4) Memahami suatu mata pelajaran dengan pendekatan yang lebih komprehensif melalui pengalaman langsung dalam pembelajaran.⁵¹

Menurut Oemar Hamalik, *Role Playing* atau biasa disebut metode bermain peran atau teknik sosiodrama merupakan salah satu bentuk simulasi yang umumnya diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman tentang pendidikan sosial serta interaksi antarindividu.⁵² Dengan metode ini, siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mengalami dan menghayati peran dalam suatu situasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna melalui pengalaman langsung. Zuhairini *dkk.* mengutarakan pendapatnya sebagaimana dikutip dalam jurnal yang ditulis oleh Tien Kartini, metode bermain peran merupakan salah satu teknik mengajar yang melibatkan siswa dalam memerankan atau mendramatisasikan perilaku dalam interaksi sosial. Metode ini berfokus pada

⁵¹Junaidah, “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 19 (2022): 96, <https://doi.org/http://journal.stitalhilalsigli.ac.id/index.php/azkia>, Hal. 96.

⁵²Zuraidah Zuraidah, “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS,” *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)* 3, no. 1 (2017): 59, <https://doi.org/10.24114/antro.v3i1.7496>. Hal. 59.

situasi nyata, di mana siswa berperan aktif dalam memainkan karakter dalam suatu skenario yang berkaitan dengan permasalahan hubungan sosial. Oleh karena itu, metode ini sering disebut juga sebagai dramatisasi.⁵³

Metode *Role Playing*, sebagaimana dikemukakan oleh Gangel, merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang melibatkan aksi yang dilakukan berlangsung sadar serta diskusi mengenai peran dalam suatu kelompok. Metode ini bertujuan guna membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan terhadap suatu peran.⁵⁴ Dalam penerapannya, siswa diberikan kesempatan untuk memainkan peran tertentu, baik sebagai individu maupun sebagai objek, sehingga mereka dapat mengalami dan memahami konsep yang dipelajari secara lebih mendalam. Metode *Role Playing* dapat diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk dalam kegiatan pelatihan, proses pembelajaran di lingkungan akademik, serta dalam analisis suatu situasi untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai permasalahan yang dikaji.

Metode *Role Playing* termasuk dalam strategi pembelajaran yang merupakan bagian dari model pembelajaran berbasis pengalaman (*Experiential Learning Model*). Model ini menitikberatkan pada pemahaman yang lebih mendalam bagi siswa melalui pengalaman langsung terhadap

⁵³Tien Kartini, “Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 8 (2007): Hal. 2.

⁵⁴Junaidi Amin Sitepu dan Samsidar Tanjung, “Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Play* dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Muhammadiyah 31 Helvetia Kota Medan,” *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)* 9, no. 2 (2016): 153, <https://doi.org/10.24114/jtp.v9i2.4903>. Hal. 153.

suatu konsep atau situasi, yang diwujudkan dalam bentuk praktik dan interaksi sosial. Menurut David Kolb, sebagaimana dikutip oleh Muhammad Fathurrohman, model *experiential learning* merupakan proses pembentukan pengetahuan yang terjadi melewati transformasi pengalaman. Pengetahuan tersebut diperoleh dari hasil kombinasi antara pemahaman dan proses mengubah pengalaman menjadi pembelajaran yang bermakna.⁵⁵ Metode *Role Playing* memungkinkan siswa untuk mengalami penerapan konsep dalam kehidupan nyata secara langsung di kehidupan nyata, sehingga tidak hanya menerima teori secara pasif. Pendekatan ini selaras dengan prinsip utama *experiential learning*, yaitu pembelajaran berbasis pengalaman yang melibatkan interaksi sosial serta refleksi diri.

2. Perencanaan *Role Playing*

Menurut Syafrudin & Adrianto, ada beberapa perencanaan metode *Role Playing* yang harus dipersiapkan, diantaranya yakni :⁵⁶

a. Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini, guru merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penerapan strategi bermain peran (*Role Playing*) serta menyusun secara sistematis proses yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Dalam perencanaan strategi ini, terdapat beberapa aspek krusial yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) menentukan topik pembelajaran yang relevan, (2) mengalokasikan waktu secara efektif, serta (3)

⁵⁵Muhammad Fathurrohman, *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 : Strategi Alternatif Pembelajaran Di Era Global* (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), Hal. 242.

⁵⁶Syafruddin Nurudin dan Adrianto, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), Hal. 297-298.

menetapkan ekspektasi terhadap hasil belajar yang diharapkan dari peserta didik setelah penerapan metode tersebut.

b. Memilih Skenario atau Situasi yang Sesuai

Pada tahap ini, guru menentukan konteks serta peran yang akan dimainkan oleh siswa, sekaligus menyusun skenario yang sesuai. Dalam proses pemilihan peran, disarankan agar guru berdiskusi dengan wali kelas untuk memahami karakter siswa sehingga peran yang diberikan dapat disesuaikan dengan kepribadian dan kemampuan masing-masing siswa.

c. Latihan Pendahuluan

Pemilihan siswa disesuaikan dengan karakter atau tokoh dalam skenario, kemudian mereka berlatih secara bertahap di depan kelas dengan bimbingan guru. Latihan ini dilakukan beberapa hari sebelum penampilan untuk penilaian. Pada tahap ini, siswa dapat memahami materi lebih mendalam karena mereka secara berulang kali mengamati serta memainkan peran, baik melalui pengamatan terhadap teman maupun melalui karakter yang mereka perankan sendiri.

d. Pembelajaran atau Pelaksanaan Peragaan

Setiap kelompok menampilkan skenario sesuai dengan urutan yang telah ditetapkan sebelumnya. Sementara satu kelompok melakukan penampilan, kelompok lainnya bertugas mengamati serta mendiskusikan materi yang disampaikan dengan bimbingan dari LKS yang telah disediakan.

e. Mendiskusikan Kesimpulan

Pada tahap ini, setiap kelompok menyampaikan kesimpulan mengenai peran yang telah ditampilkan oleh kelompok lain berdasarkan LKS yang disediakan oleh guru. Selanjutnya, guru memfasilitasi penyusunan kesimpulan umum sebagai umpan balik dari keseluruhan aktivitas.

f. Penilaian individu

Penilaian individu dapat dilakukan berdasarkan sejauh mana siswa menghayati karakter yang mereka perankan. Sementara itu, penilaian kelompok dibagi menjadi dua aspek: *pertama*, keberhasilan dalam menampilkan skenario secara keseluruhan, dan *kedua*, kekompakkan mereka dalam menyimak. Penilaian ini tidak hanya didasarkan pada pengamatan guru, tetapi juga dapat dilihat dari bagaimana mereka menyimpulkan penampilan kelompok lain.

3. Langkah-Langkah Penerapan Metode *Role Playing*

Menurut Hamzah B. Uno, sebagaimana dikutip dalam jurnal yang ditulis oleh Arleni Tarigan, terdapat beberapa tahapan dalam menerapkan metode *Role Playing* (Bermain Peran), yaitu sebagai berikut :⁵⁷

a. Persiapan atau pemanasan

Guru menyajikan suatu permasalahan yang relevan agar siswa dapat memahaminya dengan lebih mendalam. Permasalahan tersebut dapat bersumber dari imajinasi siswa maupun skenario yang telah dirancang

⁵⁷Arleni Tarigan, “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 3 (2017): Hal. 104–5, <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v5i3.3898>. Hal. 104-105.

sebelumnya oleh guru. Sebagai ilustrasi, guru dapat membacakan sebuah cerita di kelas hingga mencapai bagian yang memuat konflik atau dilema. Setelah itu, guru mengajukan pertanyaan yang bertujuan untuk mendorong siswa berpikir kritis dan mengeksplorasi situasi yang disajikan.

b. Pemilihan partisipan

Guru dan siswa berdiskusi mengenai karakter yang akan dimainkan dan menentukan siapa yang akan memerankannya. Jika diperlukan, guru dapat menunjuk siswa tertentu untuk berperan, terutama bagi mereka yang cenderung pasif atau memiliki keterampilan berbicara yang perlu dikembangkan.

c. Mengatur ruang kelas

Guru bersama siswa mendiskusikan lokasi dan tata letak permainan peran, termasuk kebutuhan yang diperlukan agar permainan berjalan dengan baik.

d. Menunjuk pengamat

Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Namun, pengamat tetap diharapkan ikut aktif dalam kegiatan ini agar dapat memahami dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

e. Pelaksanaan bermain peran

Siswa memainkan peran mereka secara spontan. Pada awalnya, mungkin ada beberapa siswa yang masih kebingungan atau tidak sesuai dengan perannya. Jika permainan mulai menyimpang dari skenario, guru

dapat menghentikan dan mengarahkan kembali permainan agar tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

f. Diskusi dan evaluasi awal

Setelah permainan selesai, guru dan siswa mendiskusikan jalannya permainan serta mengevaluasi peran yang telah dimainkan. Siswa dapat memberikan usulan perbaikan, baik dalam pemilihan peran maupun alur cerita.

g. Bermain peran ulang

Bermain peran dapat dilakukan kembali dengan harapan bahwa siswa akan lebih memahami perannya dan menjalankan skenario dengan lebih baik.

h. Diskusi dan evaluasi kedua

Pada tahap ini, diskusi lebih difokuskan pada keterkaitan permainan dengan realitas. Hal ini penting karena dalam permainan peran sering kali ada tindakan yang kurang sesuai dengan kenyataan. Misalnya, seorang siswa yang berperan sebagai pembeli mungkin menetapkan harga barang yang tidak masuk akal. Situasi ini dapat menjadi bahan diskusi untuk memahami perbedaan antara permainan dan situasi nyata.

i. Berbagi pengalaman dan Kesimpulan

Guru mengajak siswa berbagi pengalaman mereka selama bermain peran dan membahas pembelajaran yang didapat. Guru kemudian membantu siswa untuk menarik kesimpulan dari permainan tersebut. Misalnya, jika ada siswa yang mengalami situasi sulit dalam perannya,

guru dapat membimbing mereka untuk memahami bagaimana cara terbaik menghadapi kondisi serupa dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan penjelasan di atas, langkah-langkah metode *Role Playing* yang diterapkan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Guru menyusun materi atau permasalahan yang berkaitan dengan kejadian di lingkungan sekitar dan memiliki keterkaitan dengan topik pembelajaran.
2. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk berpartisipasi mengikuti bermain peran. Setiap kelompok kemudian menyusun skenario atau dialog yang akan digunakan dalam permainan peran.
3. Siswa melaksanakan bermain peran sesuai dengan skenario yang telah dibuat.
4. Siswa lain mengamati jalannya permainan peran dan memberikan masukan, kritik, atau pendapat terhadap kelompok yang telah menyelesaikan perannya.
5. Guru dan siswa saling memberi memberi Kesimpulan dari pembelajaran yang diperoleh dari permainan peran tersebut.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan ini, metode *Role Playing* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep serta melatih keterampilan komunikasi dan interaksi sosial mereka.

4. Keunggulan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Menurut Sri Anita W, *dkk*, sebagaimana dikutip dalam jurnal yang ditulis oleh Lisa Andiyani & Lutfi, metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) memiliki beberapa keunggulan, di antaranya:⁵⁸

- a. Siswa dapat berinteraksi secara sosial dan komunikatif dalam kelompoknya.
- b. Tingkat keterlibatan dalam pembelajaran tergolong tinggi, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.
- c. Membantu siswa dalam memahami permasalahan sosial, yang sekaligus menjadi bentuk penerapan pembelajaran kontekstual.

Sedangkan menurut Hamzah B. Uno, kelebihan dari metode *Role Playing* antara lain :⁵⁹

- a. Untuk menguasai peran dalam drama, siswa perlu berlatih memahami, mengingat, dan menguasai materi yang akan diperankan. Sebagai aktor, mereka harus memiliki pemahaman yang mendalam terhadap isi cerita secara keseluruhan, khususnya pada bagian yang menjadi peran mereka. Oleh karena itu, daya ingat yang kuat serta kemampuan mengingat dalam jangka waktu yang lama menjadi aspek penting yang harus dimiliki.
- b. Siswa akan terbiasa mengembangkan inisiatif dan kreativitas melalui kegiatan bermain peran dalam drama. Dalam proses ini, setiap pemain

⁵⁸Lisa Daniyani dan Lutfi, “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1.1 SD Dharma Karya UT” (Tangerang Selatan: Jurnal UMJ, 2024), Hal. 3–4.

⁵⁹Mulyani, *Op. Cit*, Hal. 102 .”

dituntut untuk menyampaikan pendapatnya secara tepat sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan.

- c. Bakat tersembunyi dalam diri siswa dapat dikembangkan, sehingga memungkinkan munculnya bakat seni di lingkungan sekolah. Jika kemampuan mereka dalam seni drama dibimbing dengan baik, ada peluang besar bagi mereka untuk menjadi pemain yang berbakat di masa depan.
- d. Kerja sama antar pemain dapat dikembangkan dan dibimbing secara optimal.
- e. Para siswa terbiasa menerima dan berbagi tanggung jawab dengan rekan-rekan mereka.
- f. Kemampuan berbahasa lisan siswa dapat dilatih agar lebih baik dan mudah dipahami oleh orang lain.

Menurut Abu Ahmadi, *dkk*, sebagaimana dikutip dalam jurnal yang ditulis oleh Lisa Andiyani & Lutfi beberapa kelemahan metode bermain peran (*Role Playing*) diantaranya:⁶⁰

- a. Situasi sosial yang didramatisasikan hanyalah tiruan.
- b. Situasi didalam kelas berbeda dengan situasi yang sebenarnya.
- c. Siswa yang tidak ikut bermain drama menjadi kurang aktif.
- d. Terlalu memakan banyak waktu untuk bermain peran.
- e. Terlalu memakan ruangan, dan jikapun tempatnya kurang luas akan sedikit kesusahan dalam melakukan bermain peran.

⁶⁰*Ibid.* Hal 3-4

C. Materi Pendidikan Agama Islam

1. Khutbah

Berdasarkan makna Bahasa, *khutbah* berasal dari kata *mukhathabah* yaitu “pembicaraan”, selain itu khutbah juga bermakna memberi peringatan, pembelajaran atau nasehat dalam kegiatan ibadah. Sementara, jika ditinjau dari pengertian istilah, *khutbah* adalah (a) menyampaikan pesan tentang takwa sesuai dengan perintah Allah Swt. dengan syarat dan rukun tertentu; (b) kegiatan nasehat yang disampaikan kepada kaum muslim dengan syarat dan rukun tertentu yang erat kaitannya dengan sah atau sunnahnya ibadah, sedangkan orang yang melakukan khutbah dikenal dengan istilah *khatib*.

Umumnya, pelaksanaan khutbah itu, jika dikaitkan dengan shalat, dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu sebagai berikut:

- a) Khutbah yang dilakukan sebelum shalat, misalnya Khutbah Jum’at.
- b) Khutbah yang dilakukan sesudah shalat, misalnya Khutbah Shalat ‘Idain (Idul Fitri dan Idul Adha), Shalat *Khusuf* (Gerhana Bulan) dan Shalat *Kusuf* (Gerhana Matahari), Shalat Istisqa’ (shalat minta hujan), dan khutbah saat Wukuf di Padang Arafah (tanggal 9 Dzulhijjah).
- c) Khutbah yang tidak berkaitan dengan shalat, misalnya Khutbah Nikah.

Di antara beragam jenis khutbah, ada hal yang terpenting untuk diketahui, yakni Khutbah Jum’at. Sebab, Khutbah Jumat memerlukan rukun yang harus dipenuhi agar ibadahnya menjadi sah, dan sesuai dengan aturan. Jika, salah satu rukun tidak terpenuhi, maka khutbahnya tidak sah. Sejalan dengan itu, Khutbah Jumat itu terdiri dari 2 (dua) bagian: Khutbah Pertama,

dan Khutbah Kedua, yang di antara keduanya dipisahkan dengan duduk di antara dua khutbah.

Adapun tahapan-tahapan yang harus dilaksanakan dalam khutbah jum'ah antara lain :

Pelaksanaan khutbah I (pertama) :

- a) Khatib berdiri di mimbar yang diawali dengan ucapan salam.
- b) Khatib duduk kembali saat dikumandangkan adzan.
- c) Selesai adzan, khatib berdiri dan membaca rangkaian dari rukun-rukun khutbah secara tertib (berurutan yang dimulai hamdalah, syahadat, shalawat, bacaan takwa, dan ayat wasiat).
- d) Materi khutbah, hendaklah disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang sedang aktual atau terkini, yang diperkuat dengan rujukan atau dalil yang kuat, khususnya yang bersumber dari al-Qur'an dan Hadits
- e) Penutup khutbah I (pertama)

Pelaksanaan khutbah II (kedua)

- a) Selesai khutbah pertama, khatib duduk sebentar (sambil berdoa mohon ampun untuk diri dan kedua orang tua), lalu berdiri untuk khutbah kedua
- b) Khutbah kedua ini, boleh diisi dengan kesimpulan materi khutbah I (pertama), dengan tetap tidak mengabaikan rukun-rukun khutbah, atau dapat juga langsung membaca rukun-rukun dari khutbah mulai hamdalah sampai berdoa.

- c) Setelah itu diakhiri dengan membaca doa dan kalimat penutup khutbah kedua.
- d) Khatib turun dari mimbar, dan bersamaan *muadzin* mengumandangkan *iqamah*.

2. Dakwah

Jika ditelaah dalam arti Bahasa, kata dakwah berasal dari Bahasa arab, yaitu “*da’I - yad’u - da’watan*” yang memiliki arti mengajak, menyeru dan memanggil. Orang yang berperan sebagai pendakwah disebut *da’I* (laki-laki) dan *da’iyah* (perempuan). Sementara, jika ditinjau dari makna istilah, ada beberapa pengertian dakwah adalah setiap kegiatan yang bersifat menyeru, mengajak, dan memanggil orang atau kelompok orang untuk beriman kepada Allah Swt. sesuai dengan ajaran akidah (keimanan), syariah (hukum) dan akhlak Islam.

Dari pengertian di atas bisa kita telaah bahwasanya dakwah adalah mengajak orang lain untuk meyakini kebenaran ajaran Islam dan mengamalkan syariat Islam, agar tercapai pola hidupnya lebih baik, sehingga tercapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Dakwah cakupannya lebih luas, seluas segala aspek kehidupan setiap muslim. Dakwah tidak mesti berbicara dan berceramah, tetapi melakukan perbuatan sehari-hari yang mencerminkan tata nilai Islam, seperti berpakaian yang menutup aurat, tidak menyontek saat ujian, berbicara yang baik yang sopan, menghindari berita hoax, rajin bersilaturahmi, semua itu sudah bagian dari dakwah. Faktor keberhasilan dakwah, sangat ditentukan oleh amaliah dan akhlakul karimah yang dipantulkan dari setiap *da’i/da’iyah*, tentu ada faktor lain yang juga ikut

memengaruhi. Hal yang aneh, jika seorang dai tidak mengamalkan apa yang disampaikan, dan tidak satunya kata dengan perbuatan.

3. Tabligh

Jika ditelaah menurut Bahasa, kata *tabligh* berasal dari kata “*ballagho-yuballighu-tablighon*” yang berarti menyampaikan atau memberitahukan pesan atau ceramah secara lisan atau perkataan. Bisa juga bermakna ceramah yang tidak disertai dengan rukun seperti khutbah. Bukan sekadar ceramah atau pesan biasa, tetapi sebuah ceramah yang sumbernya dari ajaaran islam yang disampaikan kepada satu orang atau banyak orang, agar mengamalkan pesan tersebut.

Karena fokusnya kepada pengamalan pesan, maka *tabligh* harus dikemas sedemikian rupa agar menarik, tidak membosankan, tidak menggurui, dan disampaikan secara sopan. Adapun orang yang menyampaikan ceramah atau pesan disebut *muballigh* (laki-laki) atau *muballighah* (perempuan).

Sebagai bagian dari peragaan atau praktik bertabigh, maka ada tahapan langkah-langkah yang harus diikuti, antara lain sebagai berikut:

a. Tahap persiapan

Rujuklah dan pelajari materi *tabligh*, agar sesuai dengan kebutuhan jamaah atau audiens.

b. Tahap pelaksanaan

Sejalan dengan ciri-ciri masyarakat modern, maka informasi yang disampaikan harus yang praktis, singkat dan serba cepat, dengan tetap mengedepankan bahasa yang sederhana, mengajak jamaah berdiskusi dan

mengandalkan logika dan akal sehat, melibatkan juga mata hati, serta menghindari gaya yang menggurui, menekan, apalagi memaksa. Disebabkan Islam itu kebenaran, maka materi tabligh juga harus disampaikan secara terbuka, utuh, dan komprehenship, sehingga jamaah dengan kesadaran sendiri dapat menerima ajaran Islam dan menemukan sendiri kebenaran itu.

Memang cara tersebut terasa sulit, tetapi cara-cara tersebut sangat elegan dan pantas dikedepankan, karena Islam sendiri hadir bukan di ruang hampa, tetapi sejak awal sudah berhadapan dengan beragam realitas yang umumnya berbeda, dan berdasarkan Sirah Rasulullah *Shalallahu Alaihi Wassalam.*, ternyata realitas yang berbeda tersebut mampu diadaptasi, diubah, dan dicegah sehingga sejalan dengan ajaran Islam.

Tercapainya keberhasilan memang perlu waktu, kesabaran yang tinggi, dan menggunakan beragam metode dan strategi, serta mendayagunakan sarana penunjang yang memadai/mendukung, dan jangan lupa hindari upaya memaksa, apalagi menggunakan kekerasan, tidak terkesan menggurui, dan mempertimbangkan juga waktu yang tersedia. Gunakan pula metode yang menyenangkan dengan prinsip 3 F (*Fun, Fresh, dan Focus*), serta tidak berlebihan dalam menggunakan humor dan jenaka.

c. Tahap konsolidasi

Sebagai tahap akhir, upayakan adanya pemantapan pemahaman materi tabligh dalam bentuk kesimpulan atau resume, dan hal-hal apa saja yang harus ditindaklanjuti, biasanya dikenal dengan RTL (Rencana

Tindak Lanjut). Hal ini perlu dilakukan agar setiap jamaah ada kesadaran diri untuk melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas amal, dan tidak kalah pentingnya tidak terjadi bias pemahaman bagi jamaah atau *audiens*, sebelum mengakhiri kegiatan tabligh.

D. Keterampilan Sosial

1. Definisi Keterampilan Sosial

Sebagai makhluk sosial, manusia memerlukan interaksi dengan individu lain guna memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya. Keterampilan sosial bukan merupakan kemampuan yang diperoleh secara alami sejak lahir, melainkan dikembangkan melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dapat terjadi dalam lingkungan keluarga dengan bimbingan orang tua sebagai figur terdekat, maupun dalam interaksi dengan teman sebaya serta masyarakat. Menurut Michelson, keterampilan sosial adalah seperangkat perilaku yang dipelajari dan diterapkan dalam interaksi sosial dengan tujuan memperoleh serta mempertahankan dukungan dari lingkungan. Keterampilan ini mencakup kemampuan dalam bersosialisasi, berinteraksi, serta berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, dengan tetap menjunjung tinggi sikap saling menghargai dan bekerja sama dalam kehidupan bermasyarakat.⁶¹

Cartledge dan Milburn mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kemampuan dalam memecahkan masalah dan menyesuaikan diri dengan lingkungan, sehingga dapat menciptakan hubungan yang harmonis dalam

⁶¹Rachmah Huriah, *Teori Dan Praktik Berpikir Sosial Dan Keterampilan Sosial* (Bdungan: Alfabeta, 2018), Hal. 79.

masyarakat.⁶² Menurut Combs & Slaby, keterampilan sosial merujuk pada kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sosial dengan cara yang diterima secara sosial serta memberikan manfaat bagi kedua belah pihak.⁶³

Menurut Muta'din dalam buku yang ditulis oleh Huriah Rachman, keterampilan sosial merupakan salah satu aspek dari kecerdasan emosional yang terdiri atas tiga komponen utama, yaitu kecakapan pribadi, kecakapan sosial, dan keterampilan sosial. Kecakapan pribadi mengacu pada kemampuan individu dalam mengelola diri sendiri, sementara kecakapan sosial berkaitan dengan kapasitas seseorang dalam membangun dan menjaga hubungan dengan orang lain. Adapun keterampilan sosial merujuk pada kemampuan individu dalam mempengaruhi respons orang lain agar sesuai dengan harapan yang diinginkan. Keterampilan sosial juga dapat disebut sebagai modal sosial, yang mencakup unsur-unsur seperti kepercayaan, hubungan timbal balik, norma sosial, nilai sosial, serta sikap proaktif. Dalam hal ini, kesadaran dan kondisi emosional digunakan untuk memahami dinamika sosial, membantu serta mendorong orang lain mencapai prestasi, menilai situasi secara objektif saat berinteraksi, serta menggabungkan berbagai keterampilan dalam memahami perilaku dan dampaknya dalam hubungan sosial.⁶⁴

⁶²Cartledge G, dan Milburn J. F., *Teaching Social Skills to Children and Youth, Innovative Approaches*, Third Edit. (Massachussets: Allyn & Bacon, 1995).

⁶³Combs M. L., dkk., *Advances in Clinical Child Psychology, Advances in Clinical Child Psychology* (New York: Plenum Press, 1994).

⁶⁴Cartledge, *Op. Cit*, Hal. 76.

Menurut Sjamsuddin dan Maryani, keterampilan sosial merujuk pada kemampuan yang tercermin dalam tindakan konkret, di mana individu dapat mencari, memilah, serta mengelola informasi secara efektif. Selain itu, keterampilan sosial juga mencakup kemampuan mempelajari hal-hal baru untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari, berkomunikasi secara efektif baik secara lisan maupun tulisan, memahami serta menghargai orang lain, dan bekerja sama dalam lingkungan yang beragam. Kemampuan ini juga meliputi keterampilan dalam mentransformasikan pengetahuan akademik ke dalam kehidupan nyata serta beradaptasi dengan perkembangan masyarakat.⁶⁵

Menurut Patrick dalam jurnal yang ditulis oleh Diyani Ayu *dkk.*, keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain berdasarkan norma sosial yang berlaku di masyarakat. Kemampuan ini mencerminkan perilaku yang dianggap sesuai, dapat diterima, serta diharapkan dalam berbagai situasi sosial. Senada dengan pendapat tersebut, Samaci menyatakan bahwa keterampilan sosial mencakup kemampuan yang diperlukan untuk membangun interaksi serta menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan. Keterampilan ini tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari, seperti keterampilan berkomunikasi, beradaptasi, berpartisipasi dalam kelompok, menyelesaikan permasalahan, serta mengembangkan potensi diri dalam kehidupan sosial.⁶⁶

⁶⁵Sjamsuddin dan Maryani, “Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial,” *Jurnal Penelitian* 9, no. 1 (2008): Hal. 6.

⁶⁶Diyani Ayu Kawimizzah, Suhartono, dan Ratna Hidayah, “Keterampilan Sosial: Analisis Perilaku Siswa Terhadap Orang Lain Pada Siswa Kelas 3 SD Negeri 2 Kebumen,” *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 3 (2020): Hal. 2.

2. Indikator Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah aspek krusial dalam kehidupan seseorang yang berkaitan dengan kemampuannya dalam berkomunikasi serta membangun hubungan yang selaras dengan lingkungan sosialnya. Gresham & Elliott (1990) menjelaskan bahwa keterampilan sosial dapat dikenali melalui beberapa indikator utama yang mencerminkan bagaimana individu bertindak dalam berbagai situasi sosial. Indikator-indikator tersebut mencakup :⁶⁷

a. Kemampuan berkomunikasi

Individu dapat mengungkapkan gagasan, emosi, serta informasi secara jelas baik melalui komunikasi verbal maupun nonverbal dalam berbagai interaksi sosial.

b. Kemampuan Beradaptasi

Kemampuan individu dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial serta berbagai situasi yang dihadapinya menunjukkan keterampilan sosial yang baik. Seseorang yang memiliki keterampilan sosial yang tinggi cenderung lebih mudah menyesuaikan diri dalam berbagai kondisi sosial yang beragam.

c. Kerjasama dalam kelompok

Individu mampu bekerja sama dengan orang lain, menghargai pendapat anggota kelompok, serta berpartisipasi dalam mencapai tujuan

⁶⁷Frank Gresham et al., “Psychometric Fundamentals of the Social Skills Improvement System: Social–Emotional Learning Edition Rating Forms,” *Assessment for Effective Intervention* 45, no. 3 (2020): 194–209, <https://doi.org/10.1177/1534508418808598>, Hal. 4.

bersama. Kemampuan ini mencerminkan adanya empati dan sikap saling menghormati dalam dinamika kelompok.

d. Pengendalian diri

Kemampuan seseorang dalam mengelola emosinya, mengontrol perilaku impulsif, serta menanggapi situasi sosial dengan sikap yang tepat dan dapat diterima oleh lingkungan sekitar.

e. Penyelesaian konflik

Individu memiliki kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan interpersonal dengan cara yang konstruktif, seperti melalui diskusi, negosiasi, atau mencari solusi yang menguntungkan semua pihak tanpa memperburuk situasi.

f. Empati dan kepedulian sosial

Kemampuan untuk memahami perasaan, sudut pandang, serta kebutuhan orang lain, sehingga dapat bersikap peduli dan menunjukkan rasa hormat dalam interaksi sosial.

3. Karakteristik Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial seseorang bersifat individual, bergantung pada situasi, dan bersifat relatif. Hal ini sejalan dengan pendapat Frazier dalam kutipan Gaspar et al yang ditulis oleh Darmiany, yang menyatakan bahwa “keterampilan sosial, seperti halnya nilai-nilai yang bersifat pribadi, situasional, dan relatif.”, berikut adalah uraiannya :⁶⁸

Pertama, keterampilan sosial mencerminkan ciri khas perilaku seseorang dalam berinteraksi dengan individu lain.

⁶⁸Darmiany, *Keterampilan Sosial Modal Dasar Remaja Bersosialisasi Di Era Global* (Mataram: Sanabil, 2021), Hal : 37.

Kedua, keterampilan sosial diekspresikan sesuai dengan konteks situasi yang dihadapi, karena setiap kondisi menuntut keterampilan yang berbeda bergantung pada permasalahan yang muncul.

Ketiga, keterampilan sosial memiliki perbedaan substansial antara satu individu dengan individu lainnya.

Menurut Islamy dalam kutipan Darmiany, keterampilan sosial tidak bersifat seragam, melainkan bervariasi sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat. Setiap individu memiliki keterampilan sosial yang berbeda, yang dipengaruhi oleh pengalaman, pelatihan yang diperoleh, serta kondisi yang dihadapinya. Semakin banyak pengalaman, latihan, dan situasi yang dialami seseorang, maka keterampilan sosialnya akan semakin berkembang dan mencapai tingkat kematangan yang lebih tinggi.⁶⁹

Menurut Syamsul Bachri, keterampilan sosial seseorang dapat dikatakan tinggi apabila individu tersebut menunjukkan berbagai sikap yang mencerminkan keterampilan sosial, di antaranya :⁷⁰

- a. Kesadaran terhadap situasi sosial, yaitu kemampuan memahami kondisi dan dinamika dalam lingkungan sosial.
- b. Kemampuan menyampaikan ide secara efektif serta memengaruhi orang lain atau kelompok dalam berkomunikasi.
- c. Meningkatnya empati, yaitu keterampilan individu dalam membangun hubungan dengan orang lain pada tingkat yang lebih mendalam dan personal.

⁶⁹*Ibid*, Hal 39.

⁷⁰Syamsul Bachri Thalib, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2010), Hal. 165.

- d. Keterampilan dalam berinteraksi, yang mencerminkan gaya komunikasi yang baik dalam berbagai situasi sosial.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa karakteristik keterampilan sosial mencakup kemampuan individu dalam menjalin hubungan atau berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Hal ini disebabkan oleh kemampuannya dalam memilih serta menerapkan perilaku yang sesuai dengan kerangka berpikir yang dimilikinya.

E. Relasi Implementasi Metode *Role Playing* dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial

Metode pembelajaran *Role Playing* pertama kali dikembangkan oleh psikolog Jacob L. Moreno. Sebagai pencetus psikodrama, Moreno berpendapat bahwa bermain peran merupakan sarana yang efektif untuk menumbuhkan empati, memahami sudut pandang orang lain, serta mengembangkan keterampilan sosial.⁷¹ Menurut Prayitno dalam karya Chintia *dkk*, salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan sosial adalah bermain peran (*role play*). Bermain peran memberikan pengalaman berharga yang mendukung perkembangan pengetahuan serta keterampilan dalam aspek kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Semua aspek tersebut berperan penting dalam menunjang kesuksesan di lingkungan sekolah.⁷²

Menurut Hamzah B. Uno, *Role Playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam simulasi situasi sosial dengan tujuan meningkatkan keterampilan praktis dan pemahaman mereka. Melalui bermain peran, siswa

⁷¹Ramalho, *Op. Cit.*

⁷²Alhamdu Alhamdu Alhamdu, Chintia Virdana, dan Listya Istiningtyas, “Bermain Peran (*Role Play*) Dan Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini,” *Psikostudia : Jurnal Psikologi* 8, no. 1 (2019): 1, <https://doi.org/10.30872/psikostudia.v8i1.2255> : Hal. 2.

dapat belajar bagaimana menyampaikan pendapat, bekerja dalam tim, serta menangani konflik secara efektif.⁷³ Sedangkan menurut Rapiatunnisa, menyatakan bahwa salah satu metode yang diterapkan secara efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial adalah metode bermain peran, dimana individu akan melakukan sebuah interaksi dengan teman sebaya sambil memainkan peran sesuai tema yang telah diajarkan oleh guru.⁷⁴

Adapun fungsi daripada metode *Role Playing* ini dalam mengembangkan keterampilan sosial, antara lain :⁷⁵

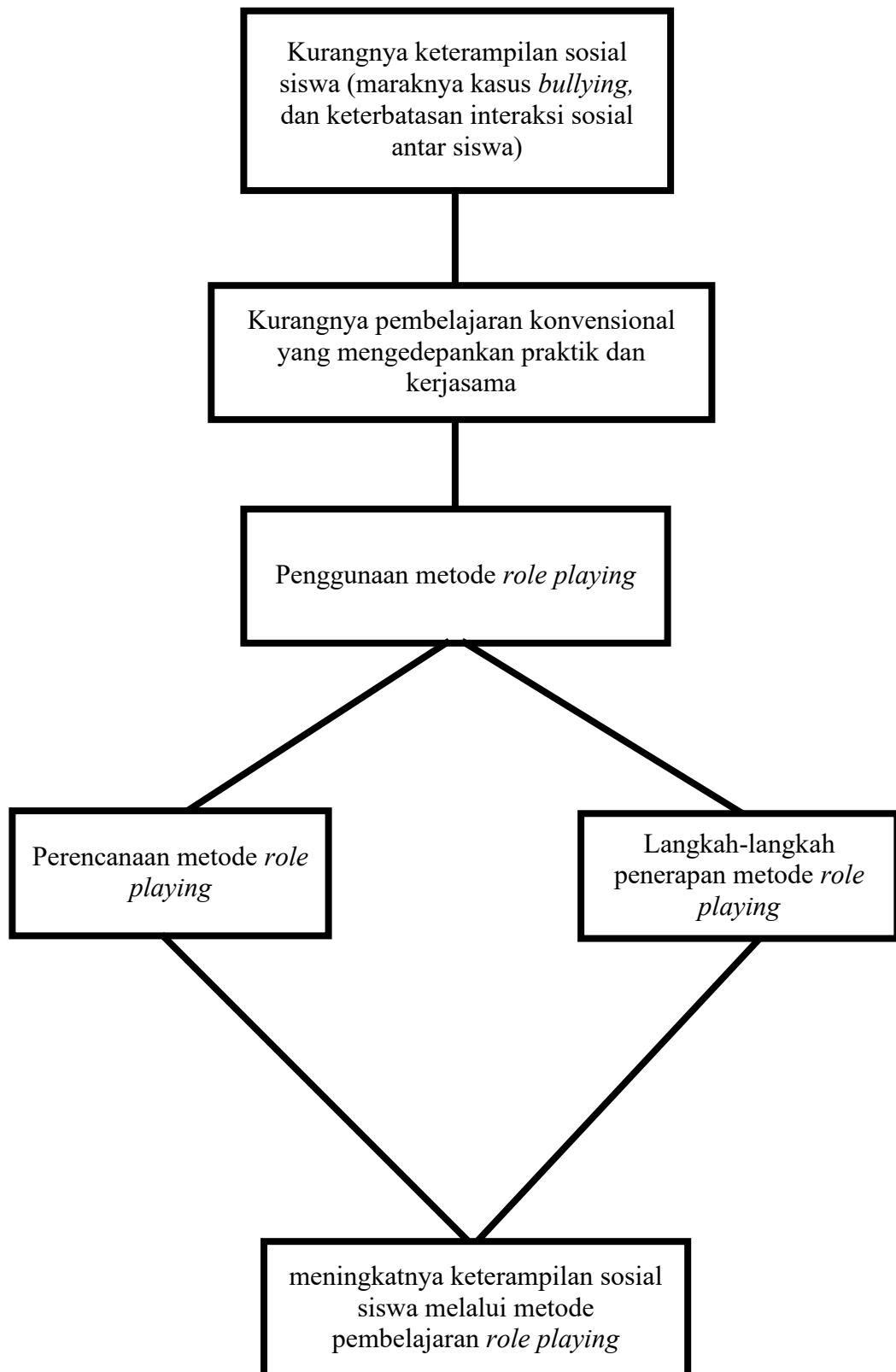
1. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memahami berbagai situasi sosial melalui peran yang mereka mainkan.
2. Sebagai sarana untuk melatih kemampuan kerja sama dan interaksi sosial.
3. Membantu siswa dalam meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan berbicara di depan umum.

⁷³Uno, *Op. Cit.*

⁷⁴Rapiatunnisa R, "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 1 (2022): Hal. 17.

⁷⁵Uno, *Op. Cit.*

F. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini berjudul “Implementasi Metode *Role Playing* pada Pembelajaran PAI dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa SMAN 2 Trenggalek” yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian yang kami gunakan ini adalah penelitian metode kualitatif karena penelitian ini bertujuan untuk menyajikan serta menganalisis data secara deskriptif, sehingga dapat memberikan gambaran mendalam mengenai implementasi metode *Role Playing* dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, penelitian berupaya menggali secara komprehensif bagaimana penerapan metode tersebut dapat berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa, khususnya dalam memahami dan mempraktikkan materi dalam konteks pendidikan agama Islam.⁷⁶ Menurut Lexy J. Moelong, penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, mencakup aspek-aspek seperti perilaku, persepsi, motivasi, serta tindakan. Pendekatan ini dilakukan secara holistik dan disajikan dalam bentuk deskripsi naratif menggunakan kata-kata serta bahasa yang disesuaikan dengan konteks tertentu. Selain itu, penelitian kualitatif memanfaatkan berbagai metode alamiah guna memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti.⁷⁷

⁷⁶Sri Rochani Mulyani, *Metodologi Penelitian* (Bdungan: Widina Bhakti Persada, 2021), Hal. 14 .

⁷⁷ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bdungan: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 6.

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode *field research* guna mengkaji secara langsung peristiwa yang dialami oleh subjek penelitian di lapangan. Proses penelitian dilakukan melalui pengumpulan data dan informasi dari berbagai sumber yang relevan, sehingga memungkinkan analisis yang lebih mendalam dan kontekstual terhadap fenomena yang diteliti.⁷⁸

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Trenggalek yang bertempat di Jl. Soekarno Hatta, Gang Siwalan, Sambirejo Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur dengan Kode Pos 66314.⁷⁹ SMA Negeri 2 Trenggalek merupakan salah satu sekolah favorit bagi anak-anak maupun orang tua siswa sebagai wadah dalam menuntut ilmu umum di kabupaten Trenggalek. Alasan peneliti memilih lokasi di SMAN 2 Trenggalek antara lain :

1. SMAN 2 Trenggalek telah menerapkan metode *Role Playing* untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran PAI yang telah dilakukan oleh siswa kelas XI.
2. SMAN 2 Trenggalek merupakan sekolah dengan akreditasi baik yang menerapkan metode pembelajaran yang terkini sehingga bisa menciptakan kondisi sekolah unggul, terampil dan efektif.

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, peneliti menemukan kecocokan antara objek dan narasumber yang dapat dijadikan sebagai referensi dalam memperoleh data yang relevan mengenai penerapan metode *Role Playing* dalam pengembangan keterampilan sosial siswa.

⁷⁸Mulyani, *Op.Cit*, Hal. 16.

⁷⁹Admin, “SMAN 2 Trenggalek,” SMAN 2 Trenggalek, Accesed 30 Januari, <https://sman2trenggalek.sch.id/>.

C. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti secara cermat dan mendalam melakukan wawancara, observasi, serta dokumentasi yang berkaitan dengan implementasi metode *Role Playing* pada pembelajaran PAI guna mengembangkan keterampilan sosial siswa. Proses ini dilakukan mengingat peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data, sehingga keakuratan dan ketelitian dalam memperoleh informasi menjadi aspek yang sangat penting.⁸⁰ Oleh karena itu, peneliti perlu hadir langsung ke lokasi penelitian untuk mengamati secara langsung kondisi di lapangan agar dapat memperoleh data yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti menjalankan berbagai tahapan, seperti menyertakan surat izin penelitian, melakukan observasi, wawancara, serta mendokumentasikan implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Langkah-langkah ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh metode tersebut dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa di SMAN 2 Trenggalek..

D. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini terdapat subjek penelitian yang dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu metode pengambilan sampel data berdasarkan kriteria tertentu. Kriteria tersebut mencakup individu yang dianggap memiliki pemahaman mendalam mengenai topik yang diteliti atau

⁸⁰ Mulyani, *Op.Cit*, Hal. 28.

mereka yang terlibat langsung dalam fenomena yang dikaji, sehingga dapat membantu peneliti dalam memperoleh data yang relevan.⁸¹

Dalam konteks ini, Peneliti memilih beberapa narasumber yang memiliki keterkaitan langsung dengan topik penelitian. Salah satu narasumber yang diwawancara adalah Kepala Sekolah SMAN 2 Trenggalek, yang memberikan informasi mengenai profil dan kondisi sekolah. Selain itu, Waka Kurikulum turut dijadikan narasumber untuk memperoleh data terkait struktur kurikulum serta penerapan metode pembelajaran yang digunakan. Waka Kesiswaan juga dilibatkan guna memperoleh informasi mengenai berbagai kegiatan sekolah, pembiasaan yang diterapkan, serta program pendukung yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang digunakan. Selain itu, dua guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dipilih untuk memberikan wawasan tentang implementasi metode *Role Playing* yang sedang diterapkan dalam pembelajaran. Terakhir, dua siswa kelas 11 SMAN 2 Trenggalek turut dijadikan narasumber untuk menggali pengalaman serta pandangan mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

E. Data dan Sumber Data

Data adalah informasi berbasis fakta yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian. Dalam studi ini, data yang dikumpulkan tidak berbentuk angka, melainkan berupa data verbal, sesuai dengan sifat penelitian kualitatif. Sumber data yang digunakan mencakup data primer dan data sekunder.

⁸¹Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif* (Makassar: Syakir Media Press, 2021) Hal. 137.

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah informasi yang diperoleh langsung melalui wawancara, observasi, atau dokumentasi dari narasumber.⁸²

Dalam penelitian ini, data primer mencakup hasil wawancara dengan narasumber, temuan observasi peneliti, serta dokumentasi yang berkaitan dengan penerapan metode *Role Playing* dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa di SMAN 2 Trenggalek.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah informasi yang diperoleh secara tidak langsung melalui studi kepustakaan, seperti buku, jurnal, atau dokumen lainnya.⁸³ Dalam skripsi ini, data sekunder mencakup berbagai situs web yang berisi informasi mengenai profil dan sejarah SMAN 2 Trenggalek.

F. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini didasarkan pada observasi langsung terhadap kondisi nyata di lapangan serta pemanfaatan berbagai sumber data, baik primer maupun sekunder. Sumber data primer diperoleh secara langsung dari narasumber yang relevan dengan penelitian, sementara data sekunder dikumpulkan melalui studi literatur dan dokumentasi terkait. Untuk memastikan keakuratan dan kelengkapan data yang diperoleh, penelitian ini menerapkan beberapa teknik pengumpulan data, di antaranya observasi, wawancara mendalam dengan berbagai pihak yang berperan dalam penelitian, serta dokumentasi yang mencakup berbagai bukti yang mendukung hasil penelitian. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang

⁸²*Ibid*, Hal. 143.

⁸³*Ibid*, Hal. 142.

mendalam mengenai implementasi metode *Role Playing* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta implikasinya terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa. Adapun mekanisme pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi langsung antara peneliti dan narasumber yang bertujuan untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan. Metode ini menjadi salah satu teknik utama dalam pengumpulan informasi yang disampaikan secara verbal, sehingga memungkinkan peneliti untuk menggali lebih dalam perspektif, pengalaman, serta pemahaman narasumber terkait dengan topik yang diteliti.⁸⁴ Dalam penelitian, ini peneliti melakukan wawancara dengan narasumber yang akan ditentukan, yaitu dengan Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Waka Kesiswaan, 2 Guru Mapel PAI, dan 3 siswa kelas 11 IPA.

2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan mendalam terhadap fenomena atau peristiwa yang terjadi secara langsung di lapangan.⁸⁵ Pada tahapan observasi peneliti mengerahkan seluruh indra yang dimiliki untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Observasi juga dapat memperkuat data yang telah diperoleh.

Observasi dilakukan dengan mengamati berbagai aspek, termasuk lingkungan sekolah, kondisi di dalam kelas, serta penerapan metode *Role*

⁸⁴Rokhamah et al., *Metode Penelitian Kualitatif Teori, Metode Dan Praktik* (Bdungan: Widina Media Utama, 2024) Hal. 84.

⁸⁵*Ibid*, Hal. 96 .

Playing dalam upaya mengembangkan keterampilan sosial siswa. Dalam penelitian skripsi ini, peneliti melaksanakan observasi sebanyak tiga kali di SMAN 2 Trenggalek untuk memastikan validitas data serta melakukan pengamatan langsung terhadap kondisi di lokasi penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi sebagai bukti pendukung yang menunjukkan bahwa suatu peristiwa benar-benar terjadi di lokasi penelitian.⁸⁶ Tahapan ini memiliki peran penting karena dapat menjadi alat verifikasi keabsahan penelitian di tempat tersebut. Peneliti mengumpulkan dokumentasi dalam bentuk hasil wawancara, observasi, serta proses pembelajaran dan aktivitas siswa yang berkaitan dengan penerapan metode *Role Playing* dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa. Dokumentasi penelitian ini dapat berupa file digital maupun cetak.

Dokumen yang diperoleh meliputi jadwal kegiatan sekolah, jadwal pelajaran, data guru dan karyawan, data siswa, visi dan misi sekolah, akreditasi sekolah, serta foto-foto kegiatan belajar mengajar di sekolah, termasuk gambar yang diambil langsung oleh peneliti, dan modul ajar yang menggunakan metode *Role Playing*.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, data dianggap valid jika tidak terdapat perbedaan antara informasi yang diperoleh peneliti dengan kondisi nyata pada objek penelitian. Oleh karena itu, peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk menguji keabsahan data. Teknik triangulasi adalah metode yang digunakan

⁸⁶*Ibid*, Hal 99.

untuk memastikan validitas atau keakuratan data dengan membandingkannya dengan sumber atau metode lain.

Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Menurut Rokhamah *dkk* dalam bukunya menjelaskan tentang triangulasi,⁸⁷ berikut adalah penjelasannya :

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah metode untuk menguji kredibilitas data dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai narasumber.⁸⁸ Dalam penerapannya, peneliti membandingkan dan memverifikasi setiap informasi yang diberikan, baik dari Kepala Sekolah, Wakil Kepala, guru PAI, maupun siswa.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah metode untuk menguji kredibilitas data dengan memverifikasi informasi yang diperoleh dari narasumber yang sama menggunakan berbagai teknik yang berbeda.⁸⁹ Dalam penerapannya, data diperiksa melalui wawancara, kemudian dikonfirmasi melalui observasi, dan selanjutnya diverifikasi menggunakan dokumentasi.

⁸⁷*Ibid*, Hal. 197.

⁸⁸*Ibid*, Hal 199.

⁸⁹*Ibid*, Hal. 120.

H. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman dengan pendekatan kualitatif. Proses analisis terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, dengan tahap pengumpulan data yang dilakukan terlebih dahulu.⁹⁰

Proses ini dimulai dengan pengumpulan data yang diperoleh dari penelitian sebelumnya serta sumber lain yang terpercaya. Data yang terkumpul kemudian mengalami reduksi, yaitu penyederhanaan informasi agar lebih relevan dengan kebutuhan penelitian dan mempermudah analisis. Selanjutnya, data yang telah disaring disajikan dalam berbagai bentuk, seperti teks deskriptif, grafik, tabel, atau format lain yang mempermudah pemahaman. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan, yang disusun dan disajikan pada bagian akhir laporan penelitian.

I. Prosedur Penelitian

Penelitian ini mempunyai empat tahapan yang dilakukan dalam penelitian, diantaranya adalah :

1. Tahap Pra Lapangan

Pada tahap ini, peneliti menentukan serta memfokuskan masalah yang kemudian dirumuskan dalam proposal penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan survei pada objek penelitian untuk memastikan kesediaan lokasi tersebut sebagai tempat penelitian.

⁹⁰Lexy J. Moleong, *Op.Cit.* Hal. 6.

Tahap pra-lapangan dilakukan dengan mengunjungi SMAN 2 Trenggalek sebelum penyusunan proposal penelitian skripsi, yaitu pada bulan maret 2025. Peneliti mengajukan permohonan izin kepada Kepala Sekolah untuk menjadikan lokasi tersebut sebagai tempat penelitian skripsi ini.

2. Tahap Kegiatan Lapangan

Penelitian ini dimulai dengan mencari referensi dari penelitian sebelumnya serta mendefinisikan beberapa kata kunci yang relevan dengan topik yang akan dikaji. Selanjutnya, peneliti mengunjungi langsung lokasi penelitian, yaitu SMAN 2 Trenggalek, untuk melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi guna mengumpulkan data yang diperlukan. Peneliti juga menyusun rencana pelaksanaan penelitian di lapangan, yang dijadwalkan berlangsung dari bulan Maret 2025.

3. Tahap Analisis Data

Setelah mengumpulkan data primer dan sekunder, peneliti menganalisisnya dengan menggunakan model yang telah dijelaskan sebelumnya secara cermat, sehingga dapat menghasilkan karya ilmiah berupa skripsi yang berkualitas dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya. Selama proses penelitian berlangsung, analisis data dilakukan secara bertahap untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan fokus penelitian. Tahap ini dilaksanakan mulai dari Maret 2025.

4. Tahap Pelaporan Data

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah menyusun laporan yang memuat hasil penelitian serta analisis yang telah dilakukan. Laporan tersebut disusun menggunakan bahasa ilmiah dan mengikuti prosedur penulisan karya tulis ilmiah yang telah ditetapkan. Hasil penelitian dalam bentuk naskah skripsi akan diserahkan kepada dosen pembimbing untuk ditinjau, kemudian disahkan oleh Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.

J. Instrumen Bantu

No.	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Deskriptor
1.	<i>Role Playing</i>	Perencanaan Strategi	<ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi tujuan pembelajaran • memilih skenario atau situasi yang sesuai • latihan pendahuluan • Pembelajaran atau pelaksanaan peragaan • Mendiskusikan Kesimpulan • Penilaian individu 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan topik • Mengatur alokasi waktu • Menetapkan hasil penerapan strategi

			<ul style="list-style-type: none"> • Menunjuk pengamat • Pelaksanaan bermain peran • Diskusi dan evaluasi awal • Bermain peran ulang • Diskusi dan evaluasi kedua • Berbagi pengalaman dan Kesimpulan 	
2.	Keterampilan sosial	Indikator	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan berkomunikasi • Kemampuan Beradaptasi • Kerjasama dalam kelompok • Pengendalian diri • penyelesaian konflik • Empati dan kedulian sosial 	

Tabel 3.1 Instrumen Bantu

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian

1. Sejarah SMAN 2 Trenggalek

SMAN 2 Trenggalek merupakan salah satu sekolah jenjang SMA berstatus Negeri yang berada di wilayah Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek, Jawa Timur. SMAN 2 Trenggalek didirikan pada tanggal 20 November 1984 dengan Nomor SK Pendirian 0558/0/1984 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sejak berdirinya, SMAN 2 Trenggalek telah mengalami berbagai perkembangan dan pencapaian. Karena adanya perkembangan dan muridnya semakin banyak, akhirnya bisa berdiri sendiri sampai dengan saat ini 2025 seperti ini kondisi Sekolah.⁹¹ Pada tahun pelajaran 2008–2009, sekolah ini ditetapkan sebagai Rintisan Sekolah Standar Nasional (RSSN), menandai komitmennya dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pada tanggal 25 Oktober 2016 SMAN 2 Trenggalek ini telah terakreditasi A dengan Nomor SK Akreditasi 200/BAP-S/M/SK/X/2016.⁹²

Mulai tahun ajaran 2022/2023, SMAN 2 Trenggalek menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai bagian dari upaya pemerintah dalam mereformasi sistem pendidikan nasional. Kurikulum ini bertujuan untuk memberikan keleluasaan kepada sekolah dan guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan potensi siswa.

⁹¹Wawancara dengan Nikmah Mahanani, Kepala Sekolah SMAN 2 Trenggalek, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 12.00-13.00.

⁹²Admin, *Op. Cit.*, <https://sman2trenggalek.sch.id/>. Diakses Pada 5 Mei 2025

Implementasi Kurikulum Merdeka di SMAN 2 Trenggalek mencakup pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), yang dirancang untuk mengembangkan karakter dan kompetensi siswa melalui kegiatan berbasis proyek.⁹³

Sebagai bagian dari Kurikulum Merdeka, SMAN 2 Trenggalek juga menerapkan sistem pembelajaran lima hari sekolah (*full day school*), yang memungkinkan siswa untuk lebih fokus dalam proses belajar mengajar serta mengembangkan potensi diri melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler. Dengan penerapan Kurikulum Merdeka, SMAN 2 Trenggalek berkomitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, adaptif, dan berorientasi pada pengembangan karakter serta kompetensi abad ke-21, sesuai dengan visi dan misi pendidikan nasional.⁹⁴

2. Profil SMAN 2 Trenggalek

SMAN 2 Trenggalek merupakan SMA dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang beralamatkan di Jalan Soekarno - Hatta Gang Siwalan, Sambirejo, Kec. Trenggalek, Kab. Trenggalek, Jawa Timur. Email: <https://sman2trenggalek.sch.id/>, Telp : 0355791628. Lokasi ini berada di sebelah selatan Kota Trenggalek dikelilingi hamparan persawahan dan perbukitan serta pegunungan yang menghijau.⁹⁵

SMA Negeri 2 Trenggalek membiasakan budaya disiplin waktu, tertib ibadah, serta menerapkan slogan 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan dan

⁹³Wawancara dengan Budiyono, Waka Kurikulum SMAN 2 Trenggalek, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 13.00-14.30.

⁹⁴*Ibid.*

⁹⁵Admin, “SMAN 2 Trenggalek.” Admin, “SMAN 2 Trenggalek,” n.d., <https://sman2trenggalek.sch.id/>. Diakses Pada 5 Mei 2025

Santun) ⁹⁶ dan negembangkan kepedulian sosial yang tinggi dan ramah kepada seluruh warga sekolah. SMAN 2 Trenggalek memiliki visi dan misi sebagai berikut :

Visi

Mewujudkan insan yang bernilai luhur Pancasila, berbudaya peduli lingkungan, internasional

Adapun indikator dari visi SMAN 2 Trenggalek adalah :

1. Memiliki budi pekerti dan akhlak mulia.
2. Memiliki kecintaan terhadap bangsa dan Negara Indonesia.
3. Memiliki semangat untuk meraih prestasi secara berkelanjutan.
4. Memiliki rasa solidaritas dan toleransi terhadap keanekaragaman bangsa Indonesia.
5. Menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.
6. Memiliki sikap kritis, mandiri, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.
7. Memiliki kecintaan terhadap budaya membaca dan menulis dimanapun berada.
8. Membudayakan pengolahan sampah/limbah di sekolah dan/atau di lingkungan.
9. Menjalin kerja sama dengan lembaga lain baik lokal, nasional maupun internasional.⁹⁷

⁹⁶Wawancara dengan Budiyono, Waka Kurikulum SMAN 2 Trenggalek, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 13.00-14.30.

⁹⁷Observasi Profil Sekolah, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 08.00-10.00.

Misi :

Untuk mencapai visi dan membentuk Karakter Profil Pelajar Pancasila, maka SMA Negeri 2 Trenggalek menetapkan misi sebagai berikut:

1. Membentuk warga sekolah yang berakhhlak mulia dan bertumbuhkembangnya lingkungan bernuansa agamis dalam rangka meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, saling menghormati, menghargai, jujur, tanggung jawab, santun antar warga sekolah, dan antikekerasan.
2. Membentuk kepribadian yang berkarakter pada diri seluruh warga sekolah berdasarkan nilai-nilai Pancasila.
3. Menciptakan lingkungan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik Menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang daya kompetitif pada peserta didik dalam rangka meningkatkan prestasi di bidang akademik dan nonakademik.
4. Meningkatkan komitmen untuk bekerja keras bagi seluruh pendidik dan tenaga kependidikan terhadap tugas pokok dan fungsinya.
5. Mengembangkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, penilaian/ evaluasi pembelajaran, penyelenggaraan administrasi sekolah, dan e-library.
6. Membentuk jiwa entrepreneur pada diri peserta didik melalui peningkatan keterampilan pemanfaatan lingkungan.

7. Menumbuhkembangkan budaya sekolah sehat, mencintai dan peduli terhadap lingkungan dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman aman dan menyenangkan.
8. Membentuk warga sekolah yang berjiwa sosial dan saling menyayangi terhadap sesama.
9. Menjamin setiap peserta didik memperoleh akses pendidikan yang bermutu tanpa diskriminatif.
10. Mengintensifkan keterlibatan orang tua peserta didik dan masyarakat dalam menunjang kegiatan pembelajaran.
11. Membentuk peserta didik yang mampu mengembangkan potensi daerah.
12. Membangun karakter peserta didik menjadi pembelajar sepanjang hayat.
13. Mengembangkan sikap kritis, mandiri, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif melalui intrakurikuler dan kokurikuler.
14. Mengembangkan life skill peserta didik melalui kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler.⁹⁸

a. Sarana dan Prasarana

Bangunan sekolah pada umumnya dalam kondisi baik. Jumlah ruang kelas untuk menunjang kegiatan belajar memadai dan jumlah ruang kelas yang tersedia telah memenuhi jumlah rombongan belajar peserta didik, yakni 27 rombel. Perbandingan luas bangunan sekolah dengan ruang hijau terbuka tergolong ideal sekitar 1(satu) berbanding 3 (tiga).

⁹⁸*Ibid.*

Mulai tahun 2017 SMAN 2 Trenggalek adalah Sekolah Adiwiyata Mandiri. Selain fasilitas kelas, terdapat juga sarana dan prasarana penunjang bagi keberlangsungan proses pendidikan di sekolah seperti perpustakaan, laboratorium kimia, fisika, biologi, Bahasa, computer, IPS, dan Agama.⁹⁹

Kemudian ada fasilitas untuk mengembangkan keterampilan non akademik siswa seperti ruang karawitan, musik, ruang tari, lapangan basket, lapangan sepak bola, ruang pertemuan terbuka, ruang podcast, pojok literasi serta ada beberapa gazebo untuk tempat siswa bersantai pada saat jam istirahat. Untuk meningkatkan spiritual, sekolah juga memiliki fasilitas masjid guna melaksanakan ibadah wajib dan sunnah.

b. Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di Sekolah ini taitu Kurmera tau Kurikulum Merdeka, dengan menerapkan *fullday* atau sekolah masuk selama 5 hari. Muatan lokal yang digunakan di sekolah ini antara lain yaitu seni budaya, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, Bahasa Inggris, serta teknologi informasi dan komunikasi.¹⁰⁰

c. Kondisi Guru dan Siswa

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, SMAN 2 Trenggalek memiliki tenaga pendidik dan kependidikan yang cukup memadai. Jumlah guru dan karyawan tercatat sebanyak 56 orang, yang terdiri dari guru mata

⁹⁹Observasi Profil Sekolah, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 08.00-10.00.

¹⁰⁰Wawancara dengan Budiyono, Waka Kurikulum SMAN 2 Trenggalek, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 13.00-14.30.

pelajaran, tenaga kependidikan, serta staf administrasi yang mendukung kelancaran kegiatan sekolah. Latar belakang para pendidik di SMAN 2 Trenggalek pun beragam, ada yang berasal dari lulusan Sarjana 1 dan sarjana 2 perguruan tinggi negeri maupun swasta dengan bidang keahlian yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.¹⁰¹

Adapun jumlah peserta didik di SMAN 2 Trenggalek pada tahun ajaran 2022/2023 tercatat sebanyak 786 siswa. Jumlah tersebut terbagi menjadi tiga tingkat, yaitu kelas X berjumlah 260 siswa, kelas XI sebanyak 265 siswa, dan kelas XII sebanyak 261 siswa. Sementara itu, berdasarkan jenis kelamin, jumlah peserta didik perempuan lebih dominan, yakni 432 siswa, sedangkan jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 354 siswa.¹⁰²

d. Program Penunjang

SMAN 2 Trenggalek menyelenggarakan beragam program penunjang untuk potensi akademik maupun non-akademik siswa. Inisiatif utamanya mencakup penguatan literasi (pembiasaan membaca 15 menit pagi hari).¹⁰³ Selain itu, dikembangkan pula program riset dan kewirausahaan (sains, bisnis, otomotif) melalui kolaborasi mitra. Sekolah juga menyediakan skema beasiswa, baik untuk siswa berprestasi di berbagai bidang (akademik, olahraga, seni) maupun bagi siswa kurang mampu.¹⁰⁴

¹⁰¹Observasi Profil Sekolah, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 08.00-10.00.

¹⁰²Observasi Profil Sekolah, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 08.00-10.00.

¹⁰³Wawancara dengan Budiyono, Waka Kurikulum SMAN 2 Trenggalek, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 13.00-14.30.

¹⁰⁴Observasi Profil Sekolah, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 08.00-10.00.

e. Ekstrakurikuler

Sekolah juga menekankan pada kegiatan ekstrakurikuler seperti Pramuka (Dewan Ambalan), Paskibra (Komando Pasukan Smada), KIR, OSIS, dan berbagai ekstrakurikuler olahraga maupun seni yang menjadi wadah pengembangan bakat dan keterampilan sosial siswa seperti basket, futsal, bola tangan, jurnalistik, Dewan Ambalan, Komando Pasukan Khusus Smada (KOPASDA), Palang Merah Remaja (PMR), seni kerohanian islam, seni jaranan, karawitan, musik band, dan kerongcong.¹⁰⁵

B. Implementasi Metode *Role Playing* pada Pembelajaran PAI dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa SMAN 2 Trenggalek

1. Perencanaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran PAI

Perencanaan metode pembelajaran merupakan tahap awal yang sangat penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi dakwah, khutbah, dan tabligh, perencanaan tidak hanya diarahkan pada pencapaian aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial siswa. Di SMAN 2 Trenggalek, kebutuhan akan pembelajaran yang mampu membentuk pribadi berakhlak sekaligus memiliki kemampuan komunikasi yang baik menjadi sangat relevan dengan tantangan kehidupan bermasyarakat.

¹⁰⁵Observasi Profil Sekolah, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 08.00-10.00.

a. Identifikasi Tujuan Pembelajaran

1) Menentukan Topik

Penentuan topik dalam materi dakwah, khutbah, dan tabligh disesuaikan dengan fenomena yang relevan dan kontekstual dengan kehidupan siswa saat ini. Guru PAI, Bapak Abdul Azis Al Barqi, menjelaskan bahwa topik dipersiapkan dengan melihat fenomena yang terjadi di zaman modern, seperti pemanfaatan media sosial, serta momen-momen penting seperti hari besar Islam untuk mengenang sejarah, ia menuturkan bahwa:

Materi dakwah, khutbah dan tabligh yang jelas untuk mempersiapkan topik dalam materi ini kita melihat pada fenomena-fenomena yang terjadi. Maksudnya sekarang pada zaman modern, kita mengambil misalkan ada terkait medsos, ini harus hati-hati, kemudian medsos ini juga sebagai sarana media yang sekarang dibutuhkan, itu juga bisa untuk dibuat materi, dan juga materi tematik sesuai kebutuhan. Terus yang tidak lepas yaitu hari-hari besar. Karena ini untuk mengenang momen dan sejarah, seperti idul adha, idul fitri, dan sebagainya [AAA. RM 1.1.1].¹⁰⁶

Selain itu, pemilihan metode *Role Playing* pada materi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis dan nyata kepada siswa. Menurut Bapak Mukhlisin, metode ini dipilih agar kemampuan siswa tidak hanya bersifat teoretis di atas kertas, tetapi mereka betul-betul mampu memerankan peran sebagai seorang dai, khatib, atau bilal secara langsung. Menurutnya:

Kebetulan di materi kelas 11 itu ada materi tentang dakwah, khutbah dan tabligh, bagaimana kemudian siswa diberikan pembelajaran ini dan kami menggunakan metode *Role Playing* untuk memberikan pengalaman empiris, bukan hanya secara

¹⁰⁶ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

teoritis, tapi juga praktik langsung, praktik nyata agar kemampuan siswa itu bukan hanya di atas narasi atau kertas, tapi betul-betul mampu memainkan peran sebagai seorang dai, pendakwah, khatib maupun bilal, yang dalam hal ini *Role Playing* yang kami ambil adalah *Role Playing* dalam melaksanakan khutbah Jumat [M.RM 1.1.1].¹⁰⁷

2) Mengatur Alokasi Waktu

Pengaturan alokasi waktu pembelajaran diatur secara terstruktur, mulai dari tingkat sekolah hingga implementasi di dalam kelas oleh masing-masing guru. Di tingkat sekolah, alokasi waktu ditetapkan oleh bagian kurikulum setelah berkoordinasi dengan kepala sekolah untuk mencapai kesepakatan final. Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum, Bapak Budiyono, menambahkan bahwa pembagian waktu mengacu pada Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (KOSP) yang disusun setiap awal tahun ajaran untuk menentukan jumlah jam pelajaran per minggu.

Biasanya yang mengatur adalah bagian kurikulum akademik yaitu Pak Budi. Tapi dari pihak kurikulum sebelum melaunching ke bapak ibu guru atau ke warga sekolah, itu jelas ada koordinasi dengan kepala sekolah. Dengan koordinasi ini muncul kesepakatan-kesepakatan, dan juga akhirnya ada keputusan final yang akan dipakai untuk semua warga sekolah [NM.RM 1.1.2].¹⁰⁸

Pengaturan alokasi waktu pembelajaran di SMAN 2 Trenggalek merupakan hasil kolaborasi antara pimpinan sekolah dan tim kurikulum. Menurut Kepala Sekolah, Nikmah Mahanani, M.Pd., proses ini secara teknis diatur oleh bagian kurikulum akademik yang dipimpin oleh Bapak

¹⁰⁷ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

¹⁰⁸ Nikmah Mahanani, “Kepala Sekolah SMAN 2 Trenggalek” (Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 12.00-13.00, 2025).

Budiyono. Meskipun demikian, sebelum keputusan tersebut final dan disosialisasikan kepada seluruh warga sekolah, pihak kurikulum akan berkoordinasi terlebih dahulu dengan kepala sekolah untuk mencapai kesepakatan bersama.

Proses ini diperjelas oleh Waka Kurikulum, Budiyono, S.Pd, M.Pd., yang menyatakan bahwa:

Kemudian kami setiap awal tahun pelajaran menyusun KOSP kurikulum operasional satuan pendidikan. Nah disana kemudian yang lebih baku kalau menyangkut guru adalah struktur kurikulum. Apa itu struktur kurikulum menggambarkan pembagian alokasi waktu mata pelajaran apa, kelas berapa, maka setiap minggu akan muncul berapa jam pelajaran. Sehingga dengan demikian nanti bapak ibu guru kita beri kebebasan untuk mengembangkan potensi diri mereka, akan tetapi tetap mengacu kewenangan beliau kepada kegiatan pembelajaran di kelas [B.RM 1.1.2].¹⁰⁹

Di tingkat kelas, guru PAI menyusun alokasi waktu berdasarkan modul ajar yang telah dibuat. Bapak Abdul Azis Al Barqi mengalokasikan waktu di pertemuan awal untuk pengantar teori dan contoh sebelum masuk ke praktik *Role Playing*, sehingga siswa memiliki waktu untuk berlatih dan menyesuaikan diri. Menurut beliau:

Kami juga mengacu kepada modul ajar yang telah kami buat, yaitu pada awal pertemuan kami gunakan waktu untuk memberikan pengantar, pemahaman teori, serta contoh yang bisa dijadikan acuan oleh siswa, setelah itu dilanjutkan pada praktik *Role Playing* [AAA.RM 1.1.2.1].¹¹⁰

¹⁰⁹ Budiyono, “Waka Kurikulum SMAN 2 Trenggalek” (Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 13.00-13.30, 2025).

¹¹⁰ Abdul Azis Al Barqi, “Guru Pendidikan Agama Islam” (Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00, 2025).

Menurut Abdul Azis Al Barqi, pengaturan waktu pembelajaran mengacu pada modul ajar yang telah disusun. Pada awal pertemuan, waktu dimanfaatkan untuk memberikan pengantar, pemahaman teori, dan contoh sebagai acuan bagi siswa, baru setelah itu dilanjutkan dengan praktik *Role Playing*. Tujuan dari pembagian waktu ini, seperti yang dijelaskannya lebih lanjut, adalah agar siswa memiliki kesempatan untuk berlatih, berinteraksi, dan menyesuaikan diri sebelum memainkan peran utama mereka. Lanjut dalam penjelasannya, beliau mengatakan: “Jadi dengan adanya alokasi waktu yang dibuat ini menjadikan siswa bisa berlatih, berinteraksi, dan menyesuaikan diri terlebih dahulu ketika akan memainkan perannya” [AAA.RM 1.1.2.2].¹¹¹

Bapak Mukhlisin merinci lebih lanjut bahwa proses pembelajaran dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Untuk tugas persiapan seperti membuat naskah khutbah dilakukan di luar kelas. Sementara saat pelaksanaan di kelas, setiap kelompok diberi waktu 15 menit untuk praktik dan 10 menit untuk evaluasi. Beliau menuturkan:

Tentu kami sebagai pendidik yang menjadi dasar kami dalam mengajar adalah modul ajar. Dalam menyusun modul ajar, kami menggunakan metode *Role Playing* sebagai metode dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh. Di sini ada beberapa sintak yang kami susun. Yang pertama ada tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, diskusi, kemudian dilanjutkan ke sintak yang berikutnya yaitu sintak yang kedua. Jadi secara umum *Role Playing* ini ada dua tahap, tahap pertama praktik bagian pertama dengan sintak persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Hasil dari

¹¹¹ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

evaluasi dan diskusi ini menjadi bahan pelaksanaan sintak penerapan di sesi yang kedua [M.RM 1.1.2.1].¹¹²

Di tingkat kelas, alokasi waktu diatur secara rinci oleh guru dengan berpedoman pada modul ajar yang telah disusun. Menurut Mukhlisin, S.Pd.I., modul ajar menjadi dasar dalam merancang metode *Role Playing*. Beliau menjelaskan bahwa secara umum, metode ini dibagi menjadi dua tahap utama, di mana tahap pertama mencakup sintak persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil dari evaluasi pada tahap pertama kemudian menjadi bahan perbaikan untuk pelaksanaan pada sesi kedua. Lebih lanjut dalam dalam pandangan beliau:

Persiapan di sini anak-anak kita minta untuk membuat naskah khutbah. Tentu ini tidak bisa selesai dilaksanakan di ruang kelas, ini kami berikan tugas kelompok untuk diskusi kelompok di luar kelas. Kemudian pada saat pelaksanaan kami beri waktu 15 menit masing-masing kelompok untuk melaksanakan tugasnya. Baik yang berperan sebagai bilal, mulai dari azan kemudian mendampingi khatib sebelum naik ke mimbar, khatib menyampaikan sampai selesai ini 15 menit. Kemudian yang terakhir evaluasi selama 10 menit. Jadi total 25 menit ini masing-masing kelompok memainkan peran dan juga evaluasi [M.RM 1.1.2.2].¹¹³

Lebih lanjut, beliau merinci manajemen waktu dalam setiap tahapan tersebut. Untuk efisiensi, tugas persiapan seperti membuat naskah khutbah diberikan sebagai tugas kelompok di luar jam pelajaran. Saat di dalam kelas, sesi praktik dialokasikan waktu selama 15 menit untuk setiap kelompok, yang kemudian dilanjutkan dengan

¹¹² Mukhlisin, “Guru Pendidikan Agama Islam” (Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30, 2025).

¹¹³ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

sesi evaluasi selama 10 menit. Dengan demikian, setiap kelompok membutuhkan total waktu 25 menit untuk menyelesaikan satu siklus pemeran dan evaluasi.

3) Menetapkan Hasil Penerapan Strategi

Penerapan strategi pembelajaran diserahkan sepenuhnya kepada kreativitas guru, dengan sekolah memfasilitasi pengembangan kompetensi melalui kegiatan seperti lokakarya di awal tahun pelajaran. Kepala Sekolah, Ibu Nikmah Mahanani, M.Pd., menyatakan bahwa pimpinan memberikan kewenangan penuh kepada guru karena mereka yang paling memahami karakter siswa di kelas.

Menurutnya:

Secara umum, pimpinan memberikan kewenangan sepenuhnya kepada bapak ibu guru. Karena yang tahu sepenuhnya di lapangan adalah bapak ibu guru yang ada di kelas, dan itu tergantung kelas yang dimasuki, kelas dengan karakter siswa yang bagaimana [NM.RM 1.1.3.1].¹¹⁴

Lanjutnya:

Di awal tahun pelajaran ada fasilitas semacam workshop yang di dalamnya juga membahas terkait metode pembelajaran, strategi pembelajaran, bagaimana cara bapak ibu guru mengajar di kelas. Tentunya itu juga menyesuaikan kurikulum yang dipakai dan diterapkan oleh pemerintah [NM.RM 1.1.3.2].¹¹⁵

Hasil yang ingin dicapai dari penerapan metode *Role Playing* ini tidak hanya berfokus pada kemampuan individu, tetapi lebih menekankan pada aspek kerja sama dan pengembangan keterampilan

¹¹⁴ Wawancara dengan Nikmah Mahanani, Kepala Sekolah SMAN 2 Trenggalek, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 12.00-13.00.

¹¹⁵ Wawancara dengan Nikmah Mahanani, Kepala Sekolah SMAN 2 Trenggalek, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 12.00-13.00.

sosial. Tujuannya adalah agar siswa mampu bekerja sama secara kompak dan membagi tugas dengan adil dalam kelompok.

Dalam menetapkan hasil penerapan strategi pada materi ini, kami lebih menekankan pada aspek kerjasama atau berkelompok. Kalau di *Role Playing* ini, kami lihat hasilnya bukan hanya anak bisa menjadi khotib yang baik, maupun bilal, tapi bagaimana mereka bisa kompak dan bisa membagi tugas dalam kelompok dengan adil dan baik[AAA.RM 1.1.3].¹¹⁶

Hal ini diperkuat oleh pernyataan Bapak Mukhlisin bahwa strategi ini dirancang untuk pembelajaran yang tidak bersifat individual. Melalui pembagian peran yang didiskusikan oleh kelompok itu sendiri, siswa dibantu untuk menemukan dan mengembangkan kemampuan kerja sama mereka.

Jadi memang strategi metode *Role Playing* ini bukanlah pembelajaran yang bersifat individual. Kita ingin membentuk, membantu siswa menemukan kerjasama dan keterampilan sosialnya. Jadi dalam pembentukan kelompok ini nanti kita bagi sebaran antara laki-laki dan perempuan. Kemudian di anggota kelompok kami berikan peran, ada yang berperan membuat naskah khutbah, ada yang berperan menjadi bilal, ada yang berperan menjadi khatib. Lha ini nanti masing-masing perannya berdasarkan diskusi kelompok, agar mereka yang mendiskusikan sendiri, menentukan sendiri yang bertugas [M.RM 1.1.3].¹¹⁷

Identifikasi tujuan pembelajaran merupakan fase fundamental dan strategis dalam keseluruhan proses perancangan strategi pembelajaran. Pada tahap inilah arah, fokus, dan hasil yang diharapkan dari sebuah proses belajar-mengajar dirumuskan secara eksplisit. Dalam konteks implementasi metode *Role Playing* di SMAN 2 Trenggalek, proses

¹¹⁶ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

¹¹⁷ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

penetapan tujuan ini tidak berdiri sendiri di tingkat ruang kelas, melainkan merupakan bagian dari sebuah sistem perencanaan yang terstruktur dan sinergis, yang melibatkan koordinasi antara pimpinan sekolah, manajemen kurikulum, dan pendidik di lapangan.

Pada tingkat institusional, kerangka kerja untuk alokasi waktu dan sumber daya pembelajaran ditetapkan melalui sebuah proses kolaboratif. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Kepala Sekolah ialah Nikmah Mahanani, meskipun penanggung jawab teknis penyusunan jadwal dan alokasi jam pelajaran adalah bagian kurikulum akademik, setiap kebijakan yang akan diterapkan harus melalui proses koordinasi dan mendapatkan persetujuan akhir dari pimpinan sekolah. Hal ini memastikan bahwa seluruh perencanaan selaras dengan visi dan kebijakan umum sekolah, menurut Kepala Sekolah sendiri menjelaskan bahwa:

Biasanya yang mengatur adalah bagian kurikulum akademik yaitu pak budi. Tapi dari pihak kurikulum sebelum melaunching ke bapak ibu guru atau ke warga sekolah, itu jelas ada koordinasi dengan kepala sekolah. Nah tentunya, dengan koordinasi ini muncul kesepakatan- kesepakatan, dan juga akhirnya ada Keputusan final yang akan dipake untuk semua warga sekolah [NM. RM 1.1.3.1].¹¹⁸

Kebebasan pedagogis inilah yang kemudian dimanfaatkan secara optimal oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang spesifik untuk materi dakwah, khutbah, dan tabligh. Pada tingkat mikro di ruang kelas, tujuan pembelajaran tidak lagi hanya dirumuskan untuk memenuhi tuntutan kurikulum secara teoretis,

¹¹⁸ Wawancara dengan Nikmah Mahanani, Kepala Sekolah SMAN 2 Trenggalek, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 12.00-13.00.

melainkan didesain secara sadar untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan aplikatif. Tujuannya bukan sekadar agar siswa mengetahui konsep, tetapi agar mereka mampu *mengalami* dan *mempraktikkan* konsep tersebut secara nyata.

Metode *Role Playing* dipilih secara strategis sebagai sarana untuk mencapai tujuan ini. Metode ini dipandang sebagai jembatan yang menghubungkan pemahaman teoretis dengan pengalaman empiris. Siswa tidak hanya diharapkan mampu menguasai materi “di atas kertas”, tetapi secara esensial didorong untuk mampu memainkan peran-peran sosial keagamaan yang relevan di masyarakat. Sebagaimana yang ditegaskan oleh Bapak Mukhlisin selaku guru PAI kelas XI:

Kebetulan dimateri kelas 11 itu ada materi tentang dakwah, khutbah dan tabligh, bagimana kemudian siswa diberikan pembelajaran ini dan kami menggunakan metode *Role Playing* untuk memberikan pengalaman empiris, bukan hanya secara teoritis, tapi juga praktek langsung, praktek nyata agar kemampuan siswa itu bukan hanya diatas narasi atau diatas kertas, tapi betul-betul mampu memainkan peran sebagai seorang dai, sebagai sorang pendakwah, sebagai seorang khatib maupun bilal, yang dalam hal ini *Role Playing* yang kami ambil adalah *Role Playing* dalam melaksanakan khutbah jumat [M.RM 1.1.1].¹¹⁹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses identifikasi tujuan pembelajaran di SMAN 2 Trenggalek merupakan sebuah dialektika yang harmonis antara struktur kebijakan makro dan kreativitas pedagogis mikro. Institusi menyediakan kerangka kerja yang jelas melalui KOSP dan struktur kurikulum, sementara pendidik di lapangan memiliki ruang

¹¹⁹ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

untuk menerjemahkan kerangka tersebut menjadi tujuan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan nyata, sebagaimana tecermin dalam pemilihan metode *Role Playing* untuk memberikan pengalaman empiris kepada siswa.

b. Memilih Skenario atau Situasi yang Sesuai

Dalam memilih skenario pembelajaran, guru memberikan keleluasaan kepada siswa untuk menentukan peran sesuai dengan kemampuan dan latar belakang masing-masing. Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan potensi setiap individu dalam kelompok. Bapak Mukhlisin menjelaskan bahwa siswa dengan latar belakang pendidikan agama yang kuat, seperti pernah belajar di pesantren, diarahkan untuk mengambil peran sebagai khatib atau bilal. Sementara itu, siswa lain dapat berkontribusi dalam menyusun naskah khutbah secara berkelompok, beliau menjelaskan:

Oleh karena itu dalam kelompok tersebut kami berikan kesempatan seluas-luasnya pada kelompok untuk menentukan siapa yang memang punya kemampuan agama yang dominan, kemampuan literasi kitab yang bagus, kemampuan public speaking yang bagus, nanti diperankan sebagai khatib. Lha nanti ada juga yang biasanya adzan, kemudian ini juga pernah mondok ataupun di pesantren atau di diniyah yang mampu berperan sebagai bilalnya. Lha anggota kelompok yang lain secara berkelompok nanti membuat naskah khutbah [M.RM 1.2.1].¹²⁰

Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk menyesuaikan tugas dengan kapabilitas siswa, tetapi juga secara aktif mengasah keterampilan sosial mereka. Dengan memberikan tanggung jawab untuk menentukan

¹²⁰ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

peran, siswa didorong untuk berdiskusi, bernegosiasi, dan bekerja sama dalam mengambil keputusan kelompok. Lanjutnya:

Jadi kesempatan ini kami berikan kepada masing-masing kelompok untuk mengasah keterampilan sosial mereka untuk menentukan siapa yang menjadi petugas dalam bermain peran tersebut [M.RM 1.2.2].¹²¹

Bapak Abdul Azis Al Barqi juga menerapkan strategi serupa dengan membagi peran berdasarkan latar belakang siswa. Menurutnya, siswa yang memiliki dasar agama dari pesantren dapat mengambil peran sebagai khatib atau bilal, sedangkan siswa dari pendidikan umum dapat fokus pada pembuatan naskah.

Siswa yang mempunyai basic mondok, dia bisa berperan menjadi khotib maupun bilal, dan siswa yang notabene hanya menempuh pendidikan umum, mereka bisa berperan mencari atau membuat naskah khutbah [AAA.RM 1.2].¹²²

Dengan demikian, pemilihan skenario dan pembagian peran yang adaptif menjadi landasan penting dalam pelaksanaan metode *Role Playing* agar setiap siswa dapat berpartisipasi secara maksimal sesuai dengan kemampuannya.

Untuk mendukung guru dalam merancang skenario pembelajaran yang efektif, pihak sekolah, khususnya tim kurikulum, secara rutin memberikan fasilitas pengembangan diri. Bapak Budiyono selaku Waka Kurikulum menyatakan bahwa setiap awal tahun ajaran, setelah penyusunan Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (KOSP), para

¹²¹ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

¹²² Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

guru dibekali dengan lokakarya. Lokakarya ini dirancang sesuai dengan kebutuhan guru dan menghadirkan narasumber eksternal yang kompeten di bidangnya.

Jadi awal tahun pelajaran penyusunan kurikulum operasional tingkat satuan pendidikan atau KOSP, itu tentunya tindak lanjut dari itu adalah kami bekali bapak ibu guru ada workshop. Workshop apa saja kebutuhan dari bapak ibu guru kami identifikasi, kemudian tentunya workshop itu perlu narasumber. Narasumbernya kami datangkan dari narasumber eksternal yang mempunyai kualifikasi tertentu [B.RM 1.2].¹²³

Melalui fasilitasi ini, guru mendapatkan wawasan dan bekal yang memadai untuk menyusun skenario pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan tujuan pengembangan keterampilan sosial siswa, sehingga implementasi metode pembelajaran di kelas dapat berjalan lebih terarah dan efektif.

c. Latihan Pendahuluan

Tahap latihan pendahuluan memegang peranan vital sebagai jembatan antara pemahaman teori dengan pelaksanaan praktik. Pada tahap ini, guru bertugas mempersiapkan siswa secara mental dan teknis sebelum mereka terjun langsung ke dalam simulasi. Temuan di SMAN 2 Trenggalek mengindikasikan bahwa latihan pendahuluan dilaksanakan melalui dua strategi utama: pemberian model atau contoh langsung oleh guru (*modeling*) dan persiapan mandiri oleh siswa.

Guru menyadari bahwa banyak siswa, khususnya generasi Z, menghadapi tantangan dalam hal kepercayaan diri dan kemampuan

¹²³ Wawancara dengan Budiyono, Waka Kurikulum SMAN 2 Trenggalek, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 13.00-13.30.

berbicara di depan umum. Oleh karena itu, memberikan contoh konkret menjadi langkah yang sangat efektif. Guru PAI secara langsung mendemonstrasikan bagaimana menjadi seorang khatib, bilal, serta bagaimana struktur naskah khutbah yang baik seharusnya disusun.

Jadi kami sebagai guru PAI memberikan contoh terlebih dahulu, bagaimana menjadi seorang khatib, bagaimana menjadi seorang bilal, dan bagaimana kemudian membuat naskah khutbah. Kebetulan *mas*, saya menjadi salah satu penulis naskah khutbah di kemenag Trenggalek... Saya memberikan contoh kepada siswa, jadi contoh-contoh itu siswa akan mempunyai gambara untuk mempraktekan [M.RM 1.3].¹²⁴

Selain pemberian model, latihan pendahuluan juga mencakup persiapan teknis yang dilakukan oleh siswa dalam kelompoknya. Persiapan ini berfokus pada penyusunan naskah khutbah yang menjadi dasar dari penampilan mereka. Siswa dituntut untuk tidak mengarang bebas, melainkan menyusun naskah yang bersumber jelas dan relevan dengan tema yang dipilih. Latihan ini juga mencakup aspek-aspek non-verbal seperti ekspresi, gaya bicara, dan gestur yang sesuai.

Dan setiap penekanan setiap siswa dan siswa ditekankan kepada materi-materi yang telah ditentukan. Terus kemudian adaptasi siswa terkait dengan *aaa* misalnya kemampuan sesuai tema, jika anak tersebut kurang mendalami tema yang ditentukan, maka siswa bisa memilih tema yang lain, sesuai dengan kapasitasnya [AAA.RM 1.3].¹²⁵

Tahap ini secara efektif berfungsi untuk membangun fondasi pemahaman dan kesiapan siswa. Dengan adanya contoh yang jelas dan proses persiapan yang terstruktur, siswa merasa lebih percaya diri dan

¹²⁴ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

¹²⁵ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

memiliki gambaran yang utuh mengenai tugas yang akan mereka lakukan, sehingga proses adaptasi dalam memainkan peran menjadi lebih mudah.

2. Langkah-Langkah Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Pada Pembelajaran PAI

Implementasi metode pembelajaran *Role Playing* di SMAN 2 Trenggalek dijalankan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur dan sistematis. Proses ini tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi secara inheren dirancang untuk memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antar siswa, yang menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan sosial. Langkah-langkah penerapan ini, sebagaimana terungkap dari hasil wawancara, mencakup fase persiapan dan pemanasan yang cermat, diikuti oleh pelaksanaan peragaan dan diakhiri dengan sesi evaluasi yang reflektif. Setiap tahapan memiliki peran spesifik dalam menciptakan sebuah ekosistem pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Tahapan awal, yaitu persiapan dan pemanasan, menjadi fase krusial yang menentukan keberhasilan keseluruhan proses. Fase ini melibatkan beberapa kegiatan kunci, seperti pemilihan partisipan, penataan ruang kelas yang kondusif, serta penunjukan pengamat untuk memastikan adanya umpan balik yang konstruktif.

a. Persiapan dan Pemanasan

1) Persiapan Pemanasan

Tahap persiapan dan pemanasan merupakan fondasi awal sebelum siswa terjun langsung ke dalam aktivitas bermain peran. Pada tahap ini, guru memastikan semua elemen yang dibutuhkan untuk

kelancaran pembelajaran telah siap, baik dari aspek sumber daya manusia (partisipan dan pengamat) maupun aspek fisik (lingkungan belajar). Berdasarkan temuan di lapangan, guru PAI secara proaktif mempersiapkan siswa dengan memastikan kesiapan naskah, kejelasan peran, dan kelengkapan sarana pendukung. Guru juga memberikan pemodelan atau contoh di awal untuk memberikan gambaran yang jelas kepada siswa sebelum mereka mempraktikkannya. Mukhlisin, S.Pd.I., menjelaskan secara rinci:

Tentu persiapannya adalah siswa Ketika sebelum tampil kita cek, apakah naskah khutbahnya sudah siap, siapakah pemeran-pemerannya, siapa bilalnya, siapa khatibnya, siapa jamaahnya. Dan kita juga mempersiapkan siapa yang diutus kelompok lain yang menjadi pengamat. Karena penamat nanti akan kita bawakan ceklist, bagaimana kemudian kemampuan penguasaan materinya, bagaimana pelafalannya [M.RM 2.1.1].¹²⁶

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dijelaskan bahwa tahap persiapan sebelum praktik bermain peran melibatkan dua strategi utama yang sistematis. Pertama, guru melakukan verifikasi internal terhadap kelompok yang akan tampil dengan memastikan kesiapan teknis mereka, seperti *finalisasi* naskah khutbah dan kejelasan pembagian peran (khatib, bilal, jamaah). Kedua, guru secara strategis mempersiapkan mekanisme evaluasi dengan menunjuk siswa dari kelompok lain sebagai pengamat. Para pengamat ini tidak hanya menonton, tetapi juga dibekali instrumen observasi berupa *checklist* yang berisi kriteria penilaian spesifik, seperti penguasaan materi dan

¹²⁶ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

kualitas pelafalan. Pendekatan ganda ini menunjukkan bahwa persiapan tidak hanya berfokus pada kesiapan penampil, tetapi juga pada penciptaan sistem umpan balik yang terstruktur dan melibatkan seluruh siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Lanjutnya, menurut Mukhlisin, S.Pd.:

Jadi persiapannya itu sebelum memainkan peran, poin-poin itu kita persiapkan mulai dari naskahnya, siapa yang brtugas, kemudian mimbarnya kita siapkan. Karena kebetulan kita untuk prakteknya di laboratorium PAI, dan juga yang terakhir tentu sebagai guru kita memberikan contoh diawal, seperti ini sebagai bilal, seperti ini sebagai khatib agar anak2 punya gambaran sebelum praktek langsung [M.RM 2.1.2].¹²⁷

Proses persiapan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga strategis dalam membangun kesiapan mental siswa. Dengan memastikan semua aspek telah terorganisir dengan baik, siswa dapat memasuki tahap pelaksanaan dengan lebih percaya diri dan fokus, sehingga tujuan pembelajaran, termasuk pengembangan keterampilan sosial, dapat tercapai secara optimal.

2) Pemilihan Partisipan

Proses pemilihan partisipan dalam metode *Role Playing* dilakukan dengan pendekatan yang demokratis dan berpusat pada siswa, untuk mendorong inisiatif dan menyesuaikan peran dengan minat serta kemampuan masing-masing. Prinsip utamanya adalah memberikan otonomi kepada siswa untuk menentukan perannya sendiri. Bapak Mukhlisin menyatakan bahwa penentuan peran

¹²⁷ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

dikembalikan sepenuhnya kepada siswa. Untuk menentukan peran, saya kembalikan lagi kepada anak-anak, agar mereka bisa menentukan peran sesuai dengan keinginan dan kemampuannya masing-masing [M.RM 2.1.2].¹²⁸

Secara teknis, Bapak Abdul Azis Al Barqi menerapkan pendekatan ini dengan terlebih dahulu menawarkan peran-peran utama, seperti khatib dan bilal, secara sukarela kepada siswa. Setelah peran-peran tersebut terisi, siswa yang lain secara otomatis membentuk kelompok untuk bertugas menyusun naskah khutbah.

Saya memilih partisipan peran dalam praktek ini dengan berawal menawari siswa untuk menjadi peran masing-masing yang dibagi. Kalau peran bilal dan khotib sudah ada yang ngambil, baru anak-anak yang lain berperan menjadi pembuat naskah dengan sistem berkelompok atau memikirkan bersama *mas* [AAA.RM 2.1.2.1].¹²⁹

Namun, guru juga memiliki rencana alternatif untuk mengantisipasi situasi di mana tidak ada siswa yang bersedia mengambil peran utama. Dalam kondisi tersebut, guru akan mengambil alih inisiatif dengan menunjuk siswa berdasarkan observasi di kelas, khususnya dengan memilih mereka yang paling aktif selama diskusi untuk menjadi khatib dan bilal.

Tapi kalau seumpama anak-anak ini saya tawarkan menjadi khotib dan bilal *nggak* ada yang mau, maka saya sendiri yang akan memilihkan dengan mengacu mereka yang aktif saat

¹²⁸ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

¹²⁹ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

diskusi untuk menjadi khotib dan bilal, baru yang lainnya mengerjakan naskah khutbahnya [AAA.RM 2.1.2.2].¹³⁰

Dengan demikian, metode pemilihan partisipan yang fleksibel ini, yang mengutamakan pilihan siswa namun tetap disertai arahan guru bila diperlukan, memastikan bahwa setiap peran dalam skenario dapat terisi secara efektif sambil tetap memaksimalkan keterlibatan dan rasa tanggung jawab siswa.

3) Mengatur Ruang Kelas

Pengaturan ruang kelas menjadi elemen krusial dalam mendukung keberhasilan metode *Role Playing*, karena lingkungan yang relevan dapat meningkatkan imersi dan efektivitas pembelajaran. Untuk menunjang kegiatan praktik PAI, SMAN 2 Trenggalek telah menyediakan fasilitas khusus. Bapak Mukhlisin menyatakan, “Di SMAN 2 Trenggalek ini kita punya laboratorium PAI.”¹³¹ [M.RM 2.1.3.1] Keberadaan laboratorium ini secara signifikan menunjang berbagai kegiatan praktik pembelajaran, tidak hanya terbatas pada materi khutbah. Fasilitas di dalamnya disiapkan untuk beragam skenario, termasuk praktik pernikahan (*munakahat*), lengkap dengan properti seperti mahar dan tempat untuk ijab kabul.

Ya *Insya Allah* keberadaan laboratorium ini sangat menunjang untuk kegiatan pembelajaran, termasuk yang munakahat pernikahan, mulai dari mahar kemudian tempatnya untuk ijab qobul juga kita siapkan [M.RM 2.1.3.2].¹³²

¹³⁰ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

¹³¹ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

¹³² Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

Laboratorium PAI ini dilengkapi dengan berbagai peralatan yang relevan untuk menciptakan suasana senyata mungkin. Menurut Bapak Abdul Azis Al Barqi, laboratorium tersebut diisi dengan perlengkapan untuk berbagai materi, seperti mimbar dan tongkat untuk praktik khutbah, hingga peralatan untuk pengurusan jenazah dan pernikahan. Semua peralatan ini ditata serapi mungkin agar proses praktik siswa dapat berjalan dengan lancar dan baik.

Dan kemudian smada juga sudah punya laboratorium PAI, sekarang ini lab PAI diisi dengan berbagai macam peralatan dari berbagai materi, seperti mimbar untuk khutbah, tongkat khotib, peralatan untuk jenazah, hingga peralatan untuk pernikahan. Disitu nanti ditata serapi mungkin bagaimana anak itu saat praktek bisa berjalan dengan baik [AAA.RM 2.1.3].¹³³

Dengan adanya laboratorium PAI yang representatif dan lengkap, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan kontekstual, sehingga tujuan dari metode *Role Playing* untuk memberikan pengalaman praktis dapat tercapai secara optimal.

4) Menunjuk Pengamat

Penunjukan pengamat merupakan salah satu komponen kunci dalam sintaks metode *Role Playing* yang diimplementasikan di SMAN 2 Trenggalek. Langkah ini berfungsi untuk mengintegrasikan mekanisme penilaian sejawat (*peer assessment*) ke dalam proses pembelajaran, sekaligus memastikan bahwa seluruh siswa tetap terlibat secara aktif meskipun tidak sedang memainkan peran utama.

¹³³ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

Pengamat bukan sekadar penonton pasif, melainkan partisipan aktif yang memiliki tugas dan tanggung jawab spesifik.

Strategi penunjukan pengamat dilakukan secara sistematis. Guru menunjuk perwakilan dari setiap kelompok yang tidak sedang tampil untuk mengambil peran sebagai pengamat. Dengan demikian, tercipta sebuah sistem observasi silang yang objektif dan komprehensif. Peran utama pengamat adalah untuk mengevaluasi penampilan kelompok yang sedang beraksi, berpedoman pada instrumen atau ceklis yang telah disiapkan oleh guru. Mukhlisin, S.Pd.I., menjelaskan mekanisme ini:

Baik, pengamat kita ambil diluar kelompok yang tampil... Diluar itu kita tunjuk masing2 kelompok perwakilan kelompok ada yang jadi pengamat. *Lha* pengamat ini kita nanti bawakan ceklist bagaimana kemampuan dalam bermain peran kelompok yang tampil [M.RM 2.1.4].¹³⁴

Melalui peran ini, siswa dilatih untuk mengembangkan beberapa aspek penting dari keterampilan sosial. Pertama, mereka belajar untuk mengamati secara kritis dan objektif. Kedua, mereka dilatih untuk memberikan umpan balik yang konstruktif, sebuah kemampuan komunikasi yang esensial. Guru menekankan pentingnya menyampaikan evaluasi dengan cara yang baik agar tidak menjatuhkan mental kelompok yang dinilai, sehingga menumbuhkan empati dan kepedulian sosial. Abdul Azis Al Barqi, S.Pd.I., menuturkan:

¹³⁴ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

Baik *mas*, Kalau nunjuk pengamat itu biasanya saya ambil dari anak-anak yang *nggak* kebagian jadwal tampil atau dari kelompok lain. Jadi mereka saya minta untuk memperhatikan temannya yang lagi praktik khutbah jumat. Nanti setelah selesai, mereka memberikan evaluasi dan masukan kepada kelompok yang telah tampil. Akan tetapi kembali lagi kami tekankan kepada siswa, cara menyampaikan evaluasi dan masukan tersebut dengan baik *mas*, sehingga setelah mendapatkan evaluasi dari kelompok lain, mereka bisa mudah untuk mnevaluasi dan tidak merasa minder [AAA.RM 2.1.4].¹³⁵

Dengan melibatkan siswa sebagai pengamat, proses evaluasi menjadi lebih kaya dan multifaset. Penilaian tidak lagi semata-mata berasal dari otoritas guru, tetapi juga dari perspektif teman sebaya. Praktik ini secara langsung melatih siswa untuk bersikap apresiatif, memberikan kritik yang membangun, dan menerima masukan dengan lapang dada, yang merupakan pilar-pilar utama dalam interaksi sosial yang sehat.

b. Pelaksanaan Bermain Peran

1) Pelaksanaan Bermain Peran

Pelaksanaan peragaan adalah puncak dari metode *Role Playing*, di mana siswa secara aktif mempraktikkan skenario yang telah disiapkan. Proses ini di SMAN 2 Trenggalek diatur dengan sintak atau langkah-langkah yang jelas dan sistematis untuk memastikan pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Pelaksanaan ini tidak hanya berfokus pada penampilan, tetapi juga melibatkan pengamatan aktif dari siswa lain.

¹³⁵ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

Tahap pelaksanaan bermain peran dijalankan secara sistematis dan terstruktur untuk memastikan semua elemen pembelajaran tercapai. Proses ini diawali dengan penjelasan teoretis dari guru. Bapak Abdul Azis Al Barqi memaparkan bahwa sebelum praktik dimulai, beliau akan memberikan pemahaman mendalam kepada siswa mengenai tata cara, rukun, dan sunah dalam khutbah Jumat. Setelah siswa memahami konsepnya, barulah proses pembagian kelompok dan penentuan peran seperti khatib, bilal, jamaah, dan penyusun naskah dilaksanakan.

Bermain peran disini terdapat beberapa langkah atau tahapan. Yang pertama kami membagi kelompok terlebih dahulu, setelah itu dipilih siapa yang berperan menjadi khotib, bilal, jamaah, maupun yang membuat naskah teks untuk khutbah. Oh iya *mas*, sebelum kita bikin kelompok, saya menjelaskan terlebih dahulu kepada siswa tentang khutbah jumat, tentang runutannya, rukun-rukunnya, dan juga sunah-sunah ketika khutbah jumat dimulai. Baru setelah itu siswa memulai untuk melaksanakan praktek dengan peran yang telah dibagi oleh kelompoknya [AAA.RM 2.2.1.1].¹³⁶

Struktur pelaksanaan peragaan dijelaskan oleh guru PAI mengikuti alur yang logis. Dimulai dari tahap persiapan, pemilihan skenario, penentuan peran, pemanasan dengan contoh dari guru, kemudian masuk ke tahap inti yaitu penerapan bermain peran. Selama satu kelompok tampil, kelompok lain berperan sebagai pengamat yang bertugas mengevaluasi berbagai aspek penampilan. Adapun menurut Bapak Mukhlisin:

Dipersiapan kita pilih skenario kelompok, kemudian kita menentukan peran, kemudian kita pemanasan atau cek

¹³⁶ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

kemampuan awal siswa dengan cara guru ngasih contoh, baru kita masuk sintak tahapan yang kedua yaitu pelaksanaan penerapan bermain peran sebagai khatib dan bilal dan juga jamaah. Selanjutnya ada pengamatan siswa atau kelompok lain yang tidak berperan menjadi pengamat untuk mengamati bagaimana penguasaan materi dalam menyampaikan khutbah, maupun dalam keterampilan menjadi bilal, juga ketepatan pelafalan ayat Qur'an maupun hadits [M.RM 2.2.1.1].¹³⁷

Proses pembelajaran dengan metode *Role Playing* ini diawali dengan tahap persiapan yang terstruktur dan berpusat pada siswa. Guru memulai dengan memberikan orientasi singkat mengenai konsep dasar dan tata cara dakwah atau khutbah untuk membangun landasan pemahaman.

Mereka membagi tugasnya sesuai dengan kelompoknya, ada yang membuat teks, ada yang jadi khotib, bilal, maupun jamaah jumat. Setelah semua siap, baru kita lakukan praktek di lab PAI sekolah dengan tugas masing-masing. Baru setelah praktek ada evaluasi yang mana evaluasi ini pertama disampaikan oleh pengamat atau rekan yang tidak sedang praktek *mas*. Baru kami sebagai guru menambahkan evaluasi dan memberikan Kesimpulan [AAA.RM 2.2.1.2].¹³⁸

Setelah itu, siswa diorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diberikan otonomi untuk mendistribusikan peran secara mandiri, seperti menentukan siapa yang akan menjadi khatib, bilal, penyusun naskah, atau jamaah. Fase persiapan ini ditutup dengan sesi kolaborasi internal di mana setiap kelompok menyusun materi dan mematangkan konsep penampilan mereka.

Manajemen waktu menjadi kunci dalam pelaksanaan metode ini. Mengingat keterbatasan waktu pembelajaran di kelas, tugas-tugas

¹³⁷ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

¹³⁸ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

yang memakan waktu seperti penyusunan naskah khutbah dialihkan menjadi tugas kelompok di luar jam sekolah. Menurut Bapak Mukhlisin, sesi di dalam kelas difokuskan sepenuhnya pada praktik bermain peran dan evaluasi. Setiap kelompok diberikan alokasi waktu 15 menit untuk menampilkan perannya, yang kemudian diikuti oleh sesi evaluasi selama 10 menit dari guru dan kelompok pengamat.

Tentu pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran diatur dalam kurikulum itu terbatas waktu, tentu kita harus punya manajemen waktu. Untuk persiapan membuat naskah itu kita berikan kepada siswa atau kelompok di luar kelas. Lha untuk bermain perannya atau *Role Playing*-nya itu baru di sekolah. Kita berikan batasan 15 menit, 15 menit untuk khatib maupun bilal dan juga 10 menit itu untuk evaluasi dari guru maupun pengamat, bagaimana kemampuan peran kelompok dalam pelaksanaan *Role Playing*-nya [M.RM 2.2.1.2].¹³⁹

Dengan alur pelaksanaan yang terencana, mulai dari pembekalan teori, pendeklasian tugas persiapan di luar kelas, hingga praktik yang terukur di dalam kelas, proses bermain peran ini dapat berjalan secara efisien dan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tahap inti dari pembelajaran adalah pelaksanaan simulasi praktik yang dilakukan di lokasi yang representatif, seperti laboratorium PAI. Pada fase ini, setiap kelompok secara bergiliran menampilkan skenario khutbah atau dakwah sesuai dengan peran yang telah mereka persiapkan. Momen inilah yang menjadi jembatan antara pemahaman teoritis dengan pengalaman empiris, di mana siswa

¹³⁹ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

secara aktif menerapkan pengetahuan mereka dalam sebuah peragaan yang dirancang untuk mendekati situasi nyata, sehingga menjadikan proses belajar lebih aplikatif dan bermakna.

Rangkaian kegiatan ditutup dengan sesi evaluasi yang komprehensif dan bersifat dua arah. Proses umpan balik diawali dari rekan sejawat (siswa pengamat dari kelompok lain) untuk melatih kemampuan analisis kritis dan memberikan perspektif sesama pelajar. Barulah setelah itu, guru mengambil peran untuk memberikan evaluasi akhir, koreksi, dan penguatan, serta menyimpulkan pelajaran utama dari kegiatan tersebut. Pendekatan evaluasi berlapis ini memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan masukan yang kaya dan konstruktif untuk refleksi mendalam.

2) Diskusi dan Evaluasi Awal

Setelah sesi bermain peran yang pertama selesai, proses pembelajaran dilanjutkan dengan tahap diskusi dan evaluasi awal. Tahap ini merupakan momen krusial untuk memberikan umpan balik yang konstruktif. Menurut Bapak Abdul Azis Al Barqi, evaluasi dilakukan secara kolaboratif antara guru dan siswa lain untuk mengidentifikasi kekurangan atau hal-hal yang perlu diperbaiki dari penampilan awal kelompok.

Siswa setelah melaksanakan praktek *Role Playing* dalam materi khutbah ini, mereka akan kami evaluasi bersama dengan siswa yang lain dengan melihat kemampuannya diawal. Ketika ada suatu hal yang dirasa kurang dan perlu dievaluasi, maka akan

disampaikan pada sesi evaluasi yang pertama ini [AAA.RM 2.2.2].¹⁴⁰

Proses evaluasi ini melibatkan dua sumber utama. Pertama, masukan dari sesama siswa yang bertindak sebagai pengamat, yang berfokus pada kemampuan kelompok dalam memainkan perannya sebagai khatib dan bilal. Kedua, evaluasi dari guru yang lebih menitikberatkan pada aspek teknis dan kesesuaian materi, seperti relevansi dan pemenuhan syarat rukun dalam naskah khutbah. Bapak Mukhlisin menjelaskan bahwa seluruh hasil diskusi dan evaluasi ini kemudian disampaikan kembali kepada kelompok yang tampil.

Menurutnya:

Di sini kemudian diskusi dan evaluasinya adalah yang pertama, kita mendiskusikan bersama siswa, bersama para pengamat, bagaimana kemampuan dalam hal memainkan peran sebagai khatib dan bilal. Itu adalah diskusi evaluasi dari guru maupun dari pengamat kelompok lain. Sementara dari guru juga mengamati khusus terkait relevansi kesesuaian naskah khutbah dengan syarat rukun khutbah, apakah terpenuhi atau tidak. Dari hasil diskusi dan evaluasi ini nanti disampaikan kepada kelompok agar menjadi bahan evaluasi untuk lebih baik di tahap berikutnya [M.RM 2.2.2].¹⁴¹

Dengan demikian, sesi evaluasi awal ini berfungsi sebagai jembatan penting yang memberikan landasan perbaikan bagi siswa, memastikan mereka memiliki bekal masukan yang jelas dan terarah sebelum melanjutkan ke tahap pemeran ulang.

¹⁴⁰ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

¹⁴¹ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

3) Bermain Peran Ulang

Setelah tahap diskusi dan evaluasi awal, siswa diberikan kesempatan untuk melakukan pemeran ulang. Sesi ini merupakan implementasi langsung dari umpan balik yang telah diterima, bertujuan untuk penyempurnaan penampilan. Bapak Mukhlisin menjelaskan bahwa semua hasil diskusi, saran, dan masukan dari guru maupun pengamat dicatat dengan baik oleh kelompok untuk dijadikan acuan dalam penampilan kedua. Harapannya, dengan bekal masukan tersebut, penampilan kedua akan jauh lebih baik. Menurutnya terkait hal diatas:

Seperti yang sudah saya sampaikan sebelumnya, hasil diskusi dan evaluasi, saran masukan dari guru maupun dari para pengamat, ini dicatat dengan baik untuk menjadi bahan evaluasi. Lha ini nanti digunakan sebagai proyeksi untuk bermain peran di sesi yang kedua. Tentu besar harapannya di sesi dua ini bermain peran ulang akan lebih baik dari bermain peran yang pertama, karena sudah mendapatkan saran dan masukan [M.RM 2.2.3].¹⁴²

Tujuan utama dari bermain peran ulang adalah agar siswa dapat menyempurnakan praktik mereka berdasarkan evaluasi yang telah diberikan. Selain sebagai ajang perbaikan bagi kelompok yang tampil, menurut Bapak Abdul Azis Al Barqi:

Bermain peran ulang ini kita mengambil acuan dari evaluasi yang pertama tadi, jadi setelah dilakukan evaluasi yang pertama, kelompok tersebut melakukan praktek ulang dengan tujuan bahan evaluasi yang pertama tadi bisa sempurna *mas*. Selain itu

¹⁴² Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

juga akan diamati oleh kelompok lain, itu juga untuk acuan kepada kelompok lain [AAA.RM 2.2.3].¹⁴³

Sehingga penampilan ulang yang sudah lebih baik ini juga berfungsi sebagai contoh atau acuan bagi kelompok-kelompok lain yang akan tampil berikutnya. Dengan demikian, tahap bermain peran ulang ini tidak hanya menjadi sarana untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kualitas performa, tetapi juga menjadi bagian dari siklus belajar yang konstruktif, di mana proses perbaikan satu kelompok dapat menjadi inspirasi dan pembelajaran bagi kelompok lainnya.

4) Diskusi dan Evaluasi Kedua

Tahap diskusi dan evaluasi kedua menjadi puncak dari seluruh rangkaian proses pembelajaran, di mana penilaian akhir diberikan setelah siswa menampilkan pemeran ulang. Bapak Mukhlisin menegaskan bahwa:

Ini adalah evaluasi akhir bagaimana kemampuan bermain peran siswa di sesi yang kedua ini. Dari sini kemudian guru memberikan saran dan masukan kepada siswa dan memberikan penilaian juga kepada siswa terkait kemampuan perannya, memainkan peran sebagai khatib dan bilal, dan juga kerjasama dalam kelompoknya dalam menyusun naskah khutbah [M.RM 2.2.4.1].¹⁴⁴

Sesi ini merupakan evaluasi final untuk menilai kemampuan siswa setelah melalui proses perbaikan. Pada tahap ini, guru memberikan penilaian komprehensif yang mencakup kemampuan

¹⁴³ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

¹⁴⁴ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

individu dalam memerankan khatib dan bilal, serta efektivitas kerja sama mereka dalam menyusun naskah khutbah.

Evaluasi akhir ini dilaksanakan secara teliti dengan mencakup berbagai aspek. Menurut Bapak Abdul Azis Al Barqi, diskusi dan evaluasi tidak hanya terfokus pada hasil, tetapi juga pada proses, seperti bagaimana siswa memilih materi yang relevan dan modern, serta bagaimana mereka dapat memperbaiki gaya bicara dan penyampaian. Penilaian juga sangat memperhatikan pemahaman materi dan kesiapan mental siswa, terutama bagi mereka yang berperan sebagai khatib, karena aspek mental dianggap krusial.

Terkait mulai dari diskusi, siswa mendiskusikan materi apa yang sekiranya bagus dan fenomenal, maksudnya yang sekarang lagi dibutuhkan atau tema-tema modern yang lebih mengikuti trend. Terus terkait dengan diskusi ini, bagaimana caranya penyampaian ini lebih baik, gaya bicaranya lebih baik, itu bisa didiskusikan bersama-sama sehingga bisa teratasi. Dan evaluasi ini pasti dilaksanakan dengan teliti, yang dimulai dengan melihat pemahaman materi dari siswa, sejauh mana anak tersebut paham dan mentalnya siap dalam hal praktik. Apalagi dalam khutbah yang akan dievaluasi yaitu dari mental, jadi harus dilatih benar [AAA.RM 2.2.4.1].¹⁴⁵

Adapun dalam proses penilaian pada metode *Role Playing* ini dirancang secara komprehensif, mencakup penilaian kelompok dan individu, serta melibatkan evaluasi dari guru maupun sesama siswa. Bapak Mukhlisin menegaskan bahwa sifat tugas yang kolaboratif, yaitu membuat naskah khutbah dan memerankannya, menjadikan penilaian kelompok sebagai fokus utama. Menurut Bapak Mukhlisin

¹⁴⁵ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

“Mungkin ini ke penilaian kelompok ya *mas*. Karena ini sifatnya kelompok. Di tugas awal dalam metode *Role Playing* ini kan membuat naskah khutbah Jumat dan juga memerankannya” [M.RM 2.2.4.2].¹⁴⁶

Meskipun demikian, aspek individu tidak diabaikan. Bapak Abdul Azis Al Barqi menambahkan bahwa penilaian tidak hanya berfokus pada hasil akhir saat siswa tampil, tetapi juga pada proses yang mereka lalui selama kegiatan berlangsung, termasuk keaktifan dan kontribusi dalam kelompok. Menurutnya “Penilaian individu pada praktek khutbah jumat ini saya *nggak* cuma melihat mereka tampil, tapi saya juga melihat dan menilai dari prosesnya” [AAA.RM 2.2.4.2].¹⁴⁷

Secara lebih rinci, kriteria penilaian dibagi menjadi dua aspek utama. Pertama adalah penilaian terhadap produk, yaitu naskah khutbah. Guru PAI akan mengevaluasi apakah naskah tersebut telah memenuhi syarat dan rukun penyusunan serta relevansi antara bagian pembuka dengan isinya.

Tentu penilaian ini nanti kita akan menilai dari guru PAI menilai naskah khutbah, bagaimana naskah khutbahnya, apakah syarat rukun menyusun naskah khutbah sudah terpenuhi atau belum, serta relevansi antara muqodimah dengan isi khutbah [M.RM 2.2.4.3].¹⁴⁸

Kedua adalah penilaian terhadap performa atau pemeranannya. Aspek ini tidak hanya menilai peran khatib dan bilal, tetapi juga

¹⁴⁶ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

¹⁴⁷ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

¹⁴⁸ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

keterlibatan jamaah yang harus menjaga ketertiban. Menariknya, penilaian performa ini tidak hanya berasal dari guru, tetapi juga melibatkan penilaian sebaya (*peer assessment*), di mana kelompok lain yang bertindak sebagai pengamat memberikan masukan.

Yang kedua, kami tentu penilaiannya ini tentang peran bagaimana perannya sebagai khatib dan bilal, dan juga jamaah juga dinilai. Karena dalam pelaksanaan sholat Jumat itu jamaah tidak boleh berbicara sendiri. Jadi poin-poin itu yang kami nilai, dan penilaiannya pun bukan hanya penilaian dari guru, tapi ada juga penilaian sebaya atau dalam bahasa *Role Playing*-nya pengamatan terhadap kelompok yang tampil memainkan peran [M.RM 2.2.4.4].¹⁴⁹

Sistem penilaian yang multifaset ini memastikan bahwa evaluasi tidak hanya mengukur penguasaan materi, tetapi juga kemampuan kerja sama, proses individu, dan keterampilan sosial siswa secara holistik. Dengan demikian, sesi diskusi dan evaluasi kedua ini menutup siklus pembelajaran dengan memberikan penilaian menyeluruh yang tidak hanya mengukur hasil akhir, tetapi juga menghargai proses diskusi, pemahaman materi, dan kesiapan mental siswa dalam menjalankan perannya.

5) Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan

Tahap akhir dari siklus pembelajaran ini adalah berbagi pengalaman dan menyimpulkan seluruh rangkaian kegiatan. Pada fase ini, guru memberikan penguatan dan penegasan kembali mengenai tujuan utama dari metode *Role Playing* yang telah dilaksanakan. Tujuannya adalah untuk memastikan siswa tidak hanya memperoleh

¹⁴⁹ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

pengalaman praktis, tetapi juga memahami esensi dari pembelajaran tersebut. Bapak Mukhlisin menekankan bahwa sejak awal hingga akhir, tujuan metode ini adalah untuk mengasah keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, pembagian tugas, dan manajemen konflik dalam kelompok. Beliau menjelaskan

Kita menekankan sejak awal dan juga di akhir kita memberikan penegasan bahwa *Role Playing* ini adalah salah satu metode untuk mengasah kemampuan atau keterampilan sosial siswa, bagaimana kerjasama dengan kelompok, bagaimana pembagian tugas dalam kelompok, bagaimana memanajemen penyelesaian masalah dalam kelompok, ini yang pertama [M.RM 2.2.5.1].¹⁵⁰

Selain penguatan pada aspek keterampilan sosial, guru juga memberikan penegasan kembali pada penguasaan materi syariat. Hal ini penting agar siswa memahami dasar-dasar keilmuan dari praktik yang mereka lakukan. Guru memberikan masukan akhir terkait kesesuaian naskah khutbah dengan syarat dan rukun yang berlaku, serta mengoreksi praktik pemeran yang telah dilakukan.

Yang kedua kita dari guru PAI memberikan penegasan kepada siswa terkait syarat rukun sholat Jumat, syarat rukun khatib, syarat rukun sholat Jumat. Jadi ketentuan-ketentuan yang syar'i itu harus tersampaikan agar siswa memahami dengan baik. Kemudian guru juga memberikan masukan-masukan kepada masing-masing kelompok yang berperan terkait naskah khutbah mereka yang telah dievaluasi, dikoreksi, dibenahi, juga memberikan masukan terkait kemampuan atau bagaimana praktek dalam memainkan peran sebagai khatib dan bilal [M.RM 2.2.5.2].¹⁵¹

¹⁵⁰ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

¹⁵¹ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

Pendapat serupa juga disampaikan oleh Bapak Abdul Azis Al Barqi:

Jadi kami tidak hanya fokus pada praktik bermain peran saja, tapi kami juga memberikan penguatan materi yang berkaitan dengan syariat seperti syarat dan rukun khutbah jum'at. Hal ini tidak hanya membuat siswa sekedar bisa memainkan perannya, akan tetapi juga paham dasar dari aturan khutbah itu sendiri. Terus biasanya saya juga menambahkan masukan kepada kelompok masing-masing terkait naskah khutbah yang telah dibikin, kami mengarahkan dan mengoreksi dengan bahasa yang baik dan sopan agar mereka bisa tampil lebih baik dan percaya diri [AAA.RM 2.2.5.1].¹⁵²

Hal tersebut yang menegaskan bahwa fokus pembelajaran tidak hanya pada praktik bermain peran semata. Penguatan materi syariat menjadi bagian integral agar siswa tidak hanya mampu memerankan, tetapi juga memahami landasan aturan dari khutbah itu sendiri. Masukan terhadap naskah dan cara penyampaian juga diberikan dengan bahasa yang supotif untuk membangun kepercayaan diri siswa.

Adapun menurut Bapak Mukhlisin:

Dan yang terakhir tentu kita memberikan apresiasi dan motivasi bahwa kelompok telah melaksanakan tugasnya dengan baik, dan juga memberikan motivasi agar terus bersemangat tholabul ilmi, bersemangat dalam mengasah kemampuan public speaking, mengasah kemampuan agamanya, mengasah kemampuan syiarnya, memperbaiki bacaan ayat Al-Qur'annya, kemudian bersemangat dalam mengikuti kegiatan sholat Jumatnya, juga bersemangat dalam menyelesaikan masalah secara kelompok, sehingga anak-anak memiliki keterampilan sosial yang baik [M.RM 2.2.5.3].¹⁵³

¹⁵² Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

¹⁵³ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

Disisi lain, yaitu pada tahap diskusi dan penyimpulan merupakan momen reflektif yang krusial setelah pelaksanaan peragaan. Pada tahap ini, proses belajar tidak lagi hanya tentang melakukan, tetapi juga memaknai pengalaman yang telah dilalui. Guru memfasilitasi sebuah forum di mana siswa dapat berbagi perasaan, mengevaluasi penampilan secara bersama-sama, dan menarik benang merah antara praktik yang dilakukan dengan tujuan pembelajaran yang lebih luas, termasuk pengembangan keterampilan sosial.

Proses diskusi diawali dengan pendekatan yang humanis, di mana guru terlebih dahulu menanyakan perasaan dan persepsi siswa setelah memainkan peran. Pertanyaan-pertanyaan seperti bagaimana perasaan mereka?, apakah mereka lebih paham?, atau apakah mereka lebih percaya diri? menjadi pemicu untuk membuka ruang refleksi dari sudut pandang siswa.

Setelah semua siswa sudah melaksanakan bermain peran pada mageri khutbah jumat, aa kami menanyakan dulu kepada anak-anak, bagaimana perasaan mereka setelah melaksanakan praktek ini, apakah mereka merasa lebih paham dengan materi khutbah, apakah mereka semakin percaya diri setelah bermain peran, apakah mereka semakin bertambah wawasannya [M.RM 2.2.5.4].¹⁵⁴

Setelah siswa menyampaikan refleksinya, guru kemudian mengarahkan diskusi untuk mempertegas kembali tujuan utama dari kegiatan tersebut. Guru menekankan bahwa metode *Role Playing* ini

¹⁵⁴ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

bukan semata-mata untuk menguasai rukun khutbah, tetapi yang lebih penting adalah untuk melatih kepercayaan diri dan meningkatkan keterampilan sosial di lingkungan mereka.

Kami juga menambahkan bahwa tujuan bermain peran ini bukan hanya sekedar mendetailkan syarat dan rukun khutbah jumat, akan tetapi juga melatih siswa untuk lebih percaya diri dan untuk meningkatkan keterampilan bersosialnya dilingkungan [M.RM 2.2.5.5].¹⁵⁵

Dalam diskusi ini, umpan balik tidak hanya datang dari guru, tetapi juga dari sesama siswa yang bertindak sebagai pengamat. Mereka diajak untuk menyimpulkan dan memberikan evaluasi konstruktif terhadap hal-hal yang sudah baik maupun yang masih perlu perbaikan.

Saya ajak mereka menyimpulkan apa yang sudah dipraktikkan, mulai dari hal-hal yang sudah baik sampai bagian yang perlu diperbaiki. Misalnya, cara menyampaikan khutbah, penggunaan ayat atau hadis, sikap ketika jadi khatib [AAA.RM 2.2.5.2].¹⁵⁶

Dengan demikian, tahap diskusi ini menjadi wadah kolaboratif untuk membangun pemahaman. Siswa belajar untuk menerima masukan (keterampilan sosial), merefleksikan pengalaman (metakognisi), dan secara bersama-sama menyimpulkan esensi pembelajaran, yang menjadikan proses belajar lebih mendalam dan bermakna.

¹⁵⁵ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

¹⁵⁶ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

3. Hasil Penerapan Metode *Role Playing* dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa

a. Kemampuan Berkommunikasi

Penerapan metode *Role Playing* menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan komunikasi dan sosialisasi siswa, baik dari sudut pandang guru maupun siswa itu sendiri. Para guru mengamati adanya peningkatan antusiasme dan keaktifan siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya. Bapak Abdul Azis Al Barqi menyatakan:

Baik, *Role Playing* ini memang lebih meningkatkan siswa dan lebih antusias daripada metode yang lain. Dan memang di materi ini metode *Role Playing* ini sangat pas dilakukan. Metode ini menjadikan siswa bisa lebih aktif, kemudian siswa juga lebih komunikatif antar teman, terus keterampilan kerjasama itu yang menjadikan suatu catatan siswa telah menggapai hal ini setelah menggunakan metode ini [AAA.RM 3.1].¹⁵⁷

Secara khusus, metode ini terbukti efektif dalam mendorong siswa yang cenderung pendiam atau introvert untuk lebih aktif berbicara. Bapak Mukhlisin melihat perubahan nyata pada siswa yang sebelumnya pasif, di mana kemampuan berbicara, keterampilan sosial, dan pemahaman agamanya meningkat, serta mereka tampak menikmati proses pembelajaran.

Jadi anak-anak yang selama ini mohon maaf introvert, seolah-olah dalam tanda kutip autis dengan HP-nya sendiri, ternyata dengan bermain peran seperti ini kemampuan berbicaranya juga bagus, keterampilan sosial berkelompoknya juga lebih bagus, kemampuan syiar agamanya lebih bagus, dan juga mereka betul-betul menikmati [M.RM 3.1.1].¹⁵⁸

¹⁵⁷ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

¹⁵⁸ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

Dari sisi siswa, mereka merasakan langsung peningkatan kemampuan komunikasi. Tuntutan untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam mempersiapkan materi membuat mereka harus berbicara satu sama lain. Hal ini diakui oleh siswa bernama Nanda Irawan yang merasa kemampuan komunikasinya meningkat karena harus bekerja sama dengan teman.

Pada saat praktek metode *Role Playing* ini saya harus berbicara dan bekerjasama dengan teman untuk mempersiapkan materi khutbah, tabligh, dan dakwah sehingga kemampuan komunikasi saya lebih meningkat lagi [NI.RM 3.1.1].¹⁵⁹

Selain itu, metode ini juga membangun kepercayaan diri. Siswa bernama Noval Rahmadhani merasa terbantu untuk berlatih berbicara di depan umum dan mendengarkan pendapat orang lain, yang pada akhirnya membuatnya lebih percaya diri untuk berkomunikasi.

Iya kak, metode *Role Playing* ini sangat membantu saya bisa lebih berkomunikasi kepada teman sebaya saya. Saya juga bisa mempraktekkan berbicara di depan umum dan lebih bisa mendengarkan pendapat orang lain. Menurut saya, ini membuat saya jauh lebih percaya diri dalam arti untuk berkomunikasi [NR.RM 3.1.1].¹⁶⁰

Peningkatan ini bahkan mengubah kebiasaan sosial siswa. Al Akbar Hadi Putra, yang awalnya jarang berinteraksi, mengaku menjadi lebih percaya diri, terbiasa menggunakan bahasa yang sopan, dan lebih menikmati percakapan dengan teman-temannya.

Dengan metode *Role Playing* ini saya lebih pede ngobrol dengan teman-teman saya. Saya bisa menggunakan kata-kata yang sopan dengan teman-teman saya *mas*. Dengan saya berkata

¹⁵⁹ Nanda Irawan, “Siswa Kelas 11 IPS 3” (Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.30-11.00, 2025).

¹⁶⁰ Noval Rahmadhani, “Siswa Kelas 11 IPA 3” (Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 11.00-11.30, 2025).

dan sering ngobrol dengan teman-teman saya, saya lebih suka ngobrol dan berkomunikasi [AAHP.RM 3.1.1].¹⁶¹

Perubahan drastis ini tidak hanya terjadi pada kebiasaan sosialnya, tetapi juga diiringi oleh peningkatan signifikan dalam kualitas dan kenyamanan saat berkomunikasi. Lanjutnya:

Awalnya saya kurang suka berinteraksi dengan teman, apalagi saya keluar rumah itu bisa dihitung jari *mas*. Dengan adanya praktek ini saya jadi suka berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-teman saya [AAHP.RM 3.1.2].¹⁶²

Secara keseluruhan, siswa merasa lebih terbiasa dan percaya diri dalam bersosialisasi. Proses interaksi aktif yang dituntut dalam kelompok membuat mereka lebih mudah menjalin hubungan dengan teman sebaya.

Dengan adanya metode ini saya dituntut untuk berinteraksi aktif dengan teman-teman dalam berkelompok, sehingga saya menjadi lebih terbiasa dalam bersosialisasi [NI.RM 3.1.2].¹⁶³

Selanjutnya, menurut Noval Rahmadhani, Siswa Kelas 11 IPA 3:

Role Playing ini menurut saya lebih membuat saya percaya diri dalam bersosialisasi, dalam cara berbicara, dan mendengarkan, baik merespon orang. Ini menurut saya lebih mudah untuk menjalin interaksi dengan rekan saya [NR.RM 3.1.2].¹⁶⁴

Pada akhirnya, dampak dari metode ini melampaui sekadar peningkatan keterampilan di kelas. Bapak Mukhlisin menyimpulkan bahwa pengalaman nyata yang didapat siswa dalam memerankan khatib

¹⁶¹ Al Akbar Hadi Putra, “Siswa Kelas 11 IPA 3” (Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 12.30-13.00, 2025).

¹⁶² Wawancara dengan Al Akbar Hadi Putra, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 12.30-13.00.

¹⁶³ Wawancara dengan Nanda Irawan, Siswa Kelas 11 IPS 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.30-11.00.

¹⁶⁴ Wawancara dengan Noval Rahmadhani, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 11.00-11.30.

atau bilal mempersiapkan mereka untuk menjadi generasi penerus yang mampu melanjutkan syiar agama di masa depan.

Tentu setelah dengan *Role Playing* ini bisa memberikan pengalaman yang empiris, pengalaman yang nyata kepada para siswa, kepada kelompok, kepada para pemeran, bagaimana menjadi khatib yang baik, bagaimana menjadi bilal yang baik, kemudian bagaimana menyusun naskah khutbah dengan baik. Harapannya adalah mereka adalah generasi penerus bangsa, mereka lah yang akan meneruskan syiar-syiar agama di masa yang akan datang [M.RM 3.1.2].¹⁶⁵

b. Kemampuan Beradaptasi

Selain meningkatkan kemampuan berkomunikasi, metode *Role Playing* juga secara efektif mengasah kemampuan beradaptasi siswa. Dengan memerankan berbagai peran, siswa didorong untuk belajar berinteraksi dalam konteks dan lingkungan yang berbeda, sehingga membantu mereka untuk lebih mudah menyesuaikan diri. Hal ini dirasakan langsung oleh siswa bernama Nanda Irawan.

Pada metode ini, saya lebih terbantu karena membuat saya belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan yang berbeda, sesuai dengan peran yang dimainkan, sehingga dapat membantu saya beradaptasi lebih baik [NI.RM 3.2.1].¹⁶⁶

Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Noval Rahmadhani, yang merasa bahwa metode ini sangat membantunya dalam mempraktikkan cara berinteraksi dengan orang lain dan menyesuaikan diri dalam berbagai situasi sosial yang baru.

Menurut saya sangat membantu sekali, karena beradaptasi dengan lingkungan yang baru tentunya bisa mempraktekkan cara berinteraksi dengan orang lain, membantu belajar bersosial,

¹⁶⁵ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

¹⁶⁶ Wawancara dengan Nanda Irawan, Siswa Kelas 11 IPS 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.30-11.00.

dan menyesuaikan diri pada situasi yang berbeda [NR.RM 3.2.1].¹⁶⁷

Faktor pendukung yang turut membantu proses adaptasi siswa adalah manajemen waktu dan penggunaan media pembelajaran. Secara umum, siswa merasa waktu yang diberikan oleh guru cukup memadai untuk berlatih dan memahami peran, yang pada akhirnya mempermudah proses adaptasi.

Waktu belajar yang diberikan guru itu menurut saya sangat membantu. Dengan adaptasi metode ini, saya bisa mempraktekkan keterampilan yang dipelajari dan memahami cara beradaptasi dengan lingkungan sekitar [NR.RM 3.2.2].¹⁶⁸

Adapun pandangan lain dari Al Akbar Hadi Putra, Siswa Kelas 11 IPA 3, “Sangat cukup, baik dalam menyusun naskah, dalam praktek, itu sangat cukup menurut saya” [AAHP.RM 3.2.2].¹⁶⁹

Meskipun demikian, terdapat pandangan bahwa waktu terkadang terasa terbatas, terutama jika peran yang harus dimainkan cukup kompleks, namun secara keseluruhan tetap dinilai membantu. Waktu belajar yang diberikan cukup membantu, meskipun terkadang terasa waktunya terbatas jika peran yang dimainkan terlalu banyak [NI.RM 3.2.2].¹⁷⁰

Selain waktu, penggunaan media pembelajaran yang relevan seperti mimbar dan properti lainnya juga sangat berperan dalam membantu siswa

¹⁶⁷ Wawancara dengan Noval Rahmadhani, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 11.00-11.30.

¹⁶⁸ Wawancara dengan Noval Rahmadhani, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 11.00-11.30.

¹⁶⁹ Wawancara dengan Al Akbar Hadi Putra, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 12.30-13.00.

¹⁷⁰ Wawancara dengan Nanda Irawan, Siswa Kelas 11 IPS 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.30-11.00.

beradaptasi dengan materi. Media tersebut membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami secara bertahap. Lanjutnya, menurut Nanda Irawan, Siswa Kelas 11 IPS 3 “Media yang digunakan membuat saya lebih mudah memahami proses khutbah secara bertahap” [NI.RM 3.2.3].¹⁷¹

Dengan adanya media, siswa merasa lebih mudah untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM) dan mempraktikkan cara menangani situasi-situasi sulit yang mungkin muncul saat memerlukan perannya.

Media yang digunakan dalam materi membuat saya bisa lebih beradaptasi dalam mengikuti KBM. Saya bisa lebih mempelajari konsep yang diajar, dan praktik cara menanganinya dalam keadaan situasi yang sulit [NR.RM 3.2.3].¹⁷²

Dengan demikian, kombinasi antara pengalaman memerlukan peran, alokasi waktu yang terstruktur, dan dukungan media pembelajaran yang representatif secara sinergis berhasil meningkatkan kemampuan adaptasi siswa, baik secara sosial maupun akademis.

c. Kerja sama Dalam Kelompok

Metode *Role Playing* secara inheren menumbuhkan kemampuan kerja sama, terutama melalui sesi diskusi dan evaluasi yang terstruktur. Momen setelah praktik menjadi ajang bagi siswa untuk saling bertukar pikiran, yang secara langsung melatih mereka untuk mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain. Siswa bernama Nanda Irawan merasakan bahwa proses ini membuatnya lebih mampu bekerja sama

¹⁷¹ Wawancara dengan Nanda Irawan, Siswa Kelas 11 IPS 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.30-11.00.

¹⁷² Wawancara dengan Noval Rahmadhani, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 11.00-11.30.

dalam kelompok. “Pada kegiatan diskusi dan evaluasi setelah praktek bisa melatih saya untuk mendengarkan pendapat orang lain, dan saya juga lebih bisa bekerjasama dalam kelompok” [NI.RM 3.3.1].¹⁷³

Hal ini diperkuat oleh Noval Rahmadhani, yang menyatakan bahwa melalui diskusi, ia dapat mempraktikkan cara berkomunikasi, mendengarkan, dan mencari solusi bersama-sama dengan anggota kelompok lainnya, sehingga kemampuan bekerja sama menjadi lebih mudah dan efektif.

Menurut saya bisa lebih mudah dan mampu dalam bekerja kelompok. Saya bisa mempraktekkan cara berkomunikasi, mendengarkan pendapat orang lain, dan mencari solusi bersama dengan teman [NR.RM 3.3.1].¹⁷⁴

Selain itu, alokasi waktu yang diberikan guru juga dinilai sebagai faktor penting yang mendukung terciptanya kerja sama yang baik. Waktu yang cukup memungkinkan setiap anggota untuk memahami peran satu sama lain, sehingga kolaborasi dapat berjalan lebih efektif.

Waktu yang diberikan guru saat mempraktekkan materi memungkinkan saya untuk memahami peran masing-masing anggota, dan bekerjasama secara lebih efektif, karena pembagian dalam kelompok waktunya juga cukup [NI.RM 3.3.2].¹⁷⁵

Adapun dalam pandangan seorang siswa bernama Noval Ramadhan:

Waktu belajar yang diberikan guru itu sangat membuat saya mudah untuk bekerjasama dengan kelompok saya. Saya bisa

¹⁷³ Wawancara dengan Nanda Irawan, Siswa Kelas 11 IPS 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.30-11.00.

¹⁷⁴ Wawancara dengan Noval Rahmadhani, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 11.00-11.30.

¹⁷⁵ Wawancara dengan Nanda Irawan, Siswa Kelas 11 IPS 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.30-11.00.

mempraktekkan keterampilan yang dipelajari dan memahami cara bekerja kelompok itu dengan cara yang baik dengan siapapun [NR.RM 3.3.2].¹⁷⁶

Namun, efektivitas waktu dalam membangun kerja sama juga sangat bergantung pada dinamika internal kelompok. Al Akbar Hadi Putra memberikan pandangan berbeda, di mana ia merasa waktu bisa menjadi tidak cukup jika anggota kelompok tidak dapat diajak berkonsentrasi atau bersikap serius selama praktik.

Sebetulnya kalau dibilang cukup itu tidak, kadang kurang cukup. Kadang ada teman-teman yang bisa diajak konsentrasi dan tidak bisa. Jika teman-teman tidak bisa diajak serius dalam praktek, maka tidak cukup untuk melaksanakan kelompokan atau bekerjasama [AAHP.RM 3.3.2].¹⁷⁷

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun struktur metode *Role Playing* dan alokasi waktu yang memadai telah dirancang untuk mendorong kerja sama, keberhasilan kolaborasi pada akhirnya juga ditentukan oleh fokus dan komitmen dari setiap individu di dalam kelompok.

d. Penyelesaian Konflik

Metode *Role Playing* juga terbukti efektif dalam membekali siswa dengan kemampuan penyelesaian konflik. Melalui kegiatan simulasi, siswa mendapatkan kesempatan untuk berlatih menghadapi dan mencari solusi atas berbagai potensi masalah yang mungkin terjadi dalam konteks dakwah di lingkungan nyata. Siswa bernama Nanda Irawan merasakan

¹⁷⁶ Wawancara dengan Noval Rahmadhani, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 11.00-11.30.

¹⁷⁷ Wawancara dengan Al Akbar Hadi Putra, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 12.30-13.00.

bahwa simulasi ini membantunya lebih mengerti cara menyikapi dan menyelesaikan konflik.

Melalui simulasi dalam metode *Role Playing*, saya jadi lebih mengerti bagaimana cara menyikapi dan menyelesaikan sebuah konflik yang mungkin terjadi pada khutbah, tabligh, dan dakwah baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat [NI.RM 3.5.1].¹⁷⁸

Pengalaman serupa juga dirasakan oleh Noval Rahmadhani, yang merasa lebih siap menghadapi permasalahan di masyarakat karena telah mempraktikkan cara menangani situasi sulit dan memahami berbagai persepsi dalam mencari solusi yang tepat.

Sangat membantu saya *mas*, terutama dalam memahami beberapa persepsi dan solusi dalam menyelesaikan sebuah masalah. Saya bisa mempraktekkan cara menangani situasi baik yang sulit maupun yang susah dengan solusi yang tepat, dan lebih siap menghadapi permasalahan pada masyarakat [NR.RM 3.5.1].¹⁷⁹

Selain melalui simulasi, kemampuan penyelesaian konflik juga diasah melalui proses evaluasi yang konstruktif. Sesi umpan balik setelah praktik menjadi sarana bagi siswa untuk mengidentifikasi kekurangan dan belajar dari masukan. Al Akbar Hadi Putra menjelaskan bahwa melalui interaksi dengan teman dan guru saat evaluasi, ia mendapatkan berbagai pendapat yang membantunya memperbaiki penampilannya yang belum sempurna:

Maka saya bisa berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-teman saya. Untuk mendapatkan evaluasi kalau praktek saya

¹⁷⁸ Wawancara dengan Nanda Irawan, Siswa Kelas 11 IPS 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.30-11.00.

¹⁷⁹ Wawancara dengan Noval Rahmadhani, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 11.00-11.30.

belum sempurna, akhirnya ditambahkan pendapat-pendapat oleh teman saya dan guru saya [AAHP.RM 3.5.2].¹⁸⁰

Proses evaluasi ini secara langsung mengajarkan cara menyelesaikan masalah. Dengan mengetahui letak kekurangannya, siswa dapat belajar mencari solusi yang lebih baik untuk perbaikan ke depan. Dengan adanya evaluasi, saya jadi bisa tahu di mana kekurangan saya, dan saya dapat belajar bagaimana cara dalam menyelesaikan masalah dengan lebih baik lagi [NI.RM 3.5.2].¹⁸¹ Lain lagi, yaitu oleh Noval Rahmadhani: Adanya evaluasi *Role Playing* itu membantu saya memahami dan menguatkan kemampuan, serta bisa mempraktekkan untuk menyelesaikan dengan solusi yang tepat [NR.RM 3.5.2].¹⁸²

Dengan demikian, perpaduan antara praktik simulasi yang mendekati kondisi nyata dan proses evaluasi yang reflektif, secara efektif membangun kapasitas siswa untuk menganalisis masalah dan menemukan solusi yang tepat, baik dalam konteks pembelajaran maupun dalam kehidupan sosial mereka.

¹⁸⁰ Wawancara dengan Al Akbar Hadi Putra, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 12.30-13.00.

¹⁸¹ Wawancara dengan Nanda Irawan, Siswa Kelas 11 IPS 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.30-11.00.

¹⁸² Wawancara dengan Noval Rahmadhani, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 11.00-11.30.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perencanaan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa pada Pembelajaran PAI

Metode *Role Playing* dipandang sebagai salah satu model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam memerankan situasi atau peran tertentu. Dalam pembelajaran PAI, metode ini tidak hanya menekankan pada penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga melatih siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai keagamaan melalui praktik langsung. Menurut Prayitno dalam karya Chintia *dkk*, salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan sosial adalah bermain peran (*role play*). Bermain peran memberikan pengalaman berharga yang mendukung perkembangan pengetahuan serta keterampilan dalam aspek kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Semua aspek tersebut berperan penting dalam menunjang kesuksesan di lingkungan sekolah.¹⁸³

Pembahasan mengenai implementasi metode pembelajaran *Role Playing* dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi sangat penting karena pada bagian ini peneliti berupaya mengaitkan hasil temuan di lapangan dengan teori-teori yang telah dikaji sebelumnya. Melalui pemahaman yang mendalam mengenai metode yang digunakan, dapat terlihat bagaimana strategi pembelajaran ini memberikan ruang kepada siswa untuk bekerja sama, saling menghargai, serta

¹⁸³ Chintia Virdana, dan Listya Istiningtyas, “Bermain Peran (*Role Play*) Dan Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini,” *Psikostudia : Jurnal Psikologi* 8, no. 1 (2019), hal. 4.

menumbuhkan sikap empati dan keterampilan komunikasi yang efektif baik di dalam maupun di luar proses pembelajaran.

1. Identifikasi Tujuan Pembelajaran

Penentuan tujuan pembelajaran menjadi langkah awal yang penting sebelum guru merancang metode *Role Playing*. Tujuan yang jelas membantu guru menyiapkan skenario, menentukan peran, dan merancang evaluasi agar proses belajar berlangsung efektif.¹⁸⁴ Guru PAI menjelaskan bahwa pembelajaran pada materi ini dirancang agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang bersifat empiris. Melalui metode *Role Playing*, siswa diharapkan tidak sekadar menguasai materi di atas kertas, melainkan juga mampu memerankan peran sebagai seorang dai, khatib, atau bilal dengan baik.

a. Menentukan Topik

Penentuan topik menjadi langkah strategis *Pertama*, dalam mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang kontekstual dan relevan. Guru PAI di SMAN 2 Trenggalek secara sadar memilih topik-topik yang dekat dengan dunia siswa, seperti fenomena pemanfaatan media sosial, serta mengaitkannya dengan momen-momen penting seperti hari besar Islam.¹⁸⁵ Pendekatan ini memiliki signifikansi ganda. *Pertama*, pemilihan topik yang relevan dengan “zaman modern” bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam proses

¹⁸⁴ F Anggraini, “Pelaksanaan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Dalam Menunjang Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas XI Di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan” (Pekalongan: UIN Gusdur, 2024), hal. 76.

¹⁸⁵ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

pembelajaran. *Kedua*, hal ini secara langsung menghubungkan materi ajar dengan realitas yang dihadapi siswa, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan aplikatif.

Keputusan untuk menggunakan topik-topik tematik yang sesuai dengan kebutuhan aktual menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran tidak hanya untuk menghafal materi, tetapi agar siswa mampu menganalisis dan merespons isu-isu kontemporer dari perspektif ajaran Islam.¹⁸⁶ Dengan demikian, proses penentuan topik ini menjadi fondasi awal dalam merancang skenario *Role Playing* yang otentik, menantang, dan mampu merangsang pengembangan keterampilan berpikir kritis sekaligus keterampilan komunikasi siswa dalam menyampaikan gagasan mereka.¹⁸⁷

b. Mengatur Alokasi Waktu

Pengaturan alokasi waktu dalam perencanaan pembelajaran di SMAN 2 Trenggalek merupakan sebuah proses yang terstruktur dan berlapis, dimulai dari tingkat institusional hingga ke implementasi praktis di dalam kelas. Pada tingkat makro, alokasi jam pelajaran per minggu untuk setiap mata pelajaran ditetapkan secara baku dalam Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan (KOSP) yang disusun setiap awal tahun ajaran.¹⁸⁸ Proses ini merupakan hasil koordinasi dan kesepakatan antara

¹⁸⁶ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

¹⁸⁷ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

¹⁸⁸ Rizkiyatul Musthofiyah, Mustakimah Mustakimah, dan Sofa Muthohar, “Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun,” *Aulad: Journal on Early Childhood* 8, no. 1 (2025): 20–30.

tim kurikulum dengan kepala sekolah, yang memastikan adanya kerangka waktu yang jelas dan konsisten bagi seluruh warga sekolah.

Di tingkat mikro, guru PAI memiliki kewenangan untuk mengelola alokasi waktu tersebut secara fleksibel sesuai dengan modul ajar yang telah mereka susun. Temuan menunjukkan bahwa guru secara strategis membagi waktu untuk berbagai tahapan dalam metode *Role Playing*.¹⁸⁹ Sesi awal dialokasikan untuk pengantar teori dan pemberian contoh, sementara tugas-tugas yang membutuhkan waktu lama seperti penyusunan naskah khutbah diberikan sebagai tugas di luar kelas untuk efisiensi. Sesi di dalam kelas kemudian difokuskan pada praktik peragaan (sekitar 15 menit per kelompok) dan sesi evaluasi (sekitar 10 menit per kelompok).¹⁹⁰

Manajemen waktu yang cermat ini memiliki implikasi penting. *Pertama*, hal ini memungkinkan siswa untuk memiliki waktu yang cukup untuk berlatih dan mempersiapkan diri, yang pada gilirannya dapat membangun kepercayaan diri sebelum tampil. *Kedua*, dengan memisahkan antara tugas persiapan dan tugas praktik, guru dapat memaksimalkan waktu tatap muka di kelas untuk kegiatan inti yang berfokus pada interaksi dan pengembangan keterampilan. Pengaturan waktu yang terstruktur ini memastikan bahwa seluruh sintaks metode *Role Playing*, dari persiapan hingga evaluasi, dapat berjalan secara efektif dan efisien dalam batasan jam pelajaran yang tersedia.

¹⁸⁹ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

¹⁹⁰ Wawancara dengan Budiyono, Waka Kurikulum SMAN 2 Trenggalek, Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 13.00-14.30.

c. Menetapkan Hasil Penerapan Strategi

Penetapan hasil yang diharapkan dari penerapan metode *Role Playing* di SMAN 2 Trenggalek secara tegas bergeser dari fokus pada pencapaian individual menuju penekanan pada pengembangan aspek kolaboratif dan keterampilan sosial. Sebagaimana diungkapkan oleh guru PAI, tolok ukur keberhasilan strategi ini tidak hanya dilihat dari kemampuan seorang siswa menjadi khatib yang baik, tetapi lebih pada bagaimana mereka mampu bekerja sama secara kompak, membagi tugas dengan adil, dan menunjukkan soliditas dalam kelompok.¹⁹¹ Ini menandakan bahwa tujuan akhir yang ditetapkan adalah terbentuknya kemampuan kerja sama dan interaksi sosial yang sehat.¹⁹²

Untuk mencapai hasil tersebut, strategi pembelajaran dirancang agar tidak bersifat individual.¹⁹³ Guru secara sengaja menciptakan sebuah lingkungan di mana siswa harus berdiskusi untuk membagi peran, seperti menentukan siapa yang akan menjadi khatib, bilal, atau penyusun naskah. Dengan memberikan otonomi ini kepada kelompok, siswa secara alami didorong untuk bernegosiasi, mengenali potensi rekan-rekannya, dan mengambil keputusan secara kolektif. Proses inilah yang menjadi wahana utama untuk “membantu siswa menemukan kerja sama dan keterampilan sosialnya”.

¹⁹¹ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

¹⁹² Siti Nurhaliza, “Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Sosial dalam Memainkan Peran Penting Membentuk Karakter Moral Dan Sosial Siswa,” *Integrated Education Journal* 1, no. 1 (2024), hal. 12.

¹⁹³ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

Penetapan hasil yang berorientasi pada proses kolaboratif ini sejalan dengan dukungan institusional dari sekolah.¹⁹⁴ Pihak pimpinan memberikan kewenangan penuh kepada guru untuk merancang strategi yang paling sesuai dengan karakteristik siswa di kelasnya. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk secara kreatif mendesain aktivitas yang dapat secara optimal memfasilitasi interaksi dan kerja sama tim. Menurut Sujiono Keterampilan sosial membantu siswa berinteraksi dengan orang lain, bekerja sama dalam kelompok, dan memahami nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.¹⁹⁵ Dengan demikian, hasil yang ditetapkan bukan lagi sekadar produk akhir berupa penampilan, melainkan proses dinamis dari interaksi sosial yang terjadi di sepanjang kegiatan pembelajaran.

2. Memilih Skenario atau Situasi yang Sesuai

Pemilihan skenario dan pembagian peran dalam metode *Role Playing* di SMAN 2 Trenggalek menunjukkan pendekatan yang adaptif dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Guru tidak memaksakan peran secara acak, melainkan memfasilitasi sebuah proses di mana siswa dapat berpartisipasi sesuai dengan kapabilitas dan latar belakang mereka.¹⁹⁶ Strategi ini secara cerdas memanfaatkan potensi yang sudah ada pada diri siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh guru PAI, siswa yang memiliki latar belakang pendidikan agama lebih kuat, seperti pernah belajar di pesantren, secara natural

¹⁹⁴ Vadia Rahmi, dan Mufid Mufid, “Analisis Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Jawa Kelas 2 SD Negeri 2 Tahunan,” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 02 (2024), hal. 668.

¹⁹⁵ Suryani, *Op. Cit.*, hal. 142.

¹⁹⁶ Anggraini, *Op. Cit.*, hal. 77.

diarahkan untuk mengambil peran sentral seperti khatib atau bilal, yang menuntut kemampuan literasi kitab dan *public speaking* yang lebih baik.

Pendekatan ini merupakan bentuk nyata dari pembelajaran terdiferensiasi, di mana tugas disesuaikan dengan kesiapan dan kemampuan individu untuk mengoptimalkan potensi setiap siswa.¹⁹⁷ Sementara siswa dengan kemampuan agama yang lebih dominan mengambil peran utama, siswa lainnya tetap berkontribusi secara signifikan dengan berkolaborasi dalam menyusun naskah khutbah. Dengan demikian, tidak ada siswa yang merasa terpinggirkan; setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sesuai dengan kapasitasnya, menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan suportif.

Lebih dari sekadar pembagian tugas teknis, proses ini secara inheren mengasah keterampilan sosial siswa.¹⁹⁸ Dengan memberikan otonomi kepada kelompok untuk mendiskusikan dan menentukan perannya masing-masing, guru secara tidak langsung menciptakan sebuah simulasi mini dari kehidupan sosial. Siswa didorong untuk berkomunikasi, bernegosiasi, dan mengambil keputusan secara kolektif. Proses inilah yang menjadi inti dari pengembangan keterampilan sosial, di mana mereka belajar untuk mengenali kekuatan rekan satu tim, mengelola perbedaan pendapat, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

¹⁹⁷ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

¹⁹⁸ Syifa Firahmatika, dan Rahman Afdani, “Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sman 2 Kota Banjar,” *Khulasah : Islamic Studies Journal* 7, no. 2 (2025), hal. 204.

Dukungan institusional juga memainkan peran penting dalam memfasilitasi guru untuk merancang skenario yang efektif. Pihak sekolah, melalui tim kurikulum, secara rutin menyelenggarakan lokakarya di awal tahun ajaran yang menghadirkan narasumber eksternal yang kompeten. Fasilitasi pengembangan diri ini membekali guru dengan wawasan dan perangkat pedagogis yang relevan, sehingga mereka mampu menyusun skenario pembelajaran yang tidak hanya kreatif tetapi juga terarah pada pencapaian tujuan pengembangan keterampilan sosial siswa secara efektif.

3. Latihan Pendahuluan

Tahap latihan pendahuluan memegang peranan vital sebagai jembatan yang menghubungkan antara pemahaman teoretis dengan kesiapan praktik dalam metode *Role Playing*. Analisis terhadap data penelitian menunjukkan bahwa guru PAI di SMAN 2 Trenggalek menerapkan strategi dua arah yang efektif, yaitu melalui pemberian model oleh guru (*modeling*) dan persiapan mandiri oleh siswa.¹⁹⁹ Pendekatan ini secara sadar dirancang untuk mengatasi tantangan umum yang dihadapi siswa, seperti kurangnya kepercayaan diri untuk berbicara di depan umum.

Pemberian contoh konkret oleh guru menjadi langkah pedagogis yang sangat strategis. Dengan mendemonstrasikan secara langsung bagaimana menjadi khatib atau bilal, serta bagaimana struktur naskah khutbah yang baik seharusnya disusun, guru memberikan sebuah kerangka acuan yang jelas dan dapat ditiru oleh siswa. Sebagaimana diungkapkan, salah satu guru bahkan memanfaatkan pengalamannya sebagai penulis naskah khutbah di Kemenag

¹⁹⁹ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

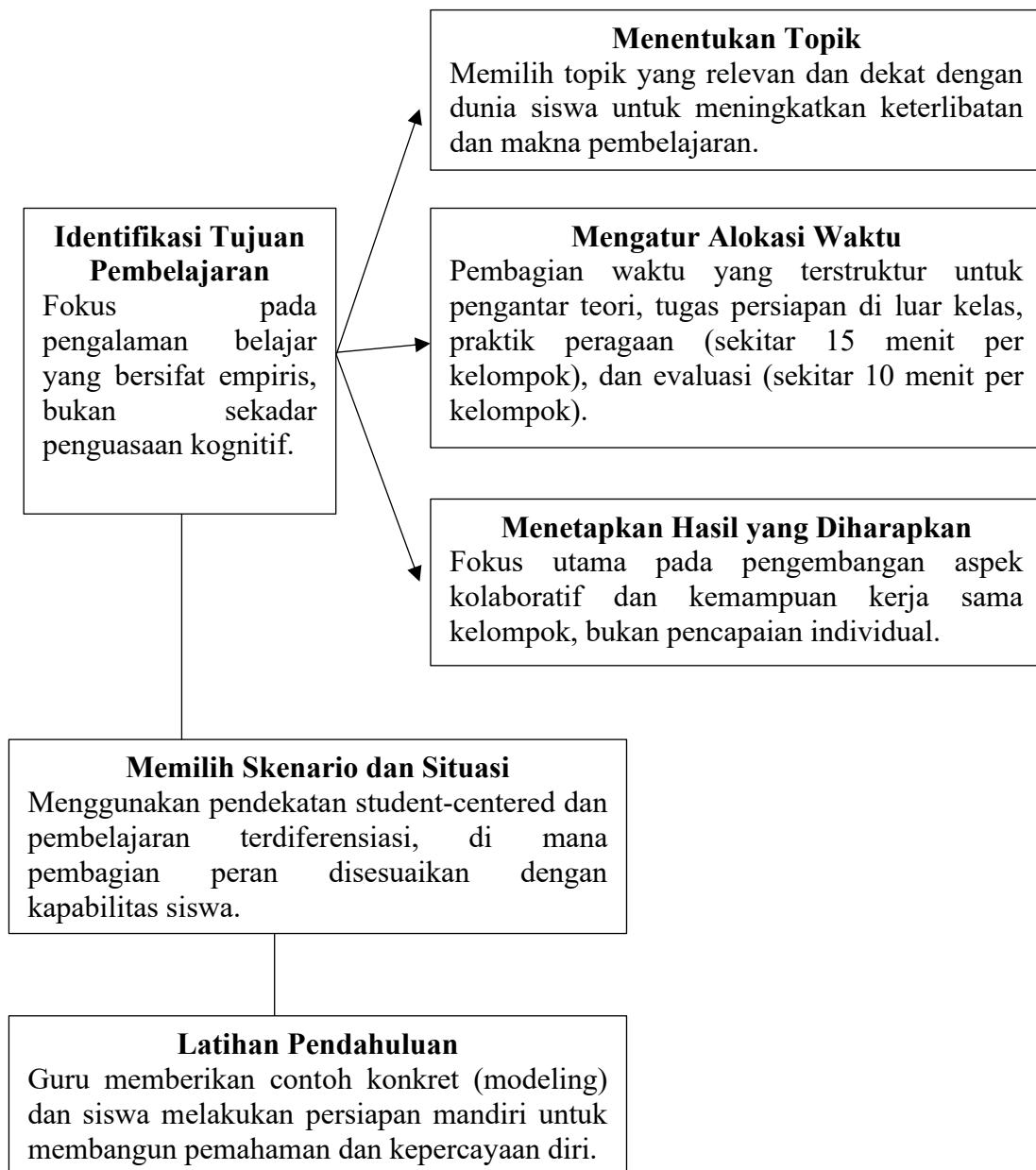
untuk memberikan contoh yang otentik dan berkualitas. Model yang jelas ini berfungsi untuk membangun gambaran mental yang utuh pada siswa, mengurangi ambiguitas, dan pada akhirnya meningkatkan kesiapan mereka untuk mempraktikkannya.

Di sisi lain, persiapan mandiri yang dilakukan siswa dalam kelompoknya berfokus pada aspek teknis dan substansial. Mereka ditugaskan untuk menyusun naskah khutbah yang tidak hanya sekadar tulisan bebas, melainkan harus bersumber jelas dan relevan dengan tema yang dipilih. Proses ini menanamkan nilai-nilai riset, literasi, dan tanggung jawab akademik.²⁰⁰ Selain itu, guru juga memberikan keleluasaan kepada siswa untuk memilih tema sesuai kapasitas mereka, sebuah pendekatan yang kembali menunjukkan prinsip *student-centered* untuk memastikan siswa merasa nyaman dan memiliki penguasaan terhadap materi yang akan disampaikan.

Sinergi antara pemodelan dari guru dan persiapan terstruktur oleh siswa inilah yang menjadi kunci keberhasilan tahap latihan pendahuluan. Siswa tidak dilepas begitu saja untuk berimprovisasi, tetapi dibekali dengan fondasi pemahaman, contoh nyata, dan materi yang telah mereka persiapkan sendiri. Kombinasi ini secara efektif membangun kepercayaan diri dan memastikan bahwa ketika memasuki tahap peragaan utama, siswa telah memiliki kesiapan mental dan teknis yang memadai, sehingga proses adaptasi dalam memainkan peran menjadi jauh lebih mudah dan lancar.

²⁰⁰ Firahmatika dan Afdani, *Op. Cit.*

Bagan ini mengilustrasikan proses sistematis yang dimulai dari tahap perencanaan strategis oleh guru, dilanjutkan dengan implementasi yang melibatkan siklus perbaikan, hingga menghasilkan pengembangan keterampilan sosial yang terukur pada siswa.



Gambar 5.1 Perencanaan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa pada Pembelajaran PAI

B. Langkah-Langkah Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa pada Pembelajaran PAI

Implementasi metode *Role Playing* di SMAN 2 Trenggalek tidak dijalankan sebagai aktivitas tunggal, melainkan sebagai sebuah proses pedagogis yang terstruktur dan sistematis. Proses ini secara inheren dirancang untuk memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antar siswa, yang menjadi fondasi bagi pengembangan keterampilan sosial. Langkah-langkah penerapannya mencakup fase persiapan dan pemanasan yang cermat, diikuti oleh pelaksanaan peragaan, dan diakhiri dengan sesi evaluasi yang reflektif. Setiap tahapan ini memiliki peran spesifik dalam menciptakan sebuah ekosistem pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada siswa (*student-centered*).²⁰¹

Analisis mendalam terhadap setiap tahapan menunjukkan bahwa keberhasilan metode ini tidak hanya terletak pada aktivitas bermain peran itu sendiri, tetapi juga pada bagaimana setiap langkah dipersiapkan dan dieksekusi untuk memaksimalkan keterlibatan siswa. Dari penataan ruang hingga mekanisme umpan balik, seluruh proses dirancang untuk mengubah siswa dari objek pasif pembelajaran menjadi subjek aktif yang membangun pengetahuan dan keterampilannya secara kolaboratif. Dengan demikian, langkah-langkah yang diterapkan berfungsi sebagai kerangka kerja yang solid untuk transformasi pengalaman belajar dari teoretis menjadi empiris dan aplikatif.

²⁰¹ Ni Putu Widya Prasista Putri, *dkk.*, “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Kaba-Kaba,” *Jurnal Pena* 1, no. 1 (2022), hal. 71.

1. Persiapan dan Pemanasan

Tahap persiapan dan pemanasan memegang peranan vital sebagai jembatan yang menghubungkan pemahaman teori dengan pelaksanaan praktik. Fase ini berfungsi sebagai fondasi yang menentukan keberhasilan keseluruhan proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru secara proaktif mempersiapkan siswa baik secara mental maupun teknis sebelum mereka terlibat langsung dalam simulasi. Persiapan ini mencakup verifikasi kesiapan teknis kelompok, penataan lingkungan belajar yang kondusif, hingga menunjukkan mekanisme evaluasi sejauh untuk memastikan proses berjalan secara komprehensif.

a. Persiapan Pemanasan

Tahap persiapan pemanasan di SMAN 2 Trenggalek diimplementasikan melalui dua strategi utama yang saling melengkapi: pemberian model atau contoh langsung oleh guru (*modeling*) dan verifikasi kesiapan teknis oleh siswa. Guru menyadari tantangan yang dihadapi siswa, seperti kurangnya kepercayaan diri untuk berbicara di depan umum, sehingga pemberian contoh konkret menjadi langkah awal yang sangat efektif.²⁰² Guru PAI secara langsung mendemonstrasikan bagaimana memerankan seorang khatib dan bilal, serta bagaimana struktur naskah khutbah yang baik seharusnya disusun, bahkan dengan memberikan contoh naskah yang pernah ditulis di Kemenag Trenggalek. Pendekatan *modeling* ini berfungsi untuk memberikan gambaran yang

²⁰² Ahsanul Huda Susanto, *dkk.*, “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Drama Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (2024), hal. 205.

jelas dan membangun fondasi pemahaman praktis bagi siswa sebelum mereka mencoba sendiri.²⁰³

Di samping pemberian model dari guru, persiapan juga berfokus pada kesiapan teknis internal kelompok.²⁰⁴ Guru secara sistematis memeriksa kesiapan setiap kelompok, meliputi finalisasi naskah khutbah, kejelasan pembagian peran (siapa menjadi khatib, bilal, dan jamaah), serta kesiapan sarana pendukung seperti mimbar di laboratorium PAI. Proses verifikasi ini memastikan bahwa setiap kelompok telah terorganisir dengan baik dan siap untuk tampil. Dengan adanya contoh yang jelas dari guru dan proses persiapan teknis yang terstruktur, siswa dapat memasuki tahap pelaksanaan dengan tingkat kecemasan yang lebih rendah dan kepercayaan diri yang lebih tinggi, sehingga proses adaptasi dalam memainkan peran menjadi lebih mudah dan efektif.²⁰⁵

Langkah persiapan ini secara efektif berfungsi untuk membangun landasan pemahaman dan kesiapan siswa secara menyeluruh.²⁰⁶ Kombinasi antara pemodelan dari guru dan persiapan mandiri oleh siswa menciptakan sebuah lingkungan belajar yang aman dan terstruktur. Hal ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami “apa” yang harus dilakukan, tetapi juga “bagaimana” melakukannya dengan benar. Pada akhirnya, tahap persiapan pemanasan ini menjadi kunci yang membuka

²⁰³ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

²⁰⁴ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

²⁰⁵ Slamet Munawar, dan Aliv Maulana, “Esensi Dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam Di SMA Darussalam Depok,” *Al Kosim* 1, no. 2 (2024), hal. 40.

²⁰⁶ Faqih Hakim Hasibuan, “Pengaruh Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keefektifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik,” *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi* 7, no. 1 (2024), hal. 272.

jalan bagi partisipasi siswa yang lebih aktif dan bermakna dalam sesi bermain peran yang sesungguhnya.

b. Pemilihan Partisipan

Proses pemilihan partisipan dalam implementasi metode *Role Playing* di SMAN 2 Trenggalek dijalankan dengan pendekatan yang demokratis dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Prinsip utamanya adalah memberikan otonomi kepada kelompok untuk mendiskusikan dan mendistribusikan peran sesuai dengan minat, keinginan, dan kemampuan masing-masing anggota.²⁰⁷ Guru secara sadar mengembalikan wewenang penentuan peran kepada siswa untuk melatih kemampuan negosiasi, pengambilan keputusan kolektif, dan tanggung jawab, yang merupakan elemen fundamental dari keterampilan sosial. Pendekatan ini secara langsung mendorong siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dalam mencapai kesepakatan kelompok.

Secara teknis, proses ini diawali dengan tawaran sukarela dari guru kepada seluruh siswa di kelas untuk mengambil peran-peran utama seperti khatib dan bilal. Siswa yang memiliki latar belakang pendidikan agama lebih kuat, seperti pernah belajar di pesantren, secara natural diarahkan untuk mengambil peran yang membutuhkan kemampuan *public speaking* dan pemahaman agama yang lebih mendalam.²⁰⁸ Setelah peran utama terisi, siswa lainnya secara otomatis membentuk tim untuk mengerjakan tugas pendukung, seperti penyusunan naskah khutbah. Strategi ini tidak

²⁰⁷ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

²⁰⁸ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

hanya memastikan peran diisi oleh individu yang paling kompeten, tetapi juga mendorong kolaborasi dalam tugas penyusunan naskah.

Fleksibilitas menjadi kunci dalam strategi ini.²⁰⁹ Guru telah mengantisipasi kemungkinan tidak adanya siswa yang bersedia menjadi sukarelawan. Dalam situasi tersebut, guru akan mengambil inisiatif untuk menunjuk siswa berdasarkan hasil observasi di kelas, dengan memprioritaskan mereka yang menunjukkan keaktifan selama diskusi untuk menjadi khatib dan bilal. Adanya rencana alternatif ini menunjukkan kesiapan guru dalam mengelola dinamika kelas dan memastikan semua peran dapat terisi secara efektif. Dengan demikian, metode pemilihan partisipan yang fleksibel ini berhasil memaksimalkan keterlibatan siswa sekaligus menanamkan rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap peran yang mereka mainkan.

c. Mengatur Ruang Kelas

Pengaturan ruang kelas menjadi faktor pendukung yang krusial dalam memaksimalkan efektivitas metode *Role Playing* di SMAN 2 Trenggalek. Pihak sekolah menunjukkan komitmen yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis praktik dengan menyediakan fasilitas khusus berupa Laboratorium PAI.²¹⁰ Keberadaan ruang khusus ini secara fundamental mengubah atmosfer pembelajaran dari sekadar ruang kelas konvensional menjadi sebuah panggung simulasi yang representatif.

²⁰⁹ Nia Karnia, *dkk.*, “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari,” *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 2 (2023), hal. 123.

²¹⁰ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

Penggunaan laboratorium ini memungkinkan siswa untuk lebih mendalami peran mereka karena lingkungan fisiknya dirancang untuk meniru situasi nyata, sehingga meningkatkan imersi dan keseriusan dalam menjalankan praktik.

Laboratorium PAI tersebut tidak hanya berfungsi sebagai ruang kosong, melainkan dilengkapi dengan berbagai peralatan dan properti yang relevan untuk menciptakan suasana senyata mungkin. Fasilitas seperti mimbar dan tongkat untuk praktik khutbah secara langsung membantu siswa dalam membayangkan dan memerankan tugas seorang khatib. Selain itu, laboratorium ini juga diisi dengan peralatan untuk materi praktik lainnya, seperti perlengkapan pengurusan jenazah dan properti untuk simulasi pernikahan (*munakahat*), yang menunjukkan visi sekolah untuk mendukung pembelajaran PAI. Semua peralatan ditata dengan rapi untuk memastikan proses praktik dapat berjalan dengan lancar dan tertib.

Dengan demikian, pengaturan ruang belajar melalui penyediaan laboratorium PAI yang lengkap dan representatif menjadi salah satu pilar keberhasilan implementasi metode *Role Playing*. Fasilitas ini berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan konsep teoretis yang diajarkan dengan pengalaman empiris yang dirasakan langsung oleh siswa. Lingkungan yang mendukung secara signifikan berkontribusi dalam membantu siswa beradaptasi dengan materi, memahami praktik secara mendalam, dan pada akhirnya mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

d. Menunjuk Pengamat

Penunjukan pengamat merupakan langkah strategis dalam sintaks metode *Role Playing* di SMAN 2 Trenggalek yang berfungsi untuk memaksimalkan keterlibatan siswa dan mengintegrasikan mekanisme penilaian sejawat (*peer assessment*).²¹¹ Melalui strategi ini, siswa yang tidak sedang tampil tidak menjadi penonton pasif, melainkan partisipan aktif yang memiliki tugas dan tanggung jawab spesifik dalam proses pembelajaran. Guru menunjuk perwakilan dari setiap kelompok yang tidak sedang beraksi untuk menjadi pengamat, menciptakan sebuah sistem observasi silang yang memastikan seluruh siswa tetap terlibat. Para pengamat ini dibekali instrumen observasi berupa *checklist* yang berisi kriteria penilaian yang jelas, seperti penguasaan materi, ketepatan pelafalan ayat, dan keterampilan teknis lainnya.

Peran sebagai pengamat secara langsung melatih berbagai aspek penting dari keterampilan sosial.²¹² Siswa belajar untuk melakukan observasi secara kritis dan objektif, serta dilatih untuk merumuskan dan menyampaikan umpan balik yang konstruktif. Guru secara eksplisit memberikan arahan agar evaluasi disampaikan dengan cara yang baik dan suportif, sehingga tidak menjatuhkan mental kelompok yang dinilai. Arahan ini merupakan pelajaran langsung tentang empati, kepedulian sosial, dan etika berkomunikasi, yang menjadi inti dari interaksi sosial yang sehat.

²¹¹ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

²¹² Firahmatika dan Afdani, *Op. Cit.*, hal. 204.

Dengan melibatkan siswa sebagai pengamat, proses evaluasi menjadi lebih kaya, demokratis, dan multifaset. Penilaian tidak lagi semata-mata berasal dari otoritas guru, melainkan diperkaya dengan perspektif dari teman sebaya. Praktik ini secara efektif mengubah evaluasi dari proses yang bersifat vertikal (guru ke siswa) menjadi proses yang horizontal dan kolaboratif. Siswa tidak hanya belajar dari kesalahan dan keberhasilan kelompok lain, tetapi juga belajar bagaimana cara mengapresiasi, memberikan kritik yang membangun, dan menerima masukan dengan lapang dada, yang kesemuanya merupakan pilar fundamental dalam pengembangan keterampilan sosial.

2. Pelaksanaan Bermain Peran

Tahap pelaksanaan bermain peran merupakan fase inti di mana siswa mentransformasikan seluruh persiapan teoretis menjadi sebuah peragaan praktis. Proses ini di SMAN 2 Trenggalek dijalankan melalui serangkaian sintak atau langkah yang logis dan sistematis, mulai dari peragaan awal, sesi diskusi dan evaluasi, pemeranannya ulang sebagai bentuk perbaikan, hingga ditutup dengan refleksi dan penyimpulan bersama. Alur yang terstruktur ini memastikan bahwa pelaksanaan tidak hanya berfokus pada penampilan semata, tetapi menjadi sebuah siklus pembelajaran yang utuh, di mana siswa secara aktif melakukan, merefleksikan, dan memperbaiki performa mereka secara berkelanjutan.

Setiap langkah dalam fase pelaksanaan ini dirancang untuk saling terkait dan membangun satu sama lain. Evaluasi awal menjadi dasar untuk perbaikan pada pemeranannya ulang, dan seluruh pengalaman tersebut

kemudian dimaknai secara mendalam pada sesi diskusi akhir. Keterlibatan aktif siswa tidak hanya terjadi saat mereka tampil, tetapi juga saat mereka mengamati, mengevaluasi, dan berbagi pengalaman. Hal ini menciptakan sebuah dinamika pembelajaran yang kolaboratif dan reflektif, yang secara langsung berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan kemampuan memberikan serta menerima umpan balik.

a. Pelaksanaan Bermain Peran

Pelaksanaan peragaan merupakan fase inti dari metode *Role Playing*, di mana siswa mentransformasikan hasil persiapan mereka ke dalam sebuah tindakan simulatif. Temuan di SMAN 2 Trenggalek menunjukkan bahwa tahap ini dijalankan dengan alur yang sangat sistematis, tidak hanya sebagai ajang unjuk kebolehan, tetapi sebagai sebuah ekosistem pembelajaran yang interaktif dan partisipatif.²¹³ Proses ini secara cerdas dirancang untuk melibatkan seluruh siswa, baik yang berperan sebagai penampil maupun sebagai pengamat, sehingga menciptakan sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan.

Struktur pelaksanaan peragaan mengikuti sintaks yang logis, dimulai dari persiapan akhir, pemilihan skenario, hingga penerapan bermain peran di lokasi yang representatif, yaitu Laboratorium PAI. Penggunaan fasilitas khusus ini merupakan faktor penting yang meningkatkan tingkat realisme dan imersi siswa dalam simulasi, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan mendekati situasi nyata.

²¹³ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

Alokasi waktu yang terstruktur, di mana setiap kelompok mendapatkan durasi yang telah ditentukan untuk tampil, memastikan proses berjalan secara efisien dan adil bagi semua partisipan.

Salah satu aspek paling signifikan dalam tahap ini adalah peran aktif para pengamat. Siswa dari kelompok lain tidak diposisikan sebagai audiens pasif, melainkan sebagai *evaluator* sejawat yang bertugas secara spesifik. Mereka dibekali dengan instrumen berupa ceklis untuk menilai berbagai aspek penampilan, seperti penguasaan materi, ketepatan pelafalan, dan keterampilan teknis lainnya. Mekanisme ini secara langsung melatih keterampilan observasi kritis, analisis, dan kemampuan memberikan umpan balik, yang merupakan komponen esensial dari keterampilan sosial.²¹⁴

Rangkaian kegiatan ini ditutup dengan sesi evaluasi yang melibatkan umpan balik dari rekan sejawat terlebih dahulu, sebelum akhirnya guru memberikan penguatan dan kesimpulan akhir. Alur ini menunjukkan sebuah pendekatan pedagogis yang memberdayakan siswa, di mana suara dan perspektif mereka dihargai sebagai bagian dari proses evaluasi. Dengan demikian, pelaksanaan peragaan menjadi sebuah siklus pembelajaran yang dinamis: praktik, observasi, evaluasi sejawat, dan penguatan dari guru. Siklus ini tidak hanya mengukur penguasaan kognitif, tetapi juga secara aktif membentuk dan mengasah keterampilan sosial siswa dalam sebuah keterkaitan yang praktis dan kolaboratif.

²¹⁴ Aris Aufa Sarifah, “Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila,” *social humanities dan educational studies (SHES): conference series 5*, no. 5 (2022), hal. 1440.

Pelaksanaan bermain peran sebagai tahap inti pembelajaran dijalankan dengan alur yang sangat terstruktur di SMAN 2 Trenggalek. Proses ini diawali dengan pembekalan teoretis oleh guru untuk memastikan siswa memiliki landasan pemahaman yang kuat sebelum praktik. Guru PAI menjelaskan secara mendalam mengenai konsep dasar, tata cara, rukun, dan sunah-sunah terkait khutbah Jumat. Setelah fondasi konseptual terbangun, barulah siswa diorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diberi otonomi untuk mendistribusikan peran secara mandiri, seperti menentukan siapa yang akan menjadi khatib, bilal, penyusun naskah, atau jamaah.²¹⁵

Manajemen waktu menjadi aspek krusial yang diperhatikan untuk memastikan efisiensi pembelajaran. Menyadari keterbatasan jam pelajaran, tugas-tugas yang memerlukan waktu persiapan panjang, seperti riset dan penyusunan naskah khutbah, dialihkan menjadi tugas kelompok yang dikerjakan di luar kelas.²¹⁶ Dengan demikian, sesi pembelajaran di dalam kelas dapat difokuskan sepenuhnya pada esensi metode, yaitu praktik bermain peran dan sesi evaluasi. Setiap kelompok diberikan alokasi waktu yang terukur, yakni sekitar 15 menit untuk menampilkan perannya, yang kemudian dilanjutkan dengan sesi evaluasi.

Pelaksanaan simulasi dilakukan di lokasi yang representatif, yaitu Laboratorium PAI, untuk menciptakan suasana yang mendekati kondisi nyata. Selama satu kelompok tampil, kelompok lain tidak hanya menjadi

²¹⁵ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

²¹⁶ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

penonton, tetapi berperan aktif sebagai pengamat yang bertugas mengevaluasi berbagai aspek penampilan berdasarkan instrumen yang telah disiapkan. Alur yang sistematis ini—mulai dari pembekalan teori, pendeklegasian tugas persiapan, hingga praktik yang terukur dan melibatkan observasi aktif—menjadikan proses bermain peran berjalan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Diskusi dan Evaluasi Awal

Tahap diskusi dan evaluasi awal memegang peranan sebagai jembatan reflektif antara penampilan *Pertama*, dengan proses perbaikan. Sesi ini dirancang secara kolaboratif, melibatkan umpan balik dari dua sumber utama: guru dan siswa pengamat.²¹⁷ Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi secara konstruktif aspek-aspek penampilan yang sudah baik serta area yang masih memerlukan perbaikan, sebelum siswa melanjutkan ke tahap pemeranannya ulang.²¹⁸ Proses ini memastikan bahwa siswa tidak hanya sekadar tampil, tetapi juga secara sadar memahami kelebihan dan kekurangan dari performa mereka.

Umpaman balik dari siswa pengamat difokuskan pada evaluasi kemampuan kelompok dalam memainkan perannya, seperti keterampilan *public speaking* khatib dan ketepatan teknis bilal. Sementara itu, evaluasi dari guru lebih menitikberatkan pada aspek substansi dan kesesuaian

²¹⁷ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

²¹⁸ Juniaman Lawolo, “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Dan Media Buku Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *Jurnal Ilmiah Mdanalika Education* 3, no. 1 (2025), hal. 52.

materi dengan kaidah syariat. Guru secara khusus memeriksa relevansi antara isi khutbah dengan tema, serta memastikan bahwa syarat dan rukun dalam penyusunan naskah telah terpenuhi.²¹⁹ Pembagian fokus evaluasi ini menciptakan sebuah sistem umpan balik yang komprehensif, mencakup aspek performa dan konten.

Seluruh hasil diskusi dan masukan yang terkumpul kemudian disampaikan kembali kepada kelompok yang telah tampil untuk dijadikan sebagai bahan perbaikan. Dengan menerima masukan yang jelas dan terarah dari berbagai perspektif, siswa mendapatkan landasan yang kokoh untuk menyempurnakan penampilan mereka pada sesi berikutnya. Tahap evaluasi awal ini, dengan demikian, berfungsi sebagai mekanisme kontrol kualitas yang mendidik, mengubah kesalahan menjadi peluang belajar, dan mempersiapkan siswa untuk mencapai performa yang lebih optimal.

c. Bermain Peran Ulang

Tahap bermain peran ulang merupakan implementasi nyata dari siklus belajar reflektif, di mana siswa diberi kesempatan untuk menerapkan umpan balik yang diterima dari sesi evaluasi awal. Sesi ini bukanlah sekadar pengulangan, melainkan sebuah proses penyempurnaan yang bertujuan untuk menunjukkan perbaikan dan pemahaman yang lebih mendalam.²²⁰ Seluruh hasil diskusi, saran, dan masukan dari guru maupun siswa pengamat yang telah dicatat dengan baik oleh setiap kelompok

²¹⁹ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

²²⁰ Annisa, dkk., “Upaya Guru Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Metode Role-Playing Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia,” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3, no. 1 (2025), hal. 12.

menjadi acuan utama dalam penampilan *kedua* ini. Harapan besarnya adalah performa pada sesi *kedua* ini akan menunjukkan peningkatan kualitas yang signifikan dibandingkan dengan penampilan Pertama.²²¹

Tujuan utama dari pemeran ulang adalah agar siswa dapat menyempurnakan praktik mereka secara langsung berdasarkan evaluasi yang telah diberikan. Proses ini secara efektif melatih kemampuan siswa untuk menerima kritik, mengidentifikasi kekurangan, dan menerjemahkan masukan menjadi tindakan perbaikan. Hal ini merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan keterampilan sosial dan profesional, di mana individu dituntut untuk terus belajar dan beradaptasi berdasarkan umpan balik yang diterima.²²²

Selain berfungsi sebagai ajang perbaikan bagi kelompok yang tampil, pemeran ulang juga memiliki fungsi pedagogis bagi kelompok lain yang mengamati.²²³ Penampilan yang sudah lebih baik setelah melalui proses revisi ini secara tidak langsung menjadi model atau contoh konkret bagi kelompok-kelompok yang akan tampil berikutnya. Dengan demikian, tahap bermain peran ulang ini tidak hanya bermanfaat secara individual bagi kelompok yang bersangkutan, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara kolektif, menciptakan sebuah siklus perbaikan yang konstruktif dan berkelanjutan di dalam kelas.

²²¹ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

²²² Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

²²³ Annisa, *dkk.*, *Op. Cit.*

d. Diskusi dan Evaluasi *Kedua*

Diskusi dan evaluasi *kedua* menandai puncak dari seluruh rangkaian siklus pembelajaran *Role Playing*, berfungsi sebagai momen penilaian akhir yang komprehensif. Pada tahap ini, guru memberikan evaluasi final terhadap kemampuan siswa setelah mereka melalui proses perbaikan pada sesi pemeranannya. Penilaian ini tidak hanya mengukur hasil akhir, tetapi juga menghargai proses dan kemajuan yang telah ditunjukkan oleh siswa.²²⁴ Aspek yang dinilai mencakup kemampuan individu dalam memerankan peran spesifik seperti khatib dan bilal, serta efektivitas kerja sama kelompok dalam menyusun naskah khutbah.

Evaluasi akhir ini dilaksanakan secara teliti dengan memperhatikan berbagai dimensi. Selain menilai kesesuaian praktik dengan rukun dan syarat syar'i, guru juga mengevaluasi proses kreatif siswa, seperti kemampuan mereka dalam memilih materi khutbah yang relevan, modern, dan sesuai dengan fenomena kekinian. Aspek teknis penyampaian, seperti perbaikan gaya bicara dan intonasi setelah mendapatkan masukan, juga menjadi bagian penting dari penilaian. Lebih dari itu, kesiapan mental siswa, terutama yang berperan sebagai khatib, menjadi salah satu fokus evaluasi yang krusial, karena aspek ini dianggap sebagai penentu utama keberhasilan penyampaian pesan.²²⁵

²²⁴ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

²²⁵ Ernawati Ernawati, Veryliana Purnamasari, dan Estiyani Estiyani, "Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pdanenlamper 03 Semarang," *Islamika* 6, no. 4 (2024), hal. 1635.

Dengan demikian, sesi evaluasi *kedua* ini menutup siklus pembelajaran dengan memberikan penilaian yang sempurna. Proses ini tidak hanya memberikan skor, tetapi juga memberikan pengakuan atas usaha perbaikan yang telah dilakukan siswa. Dengan mengevaluasi baik proses (diskusi, pemilihan materi) maupun hasil (performa, kesiapan mental), guru memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai secara menyeluruh, di mana siswa tidak hanya mampu mempraktikkan sebuah keterampilan, tetapi juga memahami substansi dan menunjukkan pertumbuhan dalam prosesnya.²²⁶

Sistem penilaian yang diterapkan dalam metode *Role Playing* di SMAN 2 Trenggalek dirancang secara komprehensif, mencerminkan sifat kolaboratif dari tugas yang diberikan sekaligus tetap memperhatikan kontribusi individu. Analisis data menunjukkan bahwa penilaian tidak bersifat tunggal, melainkan multifaset, yang melibatkan evaluasi terhadap produk, proses, dan performa, serta mengintegrasikan penilaian dari guru dan penilaian sejawat (*peer assessment*).²²⁷

Meskipun tugas ini pada dasarnya bersifat kelompok, dengan fokus utama pada kekompakan dan hasil kerja tim, aspek penilaian individu tidak diabaikan. Guru secara cermat mengamati proses yang dilalui setiap siswa, termasuk tingkat keaktifan dan kontribusi mereka selama diskusi dan persiapan kelompok. Keseimbangan antara penilaian kelompok dan individu ini penting untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab personal

²²⁶ *Ibid.*

²²⁷ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

di dalam sebuah kerja tim, sekaligus mencegah fenomena “penumpang gratis” (*free rider*) dalam dinamika kelompok.

Secara lebih rinci, kriteria penilaian mencakup dua domain utama. *Pertama*, adalah penilaian produk, yang dalam hal ini adalah naskah khutbah yang disusun oleh kelompok. Evaluasi pada domain ini berfokus pada aspek-aspek substantif dan teknis, seperti pemenuhan syarat dan rukun, serta relevansi antara bagian pembuka dengan isi khutbah.²²⁸ *Kedua* adalah penilaian performa, yang tidak hanya menilai pemeran utama seperti khatib dan bilal, tetapi juga keterlibatan seluruh anggota, termasuk jamaah yang harus menjaga ketertiban selama simulasi berlangsung.²²⁹

Aspek yang paling menonjol dari sistem penilaian ini adalah integrasi penilaian sejawat yang terstruktur. Kelompok lain yang bertindak sebagai pengamat tidak hanya memberikan masukan kualitatif, tetapi juga terlibat dalam proses penilaian formal. Mekanisme ini memiliki implikasi pedagogis yang sangat kuat. Hal ini tidak hanya memperkaya sumber umpan balik bagi siswa yang tampil, tetapi juga secara aktif melatih siswa yang menjadi pengamat untuk berpikir kritis, analitis, dan objektif. Sehingga sistem penilaian berfungsi sebagai ketrampilan sosial, yang bertujuan untuk belajar siswa mulai dari evaluasi, kritik serta menghargai orang lain.²³⁰

²²⁸ Nur Azizah, “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Menguasai Congratulations Expressions,” *Educatif Journal of Education Research* 4, no. 1 (2022), hal. 127.

²²⁹ *Ibid.*

²³⁰ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

e. Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan

Tahap berbagi pengalaman dan penyimpulan merupakan fase metakognitif yang krusial, di mana proses pembelajaran tidak lagi hanya tentang “melakukan” tetapi juga “memaknai” pengalaman.²³¹ Pada tahap akhir ini, guru memfasilitasi sebuah forum reflektif untuk memberikan penguatan dan menegaskan kembali esensi dari seluruh rangkaian kegiatan. Tujuannya adalah untuk memastikan siswa memahami secara mendalam tujuan utama di balik metode *Role Playing*, baik dari sisi penguasaan materi maupun, yang lebih penting, dari sisi pengembangan keterampilan sosial.

Proses ini diawali dengan pendekatan humanis, di mana guru membuka ruang dialog dengan menanyakan perasaan dan persepsi siswa setelah melalui pengalaman bermain peran. Pertanyaan reflektif seperti “bagaimana perasaan kalian?” atau “apakah kalian lebih percaya diri?” menjadi pemicu bagi siswa untuk mengartikulasikan pengalaman subjektif mereka.²³² Setelah itu, guru mengarahkan diskusi untuk menghubungkan pengalaman tersebut dengan tujuan pembelajaran. Guru secara eksplisit menekankan bahwa metode ini dirancang untuk mengasah keterampilan sosial seperti kerja sama, pembagian tugas, dan manajemen konflik dalam kelompok. Penegasan ini penting agar siswa menyadari bahwa pelajaran yang mereka dapatkan melampaui sekadar teknis pelaksanaan khutbah.

²³¹ Hasibuan, *Op. Cit.*, hal. 265.

²³² Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

Selain penguatan pada aspek keterampilan sosial, guru juga memberikan penegasan kembali pada penguasaan materi syariat, seperti kesesuaian naskah dan praktik dengan syarat dan rukun yang berlaku. Rangkaian kegiatan ditutup dengan pemberian apresiasi dan motivasi, di mana guru memberikan penghargaan atas kerja keras siswa dan mendorong mereka untuk terus bersemangat dalam belajar (*tholabul ilmi*), mengasah kemampuan *public speaking*, dan aktif dalam kegiatan keagamaan. Momen penutup ini berfungsi untuk memperkuat dampak positif dari pengalaman belajar dan menumbuhkan semangat untuk pengembangan diri yang berkelanjutan.

Tahap diskusi dan penyimpulan memegang peranan sebagai momen reflektif yang krusial, di mana proses belajar bertransformasi dari sekadar “melakukan” menjadi “memaknai” pengalaman. Di SMAN 2 Trenggalek, fase ini tidak dianggap sebagai penutup formalitas, melainkan sebagai inti dari proses metakognisi, di mana siswa diajak untuk merefleksikan apa yang telah mereka lalui, baik secara emosional maupun intelektual. Pendekatan guru dalam memfasilitasi diskusi ini menunjukkan sebuah strategi pedagogis yang humanis dan mendalam.

Proses diskusi diawali dengan pertanyaan-pertanyaan yang berfokus pada perasaan dan persepsi siswa, seperti “bagaimana perasaan mereka?” atau “apakah mereka merasa lebih percaya diri?”.²³³ Pendekatan ini sangat efektif untuk membuka ruang dialog yang otentik, karena menghargai pengalaman subjektif siswa sebagai titik awal refleksi. Hal

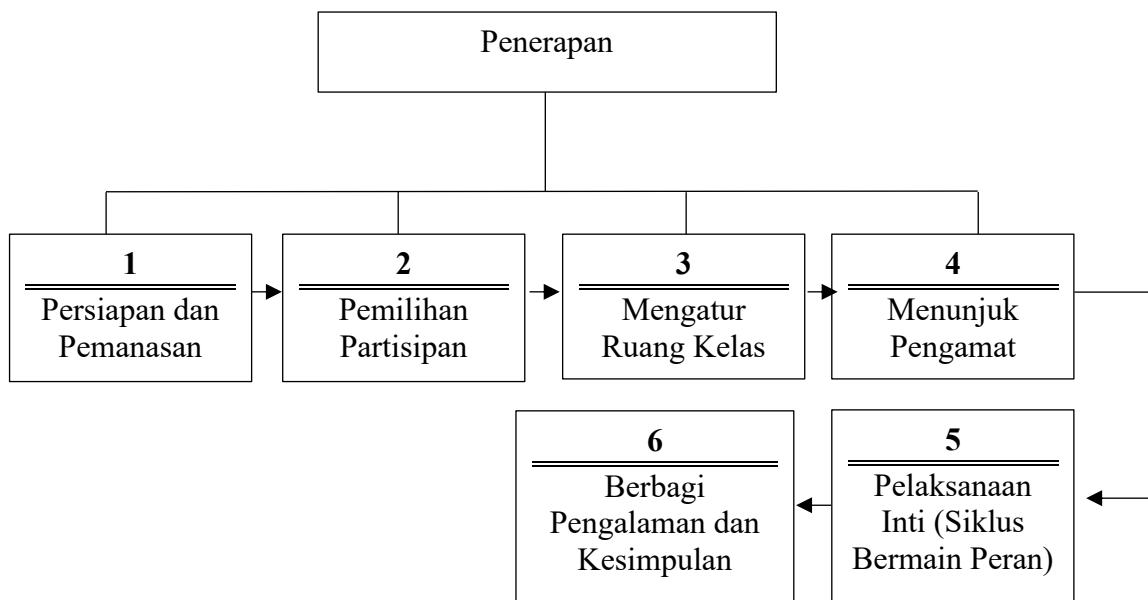
²³³ Wawancara dengan Mukhlisin, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30.

ini memungkinkan siswa untuk terhubung dengan pengalaman belajar pada level personal, yang pada gilirannya akan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam dan tahan lama.

Setelah siswa berbagi pengalaman personal mereka, guru secara strategis mengarahkan diskusi untuk kembali pada tujuan pembelajaran yang lebih luas. Sebagaimana ditegaskan oleh para guru, ditekankan kembali bahwa esensi dari kegiatan *Role Playing* ini bukanlah semata-mata penguasaan teknis rukun khutbah, melainkan pengembangan kepercayaan diri dan keterampilan sosial. Penegasan ini penting untuk memastikan bahwa siswa memahami “mengapa” di balik aktivitas yang mereka lakukan, sehingga mereka dapat menginternalisasi nilai-nilai keterampilan sosial yang menjadi target utama dari metode ini.

Proses penyimpulan ini bersifat kolaboratif, melibatkan umpan balik dari siswa pengamat dan penguatan dari guru. Siswa belajar untuk memberikan dan menerima evaluasi konstruktif, sebuah praktik langsung dari keterampilan komunikasi yang sehat. Dengan demikian, tahap diskusi ini menjadi sebuah wadah untuk membangun pemahaman secara bersama-sama (*co-construction of knowledge*). Siswa tidak hanya menjadi penerima kesimpulan dari guru, tetapi juga partisipan aktif dalam merumuskan makna dari pengalaman belajar mereka, menjadikan proses ini lebih demokratis, memberdayakan, dan sangat relevan untuk pengembangan keterampilan sosial.

Langkah-langkah implementasi metode *Role Playing* yang dijalankan secara sistematis dan partisipatif di dalam kelas, ialah seperti ini:



Gambar 5.2 Langkah-langkah Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*

C. Hasil Penerapan Metode *Role Playing* dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa

Penerapan metode *Role Playing* pada pembelajaran PAI di SMAN 2 Trenggalek menunjukkan hasil yang signifikan dalam pengembangan berbagai aspek keterampilan sosial siswa. Metode ini tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi, tetapi secara esensial berfungsi sebagai wahana praktis bagi siswa untuk mengasah kemampuan berinteraksi, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah sosial yang relevan. Temuan di lapangan mengindikasikan bahwa dampak metode ini melampaui sekadar pencapaian akademis, melainkan menyentuh ranah afektif dan psikomotorik yang menjadi fondasi utama dari keterampilan sosial.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa keberhasilan metode ini ditopang oleh beberapa faktor kunci. Pertama, desain pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) memberikan otonomi dan tanggung

jawab kepada mereka untuk aktif berpartisipasi, mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi. *Kedua*, adanya siklus pembelajaran yang terstruktur—mencakup peragaan awal, evaluasi konstruktif, dan peragaan ulang—menciptakan proses perbaikan berkelanjutan (*continuous improvement*). Ketiga, keterlibatan siswa sebagai pengamat (*peer assessment*) tidak hanya meringankan tugas guru, tetapi juga melatih kemampuan analisis kritis dan pemberian umpan balik yang empatik. Hasilnya, siswa tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga subjek aktif yang berkontribusi pada proses belajar-mengajar secara keseluruhan.

1. Kemampuan Berkomunikasi

Hasil penelitian secara jelas menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan kemampuan komunikasi siswa. Peningkatan ini teramati baik dari perspektif guru maupun dari pengakuan langsung para siswa.²³⁴ Para pendidik mencatat adanya peningkatan antusiasme dan keaktifan siswa yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Metode ini dinilai sangat sesuai untuk pembelajaran PAI karena mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis, di mana siswa menjadi lebih aktif dan komunikatif antar teman.²³⁵

Salah satu temuan paling menonjol adalah efektivitas metode ini dalam menstimulasi siswa yang cenderung pendiam atau *introvert*. Pengamatan guru menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya pasif dan terkesan asyik

²³⁴ Wawancara dengan Abdul Azis Al Barqi, Guru Pendidikan Agama Islam, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00.

²³⁵ Firahmatika dan Afdani, *Op. Cit.*, hal. 204.

dengan gawainya sendiri, menunjukkan perubahan nyata setelah terlibat dalam kegiatan bermain peran. Melalui metode ini, kemampuan berbicara, keterampilan sosial, serta pemahaman agama mereka meningkat secara bersamaan, dan yang terpenting, mereka tampak menikmati proses pembelajaran tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa *Role Playing* mampu menciptakan lingkungan belajar yang aman dan suportif, yang mendorong siswa untuk keluar dari zona nyaman mereka.

Dari sudut pandang siswa, peningkatan kemampuan komunikasi dirasakan secara langsung sebagai hasil dari tuntutan proses pembelajaran itu sendiri.²³⁶ Siswa mengakui bahwa untuk mempersiapkan materi, mereka harus berdiskusi dan bekerja sama, yang secara alamiah memaksa mereka untuk berbicara satu sama lain. Proses ini tidak hanya melatih kemampuan berbicara di depan umum, tetapi juga keterampilan mendengarkan pendapat orang lain, yang pada akhirnya membangun kepercayaan diri untuk berkomunikasi secara lebih efektif.²³⁷ Bahkan, bagi beberapa siswa, pengalaman ini berhasil mengubah kebiasaan sosial mereka secara drastis, dari yang awalnya jarang berinteraksi menjadi lebih percaya diri dan menikmati percakapan dengan teman sebaya.

Dampak jangka panjang dari pengembangan kemampuan komunikasi ini juga disadari oleh guru. Pengalaman nyata yang diperoleh siswa saat memerankan peran sebagai khatib atau bilal tidak hanya berhenti di ruang kelas, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk mengambil peran sosial

²³⁶ Wawancara dengan Nanda Irawan, Siswa Kelas 11 IPS 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.30-11.00.

²³⁷ Wawancara dengan Noval Rahmadhani, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 11.00-11.30.

keagamaan di masa depan.²³⁸ Dengan demikian, metode *Role Playing* tidak hanya mengembangkan keterampilan komunikasi untuk kebutuhan akademis, tetapi juga membekali siswa dengan kompetensi yang relevan untuk menjadi generasi penerus yang mampu melanjutkan syiar agama di masyarakat.

2. Kemampuan Beradaptasi

Selain komunikasi, metode *Role Playing* terbukti efektif dalam mengasah kemampuan beradaptasi siswa. Dengan terlibat dalam simulasi dan memerankan berbagai peran yang berbeda, siswa didorong untuk belajar berinteraksi dalam masalah dan lingkungan yang beragam.²³⁹ Pengalaman ini secara langsung membantu mereka untuk lebih mudah menyesuaikan diri dalam berbagai situasi sosial baru, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah.

Proses adaptasi ini didukung oleh beberapa faktor instrumental dalam desain pembelajaran. *Pertama*, manajemen waktu yang terstruktur memberikan ruang yang memadai bagi siswa untuk berlatih dan memahami peran mereka sebelum tampil. Sebagian besar siswa merasa bahwa alokasi waktu yang diberikan oleh guru sangat membantu mereka untuk mempraktikkan keterampilan yang dipelajari dan secara bertahap menyesuaikan diri dengan peran yang akan dimainkan. Meskipun ada pandangan bahwa waktu terkadang terasa terbatas jika peran yang dimainkan

²³⁸ Lawolo, *Op. Cit.*, hal. 56.

²³⁹ Wawancara dengan Nanda Irawan, Siswa Kelas 11 IPS 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.30-11.00.

kompleks, secara umum alokasi waktu dinilai sangat membantu proses adaptasi.²⁴⁰

Kedua, penggunaan media pembelajaran yang relevan dan representatif juga memainkan peran penting. Keberadaan fasilitas seperti laboratorium PAI yang dilengkapi mimbar, tongkat, dan properti lainnya membuat skenario simulasi menjadi lebih nyata. Media ini membantu mengubah konsep khutbah yang abstrak menjadi pengalaman yang lebih konkret dan mudah dipahami secara bertahap oleh siswa. Dengan dukungan media, siswa merasa lebih mudah untuk mengikuti alur kegiatan belajar mengajar (KBM) dan melatih cara menangani situasi-situasi tak terduga yang mungkin muncul saat memerankan perannya.²⁴¹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan beradaptasi siswa tidak tumbuh secara spontan, melainkan hasil dari sebuah proses yang terfasilitasi dengan baik. Kombinasi antara pengalaman langsung memerankan peran, alokasi waktu yang terencana, serta dukungan media pembelajaran yang kontekstual secara sinergis menciptakan sebuah ekosistem belajar yang efektif. Ekosistem inilah yang pada akhirnya berhasil meningkatkan kapasitas siswa untuk menyesuaikan diri, baik secara sosial dalam interaksi kelompok maupun secara akademis dalam penguasaan materi pembelajaran.

²⁴⁰ Mutia Mawardah, dan Regina Titan Puri, “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Dan Keterampilan Berbicara Anak Di RA Muqaddir Palembang” 4, no. 2 (2025), hal. 2291.

²⁴¹ Herni Susanti, Willy Winarsih, dan Nurmi, “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2021*, no. 2020 (2023), hal. 220.

3. Kerja Sama dalam Kelompok

Kemampuan kerja sama merupakan salah satu pilar utama keterampilan sosial yang secara inheren ditumbuhkan melalui penerapan metode *Role Playing*. Struktur metode ini, yang menuntut adanya pembagian peran, diskusi, dan tujuan bersama, secara alamiah menciptakan kebutuhan bagi siswa untuk berkolaborasi secara efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sesi diskusi dan evaluasi yang terstruktur menjadi salah satu mekanisme paling efektif dalam melatih kemampuan ini.²⁴² Momen refleksi setelah praktik menjadi ajang bagi siswa untuk saling bertukar pikiran, yang secara langsung melatih mereka untuk mendengarkan, menghargai pendapat orang lain, dan mencari solusi bersama.

Faktor alokasi waktu yang memadai juga dinilai sebagai elemen penting yang mendukung terciptanya kerja sama yang baik. Waktu yang cukup memberikan kesempatan bagi setiap anggota kelompok untuk berdiskusi, memahami peran satu sama lain, dan menyelaraskan strategi penampilan mereka. Dengan demikian, kolaborasi dapat berjalan secara lebih efektif dan terkoordinasi, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas performa kelompok secara keseluruhan.²⁴³

Meskipun demikian, temuan di lapangan juga menunjukkan sebuah nuansa penting bahwa keberhasilan kerja sama tidak semata-mata ditentukan oleh struktur metode atau alokasi waktu. Dinamika internal kelompok, yang mencakup fokus dan komitmen dari setiap individu, juga memegang peranan

²⁴² Wawancara dengan Nanda Irawan, Siswa Kelas 11 IPS 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.30-11.00.

²⁴³ Wawancara dengan Noval Rahmadhani, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 11.00-11.30.

krusial. Sebagaimana diungkapkan oleh salah satu siswa, waktu yang cukup dapat menjadi tidak efektif jika anggota kelompok tidak dapat diajak untuk berkonsentrasi atau bersikap serius selama proses latihan dan praktik. Hal ini menggarisbawahi bahwa meskipun metode *Role Playing* menyediakan kerangka yang ideal untuk kerja sama, efektivitasnya tetap bergantung pada kesadaran dan tanggung jawab masing-masing individu di dalam kelompok.

4. Penyelesaian Konflik

Metode *Role Playing* juga terbukti memberikan kontribusi positif dalam membekali siswa dengan kemampuan penyelesaian konflik. Melalui dua mekanisme utama, yaitu simulasi dan evaluasi, siswa dilatih untuk menghadapi dan mencari solusi atas berbagai potensi masalah.²⁴⁴ Pertama, kegiatan simulasi itu sendiri memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih menghadapi potensi konflik yang mungkin terjadi dalam konteks dakwah di dunia nyata.²⁴⁵ Dengan mempraktikkan cara menangani situasi sulit dan memahami berbagai persepsi dalam sebuah skenario yang terkontrol, siswa merasa lebih mengerti cara menyikapi masalah dan lebih siap menghadapi tantangan serupa di masyarakat.

Mekanisme *kedua* yang mengasah kemampuan penyelesaian konflik adalah proses evaluasi yang konstruktif. Sesi umpan balik setelah praktik berfungsi sebagai sarana untuk mengidentifikasi kekurangan atau “konflik” dalam penampilan, baik dari segi materi maupun penyampaian.²⁴⁶ Melalui

²⁴⁴ Firahmatika dan Afdani, *Op. Cit.*, hal. 195.

²⁴⁵ Wawancara dengan Nanda Irawan, Siswa Kelas 11 IPS 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.30-11.00.

²⁴⁶ Wawancara dengan Noval Rahmadhani, Siswa Kelas 11 IPA 3, Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 11.00-11.30.

interaksi dengan guru dan teman pengamat saat evaluasi, siswa mendapatkan berbagai masukan yang membantu mereka memperbaiki performa yang belum sempurna. Proses ini secara langsung mengajarkan cara menyelesaikan masalah: dengan mengetahui letak kekurangan, siswa belajar untuk mencari solusi yang lebih baik untuk perbaikan di masa depan.

Dengan demikian, kemampuan penyelesaian konflik siswa diasah secara bertahap dan sistematis. Perpaduan antara praktik simulasi yang memberikan pengalaman mendekati kondisi nyata dengan proses evaluasi yang reflektif dan kolaboratif, secara efektif membangun kapasitas siswa untuk menganalisis masalah, menerima kritik, dan menemukan solusi yang tepat. Keterampilan ini tidak hanya relevan didalam pembelajaran di kelas, tetapi juga merupakan kompetensi fundamental yang sangat berharga dalam kehidupan sosial mereka di masa yang akan datang.



Gambar 5.3 Hasil Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan metode *Role Playing* di SMAN 2 Trenggalek dilakukan secara sistematis, dengan fokus tujuan bergeser dari teoretis ke pengalaman empiris. Perencanaan ini mencakup penentuan topik yang relevan (isu kekinian dan simulasi inti khutbah), pengaturan alokasi waktu yang cermat, dan orientasi hasil yang eksplisit pada pengembangan kerja sama tim serta keterampilan sosial.
2. Langkah-langkah penerapan metode *Role Playing* dilaksanakan secara terstruktur dan partisipatif. Proses ini melibatkan persiapan matang (termasuk *modelling* guru), pemilihan partisipan demokratis, pemanfaatan Laboratorium PAI untuk meningkatkan imersi (penghayatan), integrasi penilaian sejawat (*peer assessment*), dan pelaksanaan siklus bermain peran yang dinamis (peragaan, evaluasi, pemeran ulang, refleksi).
3. Hasil penerapan metode *Role Playing* menunjukkan dampak positif signifikan pada keterampilan sosial siswa. Hal ini teridentifikasi melalui peningkatan kemampuan komunikasi (lebih aktif, percaya diri), kemampuan beradaptasi dengan peran baru, kemampuan kerja sama dalam kelompok (diskusi dan pembagian tugas), serta kesiapan dalam penyelesaian konflik yang diasah melalui simulasi dan evaluasi reflektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan:

1. Bagi Guru PAI SMAN 2 Trenggalek, hendaknya mempertahankan dan terus mengembangkan implementasi metode *Role Playing* (termasuk pada materi PAI lain yang relevan). Selain itu, disarankan untuk terus mengoptimalkan perencanaan (skenario bervariasi, manajemen waktu), mempertahankan mekanisme *peer assessment* dan siklus evaluasi-pemeran ulang, serta memberi perhatian lebih pada dinamika kelompok agar semua siswa terlibat aktif.
2. Bagi SMAN 2 Trenggalek, disarankan untuk terus memberikan dukungan terhadap metode pembelajaran inovatif melalui penyediaan fasilitas (seperti perawatan Laboratorium PAI), melanjutkan program pengembangan profesional guru (lokakarya), dan mempertimbangkan integrasi asesmen keterampilan sosial secara formal dalam sistem evaluasi sekolah (terkait Profil Pelajar Pancasila).
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, perlu dilakukan penelitian lanjutan mengenai dampak jangka panjang metode ini, menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed methods* untuk mengukur efektivitas statistik. Disarankan pula melakukan studi komparatif, eksplorasi pada materi PAI lain, atau penelitian di konteks sekolah yang berbeda untuk melihat generalisasi temuan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021.

Adami, Ilman Khoiruddin. “Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Di Sekolah Menengah Pertama (Smp) Ainul Yaqin Ajung Tahun Pelajaran 2022/2023.” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

Admin. “SMAN 2 Trenggalek.” SMAN 2 Trenggalek, n.d.

Agusniatih, Andi, dan Jane M Manopa. *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori Dan Metode Pengembangan*. Edu Publisher, 2019.

Alhamdu, Alhamdu Alhamdu, Chintia Viranda, dan Listya Istiningtyas. “Bermain Peran (Role Play) Dan Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini.” *Psikostudia : Jurnal Psikologi* 8, no. 1 (2019): 1.

Anggraini, F. “Pelaksanaan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Dalam Menunjang Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran PAI Kelas XI Di SMA Negeri 1 Kota Pekalongan.” Pekalongan: UIN Gusdur, 2024.

Annisa, Desty Endrawati Subroto, Ananda Rizky Amalia, Nasiril Fathani, dan Neneng Mawar Muhlisoh. “Upaya Guru Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Menggunakan Metode Role-Playing Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 3, no. 1 (2025): 11–25.

Asiah, Nur, dan Ari Sofia. “Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 01 (2019): 2.

Athanasiou, Gregoriadis, Grammatikopoulos Vasilis, dan Zachopoulou Evridiki. “Evaluating Preschoolers’ Social Skills: The Impact of a Physical Education Program from the Parents’ Perspectives.” *International Journal of Humanities and Social Science* 3, no. 10 (2013): 40.

Awaliyani, Sandhika Anggun. “Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Pelaksanaan Tata Cara Penyelenggaraan Jenazah Kelas XI Di SMAN 1 Rogojampi Banyuwangi

- Tahun Pelajaran 2021/2022.” Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Azizah, Nur. “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Menguasai Congratulations Expressions.” *Educatif Journal of Education Research* 4, no. 1 (2022): 121–131.
- Bachri Thalib, Syamsul. *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2010.
- Al Barqi, Abdul Azis. “Guru Pendidikan Agama Islam.” Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.00-11.00, 2025.
- Boiliu, Esti Regina. “Aplikasi Teori Belajar Sosial Albert Bandura Terhadap PAK Masa Kini Albert Bandura ‘s Social Learning Theory and Its Implications for Christian Religious Education Today” 3, no. 2 (2022): 133–143.
- Budiyono. “Waka Kurikulum SMAN 2 Trenggalek.” Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 13.00-13.30, 2025.
- Darmiany. *Keterampilan Sosial Modal Dasar Remaja Bersosialisasi Di Era Global*. Mataram: Sanabil, 2021.
- . *Keterampilan Sosial Modal Dasar Remaja Bersosialisasi Di Era Global*. Mataram: Sanabil, 2021.
- Ernawati, Ernawati, Veryiana Purnamasari, dan Estiyani Estiyani. “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Pandenlamper 03 Semarang.” *Islamika* 6, no. 4 (2024): 1633–1642.
- Fanani, Muchammad Isma’il. “Strategi Guru Ski Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Dengan Pembelajaran Multimedia Kelas Vii Mts Ibadurrohman Sukun Malang.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.
- Fathurrohman, Muhammad. *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 : Strategi Alternatif Pembelajaran Di Era Global*. Sleman : Kalimedia. Yogyakarta: Kalimedia, 2015.
- Fathurrohman, Muhammad, dan Sulistyorini. *Implementasi Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan Islam Peningkatan Lembaga Pendidikan Islam*

- Secara Holistik (Praktik & Teoritik).* Yogyakarta: Teras, 2012.
- Firahmatika, Syifa, dan Rahman Afandi. “Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sman 2 Kota Banjar.” *Khulasah : Islamic Studies Journal* 7, no. 2 (2025): 189–206.
- G, Cartledge, dan Milburn J. F. *Teaching Social Skills to Children and Youth, Innovative Approaches*. Third Edit. Massachussets: Allyn & Bacon, 1995.
- Gresham, Frank, Stephen Elliott, Sarah Metallo, Shelby Byrd, Elizabeth Wilson, Megan Erickson, Kaitlin Cassidy, dan Robert Altman. “Psychometric Fundamentals of the Social Skills Improvement System: Social–Emotional Learning Edition Rating Forms.” *Assessment for Effective Intervention* 45, no. 3 (2020): 194–209.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Hasibuan, Faqih Hakim. “Pengaruh Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keefektifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik.” *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi* 7, no. 1 (2024): 1–17.
- Huda Susanto, Ahsanul, Yenny Widyawati, Nining Setyaningsih, dan Sumardi. “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Drama Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (2024): 200–207.
- Inah Janatin. “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X Sma Ki Hajar Dewantoro Tangerang.” UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
- Irawan, Nanda. “Siswa Kelas 11 IPS 3.” Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 10.30-11.00, 2025.
- Isa Bustomi, Muhammad. “Ada Tren Sayat Tangan, Perhimpunan Guru Minta Sekolah Di Jakarta Batasi Akses Siswa Di Medsos.” *Kompas.Com*, 2023.
- Istikhomah, Konitatun. “Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Keterampilan Sosial Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Sidowaluyo Lampung Selatan.” *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2024.
- Junaidah. “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Proses Pembelajaran.” *JURNAL*

- AZKIA : Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam* 17, no. 1 (2022): 96.
- Karimizzah, Diyani Ayu, Suhartono Suhartono, dan Ratna Hidayah. "Keterampilan Sosial: Analisis Perilaku Siswa Terhadap Orang Lain Pada Siswa Kelas 3 Sd Negeri 2 Kebumen." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 8, no. 3 (2020): 2.
- Karnia, Nia, Jeani Rida, Dwi Lestari, Lukman Agung, Maya Aprida Riani, dan Muhammad Galih. "Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 4, no. 2 (2023): 121–136.
- Kartini, Tien. "Penggunaan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung." *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 8 (2007): 2.
- Lawolo, Juniaman. "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Role Playing* Dan Media Buku Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Ilmiah Mandalika Education* 3, no. 1 (2025): 49–59.
- Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Lisa Andiyani, Lutfi. "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1.1 SD Dharma Karya UT." In *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 2721–6349. Tangerang Selatan: Jurnal UMJ, 2024.
- M. L., Combs, Slaby D. A., Lahay B. B., dan Kazdin A. E. *Advances in Clinical Child Psychology*. *Advances in Clinical Child Psychology*. New York: Plenum Press, 1994.
- Ma'arif, Iin Baroroh, Hidayatur Rohmah, dan Tommy Zulkurnain. "Implementasi Model Pembelajaran Role Play Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI SMK Budi Utomo Perak." *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)* 7, no. 1 (2024): 6–14.

Mahanani, Nikmah. "Kepala Sekolah SMAN 2 Trenggalek." Tanggal 19 Mei 2025, Pukul 12.00-13.00, 2025.

Mas'ud, Mukhtar, Bahtiar, dan Abd Rahman K. *Implementasi Kebijakan Pemerintah Tenatang Pendidikan Al-Qur'an Di Kecamatan Soreng Kota Parepare*. Makassar: Citra Multi Persada (CMP), 2022.

Mawardah, Mutia, dan Regina Titan Puri. "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Dan Keterampilan Berbicara Anak Di RA Muqtadir Palembang" 4, no. 2 (2025): 2283–2293.

Meiranny, Arum, dan Atika Zahria Arisanti. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini : Literatur Review Factors Affecting Social Interaction In Early Childhood : A Literature Review Program Studi Sarjana Dan Pendidikan Profesi Bidan Fakultas Kedokteran Perkembangan Yang " 9, no. 1 (2022): 34.

Mukhlisin. "Guru Pendidikan Agama Islam." Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 09.00-09.30, 2025.

Mulyadi, Seto. *Bermain Dan Kreatifitas Pengembangan Kegiatan Bermain*. Jakarta: Papan Sinar Sinanti, 2004.

Mulyani, Sri Rochani. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021.

Munawar, Slamet, dan Aliv Maulana. "Esensi Dan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam Di SMA Darussalam Depok." *Al Kosim* 1, no. 2 (2024).

Musthofiyah, Rizkiyatul, Mustakimah Mustakimah, dan Sofa Muthohar. "Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun." *Aulad: Journal on Early Childhood* 8, no. 1 (2025): 20–30.

Musthofiyah, Rizkiyatul, dan Sofa Muthohar. "Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun." *Journal on Early Childhood* 8, no. 1 (2025): 20–30.

Nada, Sahma, Afifah Ekaprasetya, Shalwa Rizkya Salsabila, Muh Husen Arifin,

- dan Yona Wahyuningsih. "Peran Pembelajaran IPS Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6 (2022): 3990–3991.
- Nasution, Canra Wijaya, dan Darwinto Manullang. "Kedudukan Metode Pengajaran Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar." *Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 302 (2018): 82–87.
- Nazli, Audia Faiza Irfan. "Siswa SMP Difabel Makassar Di-Bully Terkuak Usai Viral, Kejadian Sebulan Lalu." *Detiksulsel*.
- Noviansah, Wildan. "Kepala SMAN 70 Ikut Diperiksa Di Kasus Bullying, Lanjut Guru BP-Wali Kelas." *Detik.Com*, 2024.
- Nurhaliza, Siti. "Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Sosial Dalam Memainkan Peran Penting Membentuk Karakter Moral Dan Sosial Siswa Integrated Education Journal Volume 1 Nomor 1 J." *Integrated Education Journal* 1 (2024): 17.
- Nurudin, Syafruddin, dan Adrianto. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Porter Ladousse, Gillian. *Role Play*. oxford: Oxford University Press, 1987.
- Pramono, Joko. *Implementasi Dan Evaluasi Kebijakan Publik*. Surakarta: UNISRI Press, 2020.
- Putra, Al Akbar Hadi. "Siswa Kelas 11 IPA 3." Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 12.30-13.00, 2025.
- Putri, Ni Putu Widya Prasista, Mariana Astri Santi Yivin Adar, Elisabeth Solaifati, dan Dionisia Yastika Astitin. "Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Kaba-Kaba." *Jurnal Pena* 1, no. 1 (2022): 70–74.
- R, Rapiatunnisa. "Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 1 (2022): 17.
- Rachmah, Huriah. *Teori Dan Praktik Berpikir Sosial Dan Keterampilan Sosial*. Bandung: Alfabeta. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Rahmadhani, Noval. "Siswa Kelas 11 IPA 3." Tanggal 9 Mei 2025, Pukul 11.00-11.30, 2025.

- Rahmi, Vadia, dan Mufid Mufid. "Analisis Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Jawa Kelas 2 SD Negeri 2 Tahunan." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 4, no. 02 (2024): 665–674.
- Ramalho, Cybele Maria Rabelo. "Sociodrama and Role-Play: Theories and Interventions." *Revista Brasileira de Psicodrama* 29, no. 1 (2021): 26–35.
- Rokhamah, Yana Pramugara Robby, Nour Ardiansyah Hernadi, dan Faika2024 Rachmawati. *Metode Penelitian Kualitatif Teori, Metode Dan Praktik*. Bandung: Widina Media Utama, 2024.
- Rosad, Ali Miftakhu. "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Managemen Sekolah." *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 5, no. 02 (2019): 173.
- Rozy, Achmad Fachrul. "Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.
- Sabnita, Nina. "Keterampilan Mendengarkan." *Kemenkeu Learning Center*.
- Sarifah, Aris Aufa. "Penggunaan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila." *social humanities and educational studies (SHES): conference series* 5, no. 5 (2022): 2588–2593.
- Sitepu, Junaidi Amin, dan Samsidar Tanjung. "Pengaruh Metode Pembelajaran Role Play Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas Iv Sd Muhammadiyah 31 Helvetia Kota Medan." *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)* 9, no. 2 (2016): 153.
- Siti Nurhaliza. "Pendidikan Agama Islam Dan Peningkatan Keterampilan Sosial dalam Memainkan Peran Penting Membentuk Karakter Moral Dan Sosial Siswa." *Integrated Education Journal* 1, no. 1 (2024): 1.
- Sjamsuddin, dan Maryani. "Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial." *Jurnal Penelitian* 9, no. 1 (2008): 6.
- Solehat, Titin Lestari, dan Non Safriafdi. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Di Sekolah Dasar." *Journal Of Social Science*

- Research* 3 (2023): 9173–9179.
- Suharsiwi, Weny Savitri S. Pandia, dan Rohimi Zam-zam. *Buku Ajar Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Dengan Hambatan Perkembangan Dalam Setting Pendidikan Inklusif*. Tangerang Selatan: UM Jakarta Press, 2019.
- Sulaiman, H, dan L A Dewi. “Implementasi Metode *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dan Implikasinya Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Memandikan” *Masagi*, no. c (2022): 1–7.
- Suryani, Novi Ade. “Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Raba-Raba Pada PAUD Kelompok A.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 4, no. 2 (2019): 141–150.
- Susanti, Herni, Willy Winarsih, dan Nurmi. “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2021*, no. 2020 (2023): 105–111.
- Tarigan, Arleni. “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 3 (2017): 102.
- Ulya, Addina Silmy Al. “Analisis Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Dalam Memotivasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 4 Di Kelas IV MINU Jatirejoyoso Kepanjen.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.
- Umami, Inayatul. “Upaya Guru IPS Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Di Mts Rogojampi Banyuwangi Tahun 2019” 1, no. 1 (2019): 73–88.
- Uno, Hamzah. *Model Pembelajaran Menciptakan ProsesBelajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Viranda, Chintia, dan Listya Istiningtyas. “Bermain Peran (Role Play) Dan Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini.” *Psikostudia : Jurnal Psikologi* 8, no. 1 (2019): 1.
- Wahyono, Deni. “Pelajar SMA Pangkalpinang Jadi Tersangka Kasus Tawuran Geng Motor Bersajam.” *DetikSumbagsel*, 2025.

Wardah. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Dalam Pembelajaran IPS." Universitas Pendidikan Indonesia, 2024.

Zuraidah, Zuraidah. "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS." *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)* 3, no. 1 (2017): 37.

Lampiran 1

Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH TULUNGAGUNG
Jln. Panglima Jenderal Sudirman, Gg. VII No. 09, Kepatihan, Tulungagung, Jawa Timur 66219
Telepon (0355) 5235800, Pos-e-mail: cabdin.tulungagung@gmail.com

Tulungagung, 20 April 2025

Nomor : 000.9.2/¹¹⁵⁸ /101.6.12/2025
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Rekomendasi Izin Penelitian
a.n. FARHAN NABIL NUR SAJIDA

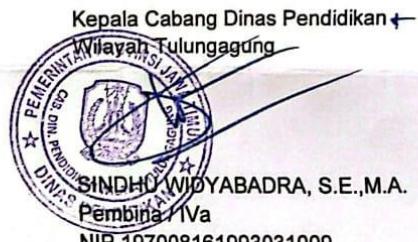
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di
MALANG

Berdasarkan surat dari Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang nomor : 1351/Un.03.1/TL.00.1/04/2025 tanggal 23 April 2025 hal Izin Penelitian, bersama ini disampaikan dengan hormat bahwa dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian "Implementasi Metode Role Playing pada Pembelajaran PAI Materi Pemulasaran Jenazah dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa SMAN 2 Trenggalek", dengan ini kami memberikan izin penelitian kepada :

Nama : FARHAN NABIL NUR SAJIDA
NIM : 210101110082
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Waktu Pelaksanaan : 2 Mei s.d. 2 Juni 2025
Lokasi : SMAN 2 Trenggalek Kabupaten Trenggalek

Selanjutnya apabila telah selesai melaksanakan penelitian mohon yang bersangkutan menyampaikan hasil pelaksanaan penelitian ke Kantor Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Tulungagung.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya



Tembusan :

Yth. Sdr. Kepala SMAN 2 Trenggalek
Kabupaten Trenggalek

Lampiran 2

Surat Konfirmasi Penelitian dari Sekolah



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 2 TRENGGALEK
Jalan Soekarno-Hatta Gang Siwalan, Sambirejo, Trenggalek, Jawa Timur 66314
Telepon (0355) 791628

SURAT KETERANGAN

Nomor : 000.9.2755/101.6.12.27/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **NIKMAH MAHANANI, M.Pd**
NIP : 197808262005012011
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 2 Trenggalek Kabupaten Trenggalek
Alamat : Jl. Soekarno – Hatta Gg. Siwalan Trenggalek

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa berikut :

Nama : **FARHAN NABIL NUR SAJIDA**
Bidang Penelitian : Pendidikan Agama Islam
NIM : 210101110082
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 2 Trenggalek pada 2 Mei - 28 Oktober 2025
guna penyusunan skripsi
Judul Penelitian : Implementasi Metode Role Playing pada Pembelajaran PAI Materi
Dakwah, Khutbah dan Tabligh dalam Mengembangkan
Keterampilan Sosial Siswa SMAN 2 Trenggalek
Tempat Penelitian : SMA Negeri 2 Trenggalek

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.



CS | Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 3

Dokumentasi Struktur Organisasi



Dokumentasi Profil Sekolah



Lampiran 5

Lembar Observasi

Tanggal : 2 Mei & 2 Juni 2025

Pukul : 12.30 – 16.30 WIB

Hari, Tanggal	Aspek Pengamatan	Indikator	Hasil	Dokumentasi
Jum'at , 2 Mei 2025	Lokasi dan Kondisi Sosial Sekolah	Alamat sekolah dan lingkungan sekitar sekolah	<p>SMAN 2 Trenggalek terletak di jalan Soekarno - Hatta Gang Siwalan, Sambirejo, Kec. Trenggalek, Kab. Trenggalek, Jawa Timur. Sekolah ini bertempat di area persawahan dan sebagian rumah penduduk.</p> <p>SMAN 2 Trenggalek ini berada di perbatasan wilayah kecamatan Trenggalek kota dengan Kecamatan Pogalan.</p>	<p>Bangunan tampak luar</p>  <p>Bangunan tampak dalam</p>  <p>Perpustakaan</p> 

Senin, 19 Mei 2025	Proses KBM	Proses kegiatan belajar mengajar serta praktek metode guru dalam mengajar	Pembelajaran PAI pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan metode <i>Role Playing</i> , yang diawali dengan persiapan yaitu guru menjelaskan materi serta mempraktekka n, setelah itu membagi kelompok kepada siswa guna untuk menerapkan khutbah jumat dan diakhiri dengan evaluasi oleh guru dan kelompok lain. penerapan metode ini di di ruang PAI dengan fasilitas yang memadai.	Ruang	Lab.	PAI
						

Lampiran 6

Modul Ajar

Satuan Pendidikan : SMAN 2 Trenggalek

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Materi : Dakwah, Khutbah, dan Tabligh

Kelas/Semester : XI / Genap

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (1 Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami konsep, syarat, dan rukun khutbah, dakwah, dan tabligh.
2. Siswa dapat menyusun naskah khutbah secara berkelompok.
3. Siswa dapat mempraktikkan peran (*role playing*) sebagai khatib dan bilal.
4. Siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial (kerja sama, komunikasi, dan kepercayaan diri).

B. Media atau Sumber Belajar

1. Media : Laboratorium PAI , Properti (Mimbar, tongkat khatib).
2. Sumber Belajar : Buku Paket PAI Kelas XI, Contoh naskah khutbah (dari guru) , Naskah karya siswa.

C. Pendekatan / Strategi

1. Pendekatan : Kontekstual, Kolaboratif, *Student-Centered*.
2. Metode : Role Playing (Bermain Peran) , Diskusi , Pemberian Contoh (*Modeling*).
3. Model : *Experiential Learning* (Pembelajaran Berbasis Pengalaman).

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka pelajaran, melakukan apersepsi (penjelasan singkat teori khutbah).
- Guru memberikan contoh (*modeling*) praktik sebagai khatib/bilal.
- Guru menyampaikan tujuan (fokus pada keterampilan sosial) dan langkah kegiatan.

2. Kegiatan Inti (60 Menit)

- (Persiapan: Siswa telah menyusun naskah khutbah secara berkelompok di luar kelas).
- Guru menunjuk pengamat dari kelompok lain (*peer assessment*) dan memberi lembar observasi.
- Praktik (± 15 menit/kelompok): Kelompok 1 maju mempraktikkan *role playing* (Khatib, Bilal, Jamaah).
- Evaluasi Awal (± 10 menit/kelompok): Pengamat dan guru memberikan umpan balik konstruktif.
- Praktik & Evaluasi Kelompok Berikutnya: Mengulang siklus yang sama, diharapkan ada perbaikan dari evaluasi sebelumnya.

3. Penutup (10 Menit)

- Refleksi: Siswa berbagi pengalaman dan perasaan setelah praktik.
- Penguatan: Guru memberikan kesimpulan, penguatan materi syariat (rukun), dan pentingnya keterampilan sosial (kerja sama, PD).
- Apresiasi dan Doa Penutup.

E. Penilaian

1. Sikap (Sosial) : Observasi dan Penilaian Sejawat (Aspek: Kerja sama tim, keaktifan komunikasi).
2. Keterampilan :
 - o Penilaian Produk: Kualitas naskah khutbah (Kesesuaian rukun, relevansi tema).
 - o Penilaian Kinerja: Praktik *role playing* (Penguasaan peran, pelafalan, mental/kepercayaan diri).

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Trenggalek, 25 Maret 2025
Guru Mata Pelajaran

Nikmah Mahanani, M.Pd.

Mukhlisin, S.Pd.I.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Jawaban Penilaian Sumatif

Tahun Ajaran 2023/2024

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Tuliskan jawaban anda dibawah ini!

- I. 1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

- II. 1.
2.
3.
4.
5.

PENILAIAN EVALUASI

Romawi I x 5 = 50

Romawi II x 10 = 50

Jumlah total = 100

Transkrip Wawancara

Narasumber 1

Nama : Nikmah Mahanani, M.Pd.
Jabatan : Kepala Sekolah
Hari, Tanggal : Senin, 19 Mei 2015
Pukul : 12.00

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana Sejarah berdirinya SMAN 2 Trenggalek?	Smada ini berdiri sekitar tahun 1984, tepatnya sesuai dengan SK tanggal 20 november 1984. Jadi kalau diesnatalis itu biasanya tanggal yang dipakai di tanggal 20 november disetiap tahunnya. Mungkin tahun ini juga diperingati pas tanggal 20 november itu. Jadi awal mulanya sekolah sma semakin banyak peminat di masyarakat trenggalek. Kan yang ada di kota dulu Cuma SMAN 1, kemudian didirikan SMAN 2 Trenggalek ini. Awal mula sekolah ini juga tidak langsung berdiri seperti ini ya, tapi masih gabung dengan SMA 1. Karena adanya perkembangan dan muridnya semakin banyak, akhirnya bisa berdiri sendiri sampai dengan saat ini 2025 seperti ini kondisi smada.	-
2.	Apa visi, misi dan tujuan dari SMAN 2 Trenggalek? Bagaimana realisasinya dari tiga komponen ini dalam mendukung perkembangan keterampilan sosial siswa?	Visi, misi dan tujuan dari sekolah ini bisa dilihat di pdf yang saya berikan ya mas. Kalau kita berbicara tentang prestasi ini sangat relatif, bisa jadi sekolah kita lebih unggul daripada sekolah lain di bidang akademik, akan tetapi belum tentu yang lainnya. Selama ini kami mengupayakan untuk menjadi yang terbaik daripada yang lainnya mas. Akan tetapi kita juga berproses dalam meraih prestasi-perstasi itu,	-

	<p>dan tidak semuanya itu instan. Dalam hal ini juga membutuhkan proses yang butuh kerja sama semua stakeholder sekolah. Mulai dari siswa sendiri, bapak ibu guru, kemudian tenaga pendidikan dan juga yang lainnya. Jadi Ketika kita kompak, ingin istilahnya sama tujuannya yang sesuai dengan visi misis akademik maupun non akademi, insyaallah tujuan itu akan tercapai. Kalo visi misi sekolah kita dikaitkan dengan napa yang kamu teliti terkait pengembangan keterampilan sosial itu sangat cocok. Jadi di sini ini keterampilan sosialnya juga sangat dikembangkan melalui beberapa kegiatan. Ini tercermin juga dari visi sekolah yang ada yaitu mewujudkan insan yang bernilai luhur Pancasila. Jadi dalam Pancasila ini dalam didalamnya juga mengarah ke keterampilan sosial. Seperti halnya Kerjasama, musyawarah untuk mungkin sebelum kegiatan yang diadakan kordinasi, dari itu lah muncul nilai sosial. Mungkin juga berbudaya peduli lingkungan, hal ini juga mengandung nilai keterampilan sosial. Kemudian kalo misi, itu termasuk enjabaran dari visi. Disini yang tertulis ada 14 misi, itu breakdown dari visi tadi. Yang jelas kalo dikaitkan dengan keterampilan sosial itu sangat erat kaitannya. Pengembangan-pengembangan program sekolah itu mengarah juga di pengembangan keterampilan sosial. Adapun wujudnya keterampilan sosial yang ada disekolah ini dalam kegiatan-kegiatan. Contohnya hari ini ada kegiatan yang Namanya classmeet, jadi setelah anak-anak ujian semester itu ada classmeet. Itu juga</p>	
--	--	--

		termasuk mengembangkan keterampilan sosial anak.	
3.	Apakah sekolah melalui kepala sekolah mengatur alokasi waktu ketika akan memulai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan beradaptasi siswa?	<p>Ya, jadi terkait alokasi waktu ini jelas sekolah ada aturan tetentu. Mungkin masuknya jam berapa, nanti pulangnya jam berapa. Terus dalam satu hari itu ada berapa jam Pelajaran. Biasanya yang mengatur adalah bagian kurikulum akademik yaitu pak budi. Tapi dari pihak kurikulum sebelum melaunching ke bapak ibu guru atau ke warga sekolah, itu jelas ada koordinasi dengan kepala sekolah. Nah tentunya, dengan koordinasi ini muncul kesepakatan- kesepakatan, dan juga akhirnya ada Keputusan final yang akan dipake untuk semua warga sekolah. Untuk saat ini sekolah masuk pada jam 7, akan tetapi masih belum memulai KBM, dimulai dengan pembiasaan sebagai wujud nasionalisme dan cinta sekolah, yaitu ada menyanyikan lagu Indonesia raya, lagu mars smada, dan berdoa baru masuk ke KBM. Dan seterusnya kalo hari senin sampai kamis KBM dilaksanakan pada jam kesatu sampai jam kesepuluh. Kalau hari jum'at jam kesatu sampai jam kesembilan dan terakhir pada jam terakhir juga ada pembiasaan baik, yaitu menyanyikan lagu wajib nasional dan diikuti dengan doa penutup pembelajaran.</p> <p>Jadi intinya jelas kepala sekolah mengatur alokasi waktu pembelajaran dengan dibantu wakil kepala sekolah dari bidang kurikulum.</p>	<p>[NM. RM 1.1.2] “Biasanya yang mengatur adalah semua warga sekolah.”</p>
4.	Apakah sekolah secara umum melalui kepala sekolah menetapkan penerapan strategi pembelajaran untuk	<p>Yaa, jadikan kalau menetapkan ini kan menentukan harus menggunakan ini itu, jadi kalau secara umum, pimpinan ini istilahnya memberikan kewenangan sepenuhnya kepada bapak ibu guru. Karena yang tau</p>	<p>[NM.RM 1.1.3.1] “secara umum, karakter siswa yang bagaimana.”</p>

	meningkatkan kerjasama dalam kelompok pada siswa?	sepenuhnya dilapangan kan bapak ibu guru yang ada di kelas, dan itu tergantung kelas yang dimasuki itu kelas dengan karakter siswa yang bagaimana. Maka dari itu kepala sekolah hanya memberikan ruang untuk berkreasi sesuai dengan kreasi bapak ibu guru masing-masing. Yang jelas bapak ibu guru juga menggunakan pedoman atau prinsip dalam menerapkan metode atau strategi pembelajaran dikelas yang tentunya sesuai dengan karakter siswa masing-masing. Dan di awal tahun pelajaran ada fasilitas semacam workshop yang didalamnya juga membahas terkait metode pembelajaran, strategi pembelajaran, bagaimana cara bapak ibu guru mengajar dikelas. Tentunya itu juga menyesuaikan kurikulum yang dipakai dan diterapkan oleh pemerintah. Misalnya tahun kemarin menggunakan kurmer, jadi juga menyusaiakan metode apa yang harus digunakan dalam kurmer, seperti metode defrensiasi. Nggak tau nanti diajarkan berikutnya apakah sama metode yang digunakan, itu nanti kita ikuit dengan aturan pemerintah sesuai kurikulum yang digunakan. Tapi yang jelas sekolah memfasilitasi adanya pengembangan keilmuian dari bapak ibu guru biasanya di awal tahun pelajaran. Atau biasanya nanti di pergantian semester. Kalaupun itu dirasa perlu dan mendesak, seperti adanya kurikulum baru dari pemerintah, maka nanti ada semacam worshop untuk penguatan menghadapi siswa bagi bapak ibu guru.	[NM.RM 1.1.3.2] “di awal tahun pelajaranditerapkan oleh pemerintah”
6.	Apakah sekolah secara umum melalui kepala sekolah memiliki	Jadi jalau prosedur, bapak ibu guru sudah mempunyai prinsip masing-masing. Misalkan metode ini prosedurnya dan langkah-	-

	prosedur masing-masing pada metode pembelajaran yang dilaksanakan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa?	langkahnya seoerti ini. Jadi terkait ini bapak ibu sudah mengantongi prosedurnya. Bapak ibu guru mendapatkan hal ini melalui apa, seperti tadi, salah satunya bisa dari kegiatan workshop yang dilaksanakan di sekolah, atau mungkin melalui pengembangan diri yang dilakukasn di MGMP juga bisa, atau mungkin dikegiatan lain juga bisa seperti workshop secara online dan mandiri. Hal itu juga menambah keilmuan terkait prosedur dalam pelajsanaan metode pembelajaran A B C dan seterusnya.	
7.	Apa saja program unggulan yang saat ini dijalankan oleh sekolah guna mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa?	Jadi kalau secara umum, ada program ekskul mas. Disini ada sekitar 14 ekskul. Lha itu juga mendukung keterampilan sosial siswa, misalkan ada ekskul kopasda (pasukan khusus) itu bisa melatih kedisiplinan, kerja sama, antar teman dan antar tim. Adapun ekskul yang lain seperti jurnalistik, itu juga termasuk melatih keterampilan sosial. Kemudian ada program yang lain yang kaitannya dengan agama yaitu program SRC, yaitu School Relogius Culture. Itu lomba yang istilahnya didalamnya itu mengangkat budaya religius didalam sekolah. Mungkin dengan bertemu dengan bapak ibu guru itu sikapnya bagaimana, ketemu dengan teman harus bersikap bagaimana. Nah kemudia ada program-program yang lain, contoh dari program agama yaitu yang dilaksanakan kemarin sholay idul adha bersama di sekolah, yang diikuti oleh guru, pegawai, siswa serta warga sekitar, dan dilanjut dengan penyembelihan hewan qurban. Itu juga menumbuhkan rasa keterampilan sosial siswa. dan juga osis MPK ada program juga ketika pas banjir kemarin juga ada bakti	-

		sosial. Jadi buanyak kegiatan disekolah itu yang tentunya mendukung atau yang mengarah ke pengembangan keterampilan sosial siswa, baik itu yang keagamaan ataupun selain keagamaan. 20.47	
8.	Bagaimana cara sekolah untuk menkomunikasikan hasil evaluasi siswa dari segi sikap kepada orang tua?	baik mas, jadi kebetulan di smada ini ada program perkumpulan wali murid Ketika penerimaan laporan hasil nilai akhir, atau tang biasa disebut rapotan. Nah disitu kami Bersama semua bapak ibu guru yang mengampu mata Pelajaran dengan dibantu oleh bapak ibu wali kelas mendata siswa yang mempunyai problem dalam belajar dengan dilihat dari nilainya. Dan juga kami mengevaluasi hasil belajar siswa ini kepada wali murid dengan tujuan apa, yaiyu dengan tujuan agar siswa juga mendapatkan perhatian dari orang tua dalam hal belajar. Disisi lain kami juga memberikan sosialisasi terhadap wali murid tentang parenting dan pembinaan terhadap anak. Dalam farum itu juga dibuka konsultasi bagi walimurid Ketika kesulitan menghadapi putra putri nya terhadap pembelajaran maupun suatu hal yang lain. Jadi dalam program pertemuan walimurid ini kita menyampaikan hasil belajar siswa, serta mebomberikan sosialisasi terhadap walimurid khususnya tentang parenting tersebut, dan juga kami buka sesi konsultasi. Oh iya sesi konsultasi ini biasanya dipandu oleh walikelas atau langsung dengan bk mas.	[NM.RM 3.1]
9.	Bagaimana kepala sekolah memfasilitasi lingkungan sekitar untuk mendukung agenda pengembangan	baik mas, jadi didalam hal ini kami punya tim untuk fokus terhadap fasilitator sekolah, yaitu dibawah pimpinan wakasek sarpras. Wakasek sarpras ini tugasnya memantau fasilitas sekolah apa yang saat ini dibutuhkan, dan juga jika ada kerusakan maka juga harus	-

	<p>keterampilan sosial siswa?</p> <p>segera diperbaiki. Didalam kelas juga ada list fasilitas kelas yang dadalamnya menandakan keadaan fasilitas itu layak atau tidak, jadi Ketika ada fasilitas yang tidak layak, maka siswa tinggal mencentang pada lembar itu dan akan ditinjau oleh tim dari wakasek sarpras itu sendiri. Kami juga mempunyai beberapa gazebo yang kami bangun untuk kenyamanan siswa Ketika beristirahat. Dengan adanya gazebo ini, siswa bisa lebih enjoy menikmati asri nya sekolah dengan berbincang2. Kami juga mempunyai spilut, atau teras kumpul siswa, yang biasanya digunakan untuk perkumpulan ketua kelas guna menyampaikan informasi penting dari guru kepada siswa melalui ketua kelas. Selain itu spilut ini juga kami gunakan sebagai tempat pensi music, tari, maupun penampilan drama Ketika kegiatan p5 dan kegiatan luas kelas.</p>	
--	---	--

Narasumber 2

Nama : Budiyono S.Pd, M.Pd.
Jabatan : Waka Kurikulum
Hari, Tanggal : Senin, 19 Mei 2025
Pukul : 13.00

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Apa kurikulum pendidikan yang digunakan di SMAN 2 Trenggalek ini?	baik, sudah 3 tahun ajaran kurikulum merdeka kami implementasikan pada kegiatan pembelajaran, dimana disana memberikan peluang pada sekolah terutama untuk jenjang dari fase E ke fase F, ini untuk sekolah diberi keleluasaan memilih mata pelajaran pilihan, sehingga anak2 nanti orientasinya kedepan selepas daei	-

		<p>sekolah mau kuliah dimana. Ini sudah mulai ada oendampingan, poembinaan sehingga ketika dia nanti naik kekelas 11 berarti dari fase E ke fase F ini sudah mengarah nanti kuliahnya kemana. Swehingga disekolah kami ada 2 kelompok peminatan mengarak ke saintek dan soshum, sehingga dengan demikian anak2 memiliki bidang yang ditekuni akan mudah. Ketika mereka sudah mempunyai pilihan kuliah mau mnegarah kemana juga akan mudah. Kemudia dari sisi pembelajaran yang sudah ditetapkan dalam kurmer, nanti ada pelajaran yang sifatnya reguler, itu mata pelajaran yang mempunyai jatah 2 per 3 jumlah total dalam satu tahun terhadap pembelajaran reguler yang kita tata menjadi jam pelajaran akademik, kemudian ada lagi 25-30% ini adalah projek dengan disebut P5 projek penguatan profil pengajar pancasila. Dimana p5 ini selama jenjang sma harus mengikuti sekitar 7 tema, kelas 10 3 tema, kelas 11 2 tema dan kelas 12 2 tema. Ketika ini sudah selesai, maka dia tinggal menunggu satu memntum saja yaitu PSAJ penilaian semester akhir jenjang. Akhir dari semua ini adalah dia akan dinyatakan lulus atau tidak.</p>	
2.	Bagaimana kurikulum pendidikan di SMAN 2 Trenggalek dapat mendukung keterampilan sosial siswa?	<p>oke, jadi memang kami untuk metodologi pembelajaran, media pembelajaran, termasuk juga modul ajar ini sepenuhnya kami serahkan ke setiap masing2 guru, sbeteulnya masing2 guru itu mempunyai komunitas di MGMP kabupaten, mauoun MGMP sekolah. Nah, dalam rangka mencapai harapan dalam hal mewujudkan visi misi sekolah, tentunya setiap semolah berbeda targetnya. Nah kami kebetulan mempunyai target</p>	-

		<p>mengembangkan baik akademik mauoun non akademik, termasuk yang non akademik itu adalah bagaimana bapak ibu guru berserta para siswa berkreasi melengkapi. Hidup itu tidak hanya ilmu ilmu dan ilmu, tapi setelah lepas dari sekolah ini akan kembali ke masyarakat. Maka dia akan dipersiapkan bagaimana hidup nanti kelak di masyarakat. Tentunya bapak ibu guru terutama yang kategori kelompok mata pelajaran yang membangun karakternya termasuk dominan seperti agama, ppkn, tentunya mempunyai metodolego yang berbeda dengan yang lain. dengan demikian potensi apa yang ada pada anak, termasuk potensi nanti untuk bersosial ini mulai SMA sudah dikembangkan, dengan cara memilih media dan metode pembelajaran yang pas, ini nanti anak2 bisa tumbuh kembang sesuai dengan harapan. Tidak hanya harapan sekolah, tapi harapan orangtua sekaligus masyarakat, dengan nanti kembali ke masyarakat menjadi anak2 yang menjadi teladan bagi anak2 seusia mereka. Syukur menjadi sumber inspirasi dan itu berawal dari pembelajaran detail dikelas dengan berkolaborasi di masyarakat sekitar.</p>	
3.	Bagaimana peran Waka Kurikulum dalam membantu guru mengatur alokasi waktu pembelajaran sehingga dapat berjalan efektif dan mendukung kemampuan adaptasi siswa?	<p>jadi gini, kalo kita ngomong pembagian jam, tentunya kita tetap mengacu pada garis besar yang ditemukan oleh kurikulum yang berlaku saat itu. Kemudian kami setiap awal tahun pelajaran menyusun KOSP kurikulum operasional satuan pendidikan. Nah disana kemudian yang lebih baku kalo menyangkut guru adalah struktur kurikulum. Apa itu struktur kurikulum itu menggambarkan pembagian alokasi waktu mata pelajaran apa, kelas berapa, maka</p>	<p>[B.RM 1.1.2] “kemudian kami setiap awal tahun mengacu kewenangan beliau kepada kegiatan pembelajaran di kelas “</p>

		setiap minggu akan muncul berapa jam pelajaran. Sehingga dengan demikian nanti bapak ibu guru kita beri kebebasan untuk mengembangkan potensi diri mereka, akan tetapi tetap mengacu kewenangan beliau kepada kegiatan pembelajaran di kelas. Dan setelah menentukan jam tersebut, kami juga membagi akan butuh berapa guru pada setiap pembelajaran mulai dari kelas 10 hingga 12. Ini sudah satu paket saya kira, struktur kurikulum, jam pelajaran dan jadwal pelajaran. Dan ini memang tugas kurikulum yang pokok, ketika ini sudah jalan, sehingga kita tut wuri handayani, apa kendala dari bapak ibu dilapangan, sehingga demikian anak2 mendapatkan layanan yang optimal disekolah, dan mereka bisa belajar dengan nyaman.	
4.	Apa bentuk dukungan dari kurikulum terhadap penerapan strategi pembelajaran dalam membentuk kerjasama siswa dalam kelompok?	baik jadi kurikulum tidak berdiri sendiri. Tentunya kurikulum memiliki partner, contohnya kalo kita ngomongin tentang media pembelajaran, maka ada wakasek sarana prasarana. Tentunya ini bisa kita ajak bicara. Jika kita menggerakkan kerjasama yang lebih bagus, maka ada waka sek humas. Maka kurikulum juga bekerjasama dengan wakasek humas. Termasuk bagaimana mengoptimalkan peran siswa, maka ada wakasek kesiswaan. Dari sisi administrasi, hal ini ada tenaga pendidikan Tata usaha. Maka semua ini akan kami gerakkan seoptimal mungkin sehingga kami membentuk kekuatan yang tidak bisa digoyahkan oleh sisapapun. Intinya apa, harus kompak seluruh komponen yang ada disekolah. Sehingga dengan demikian keluhan dari bidang yang satu bisa dibantu penanganannya oleh bidang yang lain. tentunya ini	-

		<p>juga dibawah koordinasi dari kepala sekolah sebagai top leader di sekolah. Dan juga tentunya mendapat dukungan dai komite sekolah. Dan tidak kalah pentingnya adalah anak2 nyaman belajar maka seluruh kegiatan pembelajaran akan berjalan. Mulai jam7 kurang 10 sampai jam 3 lebih 15. Karna kami masuknya jam 7 kurang 10 sudah mulai menyanyikan Indonesia raya dan menyanyikan Mars smada yang kemudian berakhir pada doa bersama sebelum pembelajaran dimulai. Nanti jam 15.10 bel berakhir jam poelajaran, kemudian ada 1 komando lagi yaitu doa bersama sebelum pulang sekolah. Sehingga kami mengembangkan akademik, akan tetapi karakter building tidak kami lupakan, sehingga nanti akan dihasilkan murid yang paripurna, secara akademik bagus, mentak bagus dan karakter oke.</p>	
5.	Bagaimana Waka Kurikulum memfasilitasi guru dalam memilih skenario pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa?	<p>jadi awal tahun pelajaran seperti yang saya katakan tadi, penyusunan kurikulum operasional tingkat satuan pendidikan atau KOSP, itu tentunya tindak lanjut dari itu adalah kami bekali bapak ibu guru ada workshop. Workshop apasaja kebutuhan dari bapak ibu guru kami identifikasi, kemudian tentunya workshop itu perlu narasumber. Narasumbernya kami datangkan dari narasumber eksternal yang mempunyai kualifikasi tertentu, kemudian daya dukungnya adalah dari pendanaan bos sekolah. Itu sendiri perlu adanya program, dan kami juga ada pelayanan. Jadi dari tahun pertahun selalu update dengan adanya workshop, dan juga refreshing. Tentunya refreshing di luar sekolah dan endingnya kita akan membuat perencanaan2</p>	<p>[B.RM 1.2] “Jadi awal tahun pelajaranmempunyai kualifikasi tertentu”</p>

		tentang kegiatan maupun pembelajaran disekolah. Sehingga dampaoknya nanti tentunya bapak ibu guru bisa menyusun perangkat pembelajaran sesuai kebutuhan kurikulum yang berlaku saat ini. Ketika berhadapan dengan murid dikelas, maka bapak ibu guru akan dengan mudahnya berinteraksi dengan anak, melayani anak bangsa.	
6.	Apakah kurikulum di SMAN 2 Trenggalek memiliki prosedur masing-masing pada metode pembelajaran yang dilaksanakan untuk mengembangkan keterampilan sosisal?	tentunya ada, sehingga dengan demikian kami tidak seenaknya Menyusun prosedur pembelajaran atau kemudian metode pembelajaran atau modul ajar. Nah tentunya ini dibawah bi,bingan yang ahli, yaitu narasumber dari workshop itu tadi. Kemudian ada juga pengawas Pembina yang ada di cabdin, tentunya setiap langkah yang kami perlu mengupgrade dari bapak ibu guru, itu menjadi partner dalam rangka pembinaan guru, meningkatkan kemampuan dan potensi guru dalam pengelolaan kelas. Dan tidak kalah pentingnya, yaitu kami juga mempunyai mitra dari perguruan tinggi, sehingga dengan demikian kehadiran mereka ke sekolah ini, memicu bapak ibu guru untuk meningkatkan prestasi itu, yaitu dari UIN SATU dan STKIP Trenggalek. Sehingga dengan demikian dua perhguruan tinggi ini sebagai pila dan kontroling bahwa kami tidak seenaknya menjadi guru. Kurikulum menjadi coordinator dalam kegiatan ini. Sehingga dalam Ketika ada kegiatan semacam itu tentunya kurikulum menjadi coordinator kegiatan yang sehingga menjadi terarah dan dalam rangka penjaminan mutu. Tentunya kalo kita sebagai tempat mitra untuk pendidikan calon guru misalnya PLP atau magang, kita tidak meningkatkan kemampuan diri, nanti calon guru yang kita didik	-

		nanti kita merasa malu. Memang itu merupakan tugas berat bagi kami dalam rangka meningkatkan potensi kegiatan pembelajaran melalui kegiatan kurikulum.	
7.	Apa visi dan misi sekolah yang terkait dengan pengembangan pembelajaran dan kurikulum?	visi dan misi sekolah selebihnya nanti ada lengkap. Jadi intinya visi misi itu kami breakdown dari tujuan pendidikan yang digariskan oleh kurmer. Sehingga salah satu dampak yang muncul dari visi misi adalah membentuk profil pelajar Pancasila. Jadi semua kegiatan sekolah baik yang kurikuler, o kurikuler maupun ekstrakurikuler nanti mengarah ke realisasi ke projek Pancasila.	-
8.	Bagaimana waka kurikulum melaksanakan proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kurikulum di sekolah ini?	jadi seminar, workshop itu sudah jelas diadakan, tapi yang lebih esensi setiap awal tahun Pelajaran, mengawali tahun Pelajaran, kami mesti melakukan analisis konteks. Analisis konteks itu melihat apa yang sudah dilakukan sesuai visi misi sekolah, apa yang belum kita lakukan dari visi misi sekolah yang ditetapkan. Kita identifikasi sekluruh permasalahan itu yang positif apa dan yang negative apa. Nah yang negative nanti akan kita munculkan pada pertanyaan pada tahap berikutnya. Maka dari itu kami mempunyai tim, Namanya tim pengembang kurikulum. Nah ini mesin berfikir sekolah itu dari situ. Jadi beliau2 yang kami pilih itu adalah guru2 yang visioner. Jadi tidak harus yang tua, tapi muda pun kalau mempunyai visi yang jelas dan dengan bisa meluangkan waktu yang lebih demi kemajuan sekolahnya y akita rekrut. Jadi kita punya tim pengembang sekolah. Sekaligus ada tim pengembang kurikulum, hal ini sangat bergandengan. Segingga tim yang kami bentuk betul2 central yang menjadikan siswa itu bisa terorganisir waktunya,	-

		pembelajarannya dan setiap prosesnya sudah terarah.	
9.	Bagaimana waka kurikulum mendorong inovasi metode pembelajaran kepada guru dalam proses belajar mengajar dalam pengembangan keterampilan sosial?	jadi gini, itukan menyentuk ruhani atau aspek keagamaan. Jadi ekstra sekolah disekolah ini banyak, salah satu yang menyentuh pada hal itu yaitu kegiatan ekstra kerohanian islam.	-
10.	Program waka kesiswaan apa yang biasanya dilakukan disekolah untuk mngembangkan keterampilan sosial siswa? bagaimana realisasinya	kalau untuk kegiatan sosial yang lebih bermakna, banyak kegiatan sosial disana sehingga anak2 berperan penting terhadap lingkungan. Misalnya yang jelas pada kegiatan idul adha, kemudian zakat fitrah, ini anak2 langsung terjun kelingkungan sekitar. Dia sudah mempunyai database yang sudah mempunyai sasaran. Ini peran sekolah sudah berkurang, karena anak2 sudah aktif berperan dengan Masyarakat melalui pihak desa, dengan demikian sasarannya itu akan ada ketepatan. Nah sosial yang lebih membumi lagi, kami pada kegiatan adiwiyata. Kerjasama dengan desa, dengan perhutani bahkan beberapa waktu lalu Ketika mengadakan penghijauan didaerah desa banyon sana, itu sampai menanam sekian ratus tanaman. Kita sebagai pelaku mengembangkan sikap sosial dan juga lebih daeri itu. Karena bagi kami pelestarian alam itu langkah yang fundamental, bukan hanya sekarang, taoi juga kebutuhan masadepan. Anak2 Cuma tenaganya, tapi sumberdaya nya kita Kerjasama dengan perhutani, Kerjasama dari tempat lain. Kemudia smada menjadi pelaku2 atau pioneer. Belum lagi kegiatan bersih2 kali bagong, dengan	-

		<p>Kerjasama dengan kantor LH dan kecamatan. Ini bentuk2 pengembangan keterampilan sosial. Kalau tidak memounyai kecakapan berinteraksi, saya kir aitu semua tidak bisa dilakukan. Ini sangat penting. Dan yang saya kira banyak, jadi kepedulian terhdapa semua. Kita juga mendapat predikat sekolah ramah anak, jadi sangat memperdulikan keterampilan sosial siswa. Kebetulan smada juga termasuk sekolah inklusi. Ketika ada ABK itu anak yang lain paham saya harus bagaimana, menyembangkan sukap soisial saya terhadap anak2 semacam ini. Bahwa sebagus2nya anak adalah yang bermanfaat bagi orang lain.</p>	
--	--	---	--

Narasumber 3

Nama : Mukhlisin, S.Pd.I,
Jabatan : Guru PAI
Hari, Tanggal : Jum'at, 9 Mei 2025
Pukul : 09.00

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana guru dalam menentukan topik pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa?	baik mas, jadi kemampuan komunikasi atau public spekaing itu sangat penting sekali, karena itu menjadi bagian penting dalam syiar islam. Nah, kebetulan dimateri kelas 11 itu ada materi tentang dakwah, khutbah dan tabligh, bagimana kemudian siswa diberikan pembelajaran ini dan kami menggunakan metode <i>Role Playing</i> untuk memberikan pengalaman empiris, bukan hanya secara teoritis, tapi juga praktek langsung, praktek nyata agar kemampuan siswa itu	[M.RM 1.1.1] “kebetulan dimateri kelas 11 melaksanakan khutbah jum’at”

		<p>bukan hanya diatas narasi atau diatas kertas, tapi betul-betul mampu memainkan peran sebagai seorang dai, sebagai seorang pendakwah, sebagai seorang khatib maupun bilal, yang dalam hal ini <i>Role Playing</i> yang kami ambil adalah <i>Role Playing</i> dalam melaksanakan khutbah jumat.</p>	
2.	<p>Bagaimana guru dalam mengatur alokasi waktu ketika akan memulai pembelajaran pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan kemampuan beradaptasi siswa?</p>	<p>baik mas, tentu kami sebagai pendidik yang menjadi dasar kami dalam mengajar adalah modul ajar. Dalam menyusun modul ajar, kamu menggunakan metode <i>Role Playing</i> sebagai metode dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh, disini ada beberapa sintak yang kami susun. Yang pertama ada tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi, diskusi, kemudian sintak dilanjutkan ke sintak yang berikutnya yaitu sintak yang kedua. Jadi secara umum, <i>Role Playing</i> ini ada dua tahap, tahap pertama praktek bagian pertama dengan sintak persiapan, pelaksanaan dan evaluasi, hasil dari evaluasi dan diskusi ini menjadi bahan pelaksanaan sintak penerapan di sesi yang kedua. Nah dan dan untuk alokasi waktunya, a... persiapan disini anak-anak kita minta untuk membuat naskah khutbah. Tentu ini tidak bisa selesai dilaksanakan diruang kelas, ini kami berikan tugas kelompok untuk diskusi kelompok diluar kelas, kemudian pada saat pelaksanaan kami beri waktu 15 menit masing-masing kelompok untuk melaksanakan tugasnya. Baik yang berperan sebagai bilal, mulai dari adzan kemudian mendampingi khatib sebelum naik ke mimbar, khatib menyampaikan sampai selesai ini 15 menit. Kemudian yang terakhir evaluasi selama 10 menit. Jadi total 25 menit ini masing-masing</p>	<p>[M.RM 1.1.2.1] “tentu kami sebagai pendidik penerapan di sesi yang kedua”</p> <p>[M.RM 1.1.2.2] “persiapan disini memainkan peran dan juga evaluasi”</p>

		kelompok memainkan peran dan juga evaluasi.	
3.	Bagaimana guru dalam menetapkan hasil penerapan strategi pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan kerjasama dalam kelompok pada siswa?	baik mas, jadi memang strategi metode <i>Role Playing</i> ini bukanlah a.. pembelajaran yang bersifat individual. Kita ingin membentuk, membantu siswa menemukan Kerjasama dan keterampilan sosialnya. Jadi dalam pembentukan kelompok ini nanti kita bagi sebaran antara laki-laki dan Perempuan. Kemudian di anggota kelompok kami berikan peran, ada yang berperan membuat naskah khutbah, ada yang berperan menjadi a... bilal, ada yang berperan menjadi khatib. Lha ini nanti masing-masing perannya ini nanti berdasarkan diskusi kelompok, agar mereka yang mendiskusikan sendiri, menentukan sendiri yang bertugas.	[M.RM 1.1.3] “jadi memang strategi metode <i>Role Playing</i> menentukan sendiri yang bertugas”
4.	Bagaimana guru dalam memilih skenario atau situasi sesuai pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan kemampuan beradaptasi siswa?	baik, adaptasi adalah proses penyesuaian bagaimana kemudian siswa mampu menyesuaikan antara a... karakter individu-individu dalam satu kelompok. Dan kita tidak boleh melupakan bahwa basicly latar belakang masing-masing siswa berbeda. Ada yang latar belakangnya pendidikan agamanya memang mondok di pesantren, dari madrasah. Ada juga siswa SMA Negeri 2 itu ada juga loh yang ini.. TPA/TPQ, selesai mengaji masih mengikuti madin. Jadi yang ada kemudian, tanya guru : “kamu kapan nak terakhir ngaji?”, jawab siswa : “dulu ketika pas SD maupun MI”. Oleh karena itu dalam kelompok tersebut kami berikan kesempatan seluas-luas nya pada kelompok untuk menentukan siapa yang memang punya kemampuan agama yang dominan, kemampuan literasi kitab yang bagus, kemampuan public speaking yang bagus, nanti diperankan sebagai khatib. Lha nanti ada juga yang	[M.RM 1.2.1] “oleh karena itu membuat naskah khutbah” [M.RM 1.2.2] “jadi kesempatan ini kami berikan dalam bermain peran tersebut”

		<p>biasanya adzan, kemudian ini juga pernah mondok ataupun di pesantren atau di diniyah yang mampu berperan sebagai bilalnya. Lha anggota kelompok yang lain secara berkelompok nanti membuat naskah khutbah. Jadi kesempatan ini kami berikan kepada masing-masing kelompok untuk mengasah keterampilan sosial mereka untuk menentukan siapa yang menjadi petugas dalam bermain peran tersebut.</p>	
5.	Bagaimana guru memulai latihan pendahuluan pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan kemampuan beradaptasi siswa?	<p>baik, hari ini tantangan yang besar itu untuk generasi Z maupun alpha itu cenderung dengan media sosial, mereka sangat akrab sekali dengan gadget. Ini ternyata berdampak signifikan terhadap kemampuan public speaking, kemampuan mental mereka untuk berbicara didepan umum. Lha ini salah satu upaya untuk memberikan keterampilan sosial, tapi upaya ini akan tidak berlangsung dengan baik seandainya tidak diberikan contoh. Jadi kami sebagai guru PAI memberikan contoh terlebih dahulu, bagaimana menjadi seorang khatib, bagaimana menjadi seorang bilal, dan bagaimana kemudian membuat naskah khutbah. Kebetulan mas, saya menjadi salah satu penulis naskah khutbah di kemenag Trenggalek yang kemarin sudah dirilis kumpulan buku naskah khutbah. Kalo biasanya yang sering dibicarakan sepanjang masa, jadi tidak update. Kemarin di 2022 kami bersama penyuluhan agama islam se-Kabupaten Trenggalek ini terpilih untuk menjadi atau membuat naskah khutbah. Naskah khutbah ini kemudian dibukukan dan dibagikan secara gratis kepada seluruh takmir masjid di Kabupaten Trenggalek, dengan tujuan para khatib akan mampu membacarakan naskah</p>	<p>[M.RM 1.3] “Jadi kami sebagai guru PAI membuat naskah khutbah”</p>

		khutbah yang update dan relevan dengan perkembangan zaman. Saya memberikan contoh kepada siswa, jadi contoh-contoh itu siswa akan mempunyai gambara untuk mempraktekan.	
6.	Bagaimana guru dalam mengatur pembelajaran atau pelaksanaan peragaan pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial?	terkait pelaksanaan dan peragaan, tentu dalam pelaksanaan metode <i>Role Playing</i> , kita tidak bisa lepas dari sintak <i>Role Playing</i> itu sendiri. Mulai dari tahap persiapan. Dipersiapan kita pilih skenario kelompok, kemudian kita menentukan peran, kemudian kita pemanasan atau cek kemampuan awal siswa dengan cara guru ngasih contoh, baru kita masuk sintak tahapan yang kedua yaitu pelaksanaan penerapan bermain peran sebagai khatib dan bilal dan juga jamaah. Selanjutnya ada pengamatan siswa atau kelompok lain yang tidak berperan menjadi pengamat untuk mengamati bagaimana penguasaan materi dalam menyampaikan khutbah, maupun dalam keterampilan menjadi bilal, juga ketepatan pelafalan ayat Qur'an maupun hadits. Yang terakhir sintaknya adalah evaluasi dan diskusi, bagaimana kemudian dalam memerankan sebagai khatib dan bilal dievaluasi dan dianalisis, yang kemudian menjadi bahan masukan untuk peran yang kedua atau pemeran ulang berdasarkan saran dan masukan. Sintaknya demikian.	[M.RM 1.4] “dipersiapan kita pilih skenario berdsarkan saran dan masukan.”
7.	Bagaimana guru mendiskusikan Kesimpulan pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan	Baik mas, terkait mendiskusikan Kesimpulan ini, setelah semua siswa sudah melaksanakan bermain peran pada mageri khutbah jumat, aa kami menanyakan dulu kepada anak-anak, bagaimana perasaan mereka setelah melaksanakan praktek ini, apakah mereka merasa lebih paham dengan materi khutbah, apakah mereka semakin percaya diri setelah	[M.RM 1.5.1] “setelah semua siswa sudah melaksanakan bermain peran apakah mereka semakin bertambah wawasannya”

	keterampilan sosial siswa?	bermain peran, apakah mereka semakin bertambah wawasannya. Nah baru dari situ kami mendiskusikan jawaban anak-anak. Ada mereka yang berperan sebagai khotib merasa lebih pede untuk tampil didepan umum, juga bilal lebih yakin untuk tampil di ajang sholat jumat yang diadakan di sekolah. Setelah itu kami juga menambahkan bahwa tujuan bermain peran ini bukan hanya sekedar mendetailkan syarat dan rukun khutbah jumat, akan tetapi juga melatih siswa untuk lebih percaya diri dan untuk meningkatkan keterampilan bersosialnya dilingkungan.	[M.RM 1.5.2] “ kami juga menambahkan bahwa meningkatkan keterampilan bersosialnya dilingkungan.”
8.	Bagaimana guru memberikan penilaian individu pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?	baik, mungkin ini ke penilaian kelompok ya mas. Karena ini sifatnya kelompok. Ditugas awal dalam metode <i>Role Playing</i> ini kan membuat naskah khutbah jum'at dan juga memerankannya. Tentu penilaiannya ini nanti kita akan menilai dari guru PAI menilai naskah khutbah, bagaimana naskah khutbahnya, karena di naskah khutbah itu dalam penyusunannya harus ada peraturan atau tata aturannya. Mulai dari penyampaian hamdalah, muqodimah, sholawat nabi, baru menyampaikan isinya, didalamnya ada dalil quran atau hadits, kemudian ada khutbah yang kedua, kemudian selesai. Lha itu yang kita cek nanti, apakah syarat rukun Menyusun naskah khutbah sudah terpenuhi atau belum itu menjadi bahan penilaian kami. Kedua, relevansi antara muqodimah dengan isi khutbah. Kadang muqodimahnya begini, isinya begini. Dan juga relevansi dengan perkembangan zaman. A... kami dari guru PAI memudahkan siswa dalam Menyusun naskah khutbah, mnaskah khutbah temanya kami	[M.RM 1.6.1] “ mungkin ini ke penilaian kelompok naskah khutbah jum'at dan juga memerankannya.” [M.RM 1.6.2] “tentu penilaianya ini nanti relevansi muqodimah dan isi khutbah.” [M.RM 1.6.3] “yang kedua, kelompok yang tampil memainkan peran”

		<p>bebaskan untuk mengambil 10 tema materi di buku paket PAI kelas 11. Jadi mereka bisa mengambil dari berpikir kritis misalkan di BAB 1, ilmu pengetahuan dan teknologi, bisa tentang memenuhi janji, mensyukuri nikmat, memelihara lisan, menutupi aib, dan sampai yang terakhir di BAB yang kesepuluh. Jadi mereka Ketika Menyusun materi sudah ada Gambaran, Menyusun materi khutbah itu penilaian untuk naskah. Yang kedua, kami tentu penilaianya ini tentang peran bagaimana perannya sebagai khatib dan bilal, dan juga jamaah e juga dinilai. Karena dalam pelaksanaan sholat jumat itu jamaah tidak boleh berbicara sendiri, karena itu akan membantalkan pahalanya. Jadi poin-poin itu yang kami nilai, dan penilaianya pun bukan hanya penilaian dari guru, tapi ada juga penilaian sebaya atau mungkin dalam Bahasa <i>Role Playing</i> nya pengamatan, pengamatan terhadap kelompok yang tampil memainkan peran.</p>	
9.	Bagaimana guru melaksanakan persiapan atau pemanasan dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?	<p>baik, tentu persiapannya adalah siswa Ketika sebelum tampil kita cek, apakah naskah khutbahnya sudah siap, siapakah pemeran-pemerannya, siapa bilalnya, siapa khatibnya, siapa jamaahnya. Dan kita juga mempersiapkan siapa yang diutus kelompok lain yang menjadi pengamat. Karena penamat nanti akan kita bawakan ceklist, bagaimana kemudian kemampuan penguasaan materinya, bagaimana pelafalannya. Jadi kita juga akan membawakan naskah khutbah, itu nanti akan juga kami print out, ataupun kita nanti akan bisa tampilkan dilayar atau proyektor yaa, agar para audien atau pengamat bisa melihat bagaimana</p>	<p>[M.RM 2.1.1.1] “tentu persiapannya adalah bagaimana pelafalannya”</p> <p>[M.RM 2.1.1.2] “Jadi persiapannya itu sebelum memainkan peran, gambaran sebelum praktek langsung”</p>

		<p>penyampaian, bagaimana apakah sudah sesuai dengan yang tertulis ataupun tidak, dan juga kefasihan, ketepatan dalam pelafalannya. Jadi persiapannya itu sebelum memainkan peran, poin-poin itu kita persiapkan mulai dari naskahnya, siapa yang brtugas, kemudian mimbarnya kita siapkan. Karena kebetulan kita untuk prakteknya di laboratorium PAI, dan juga yang terakhir tentu sebagai guru kita memberikan contoh diawal, seperti ini sebagai bilal, seperti ini sebagai khatib agar anak2 punya gambaran sebelum praktek langsung.</p>	
10.	Bagaimana guru memilih partisipan dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?	Baik mas, setelah kami melakukan persiapan yang berawal saya menjelaskan materi tentang khutbah jumat, selanjutnya dengan menentukan kelompok. Setelah itu untuk menentukan peran, saya kembalikan lagi kepada anak-anak, karena agar anak-anak ini bisa menentukan peran sesuai dengan keinginan dan kemampuan nya masing-masing. Selain itu, agar anak-anak ini bisa lebih mudah untuk berinteraksi lebih dengan rekannya.	<p>[M.RM 2.1.2] “untuk menentukan peran, dan kemampuan nya masing-masing.”</p>
11.	Bagaimana guru mengatur ruang kelas dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan kemampuan beradaptasi siswa?	oh iya mas, tadi sudah saya singgung di pertanyaan sebelumnya, bahwa di SMA Negeri 2 Trenggalek ini kita punya laboratorium PAI. Laboratorium PAI itu untuk menunjang kegiatan-kegiatan praktek-praktek fikih, praktek-praktek dakwah, termasuk fikih pengurusan jenazah, fikih munakahat atau pernikahan, juga termasuk praktek dakwah, khutbah dan tabligh kita laksanakan di laboratorium PAI. Nah kebetulan alhamdulillah di januari 2025 kemarin kita mendapatkan penghargaan dari kantor kementerian agama wilayah atau kanwil jawa timur sebagai role model juara 2	<p>[M.RM 2.1.3.1] “di SMAN 2 Trenggalek ini laboratorium PAI”</p> <p>[M.RM 2.1.3.2] “fainsyaAllah keberadaan laboratorium ini juga kita siapkan”</p>

		<p>school religius cultur atau sekolah berbudaya religius, fa insyaallah keberadaan laboratorium ini sangat menunjang untuk kegiatan-kegiatan pembelajaran, termasuk kita gunakan sebagai tempat untuk <i>Role Playing</i> khutbah pelaksanaan khutbah jum'at. Ya ada mimbar, tongkat kita siapkan termasuk yang sholat jenazah, talkshow jenazah kita siapkan, termasuk yang munakahat pernikahan, mulai dari mahar kemudian tempatnya untuk ijab qobul juga kita siapkan.</p>	
12.	Bagaimana guru menunjuk pengamat dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan empati dan kepedulian sosial siswa?	Baik, pengamat kita ambil diluar kelompok yang tampil. Karena kelompok yang tampil misalkan kelompok 1 ada yang berperan sebagai khatib, bilal dan juga jamaah. Ketiga pemeran ini harus betul-betul memerankan perannya dengan sungguh-sungguh, seolah-olah ini nyata. Bilal yo tenanan, khatib juga serius, yang jamaah juga tuma'ninah betul. Betul2 mengikuti proses khutbah jumat, ya tidak tidur, tidak rame dan seterusnya. Diluar itu kita tunjuk masing2 kelompok perwakilan kelompok ada yang jadi pengamat. Lha pengamat ini kita nanti bawakan ceklist bagaimana kemampuan dalam bermain peran kelompok yang tampil.	[M.RM 2.1.4] “Pengamat kita ambil dari kelompok yang tampil.”
13.	Bagaimana guru melaksanakan bermain peran dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?	baik, aaa tentu pembelajaran didalam kelas atau pembelajaran diatur dalam kurikulum itu terbatas waktu mas ya, tentu kita harus punya menejemen waktu. Untuk pelaksanaan persiapan mulai membuat naskah itu kita berikan kepada siswa atau kelompok diluar kelas, agar mereka berkelompok. Lha untuk bermain perannya atau <i>Role Playing</i> nya itu baru disekolah. Kita berikan Batasan 15 menit, 15 menit itu baik yang khatib maupun bilal dan juga 10 menit itu untuk evaluasi, evaluasi dari guru maupun	[M.RM 2.2.1] “Tentu pembelajaran didalam kelas dalam pelaksanaan <i>Role Playingnya</i> ”

		dari pengamat, bagaimana kemampuan peran kelompok dalam pelaksanaan <i>Role Playing</i> nya. Ini praktek-praktek ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dakwah siswa, kemampuan syiar agama siswa, dan tentu untuk menumbuh kembangkan sosial atau Kerjasama dari kelompok.	
14.	Bagaimana guru memulai diskusi dan evaluasi awal dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan penyelesaian konflik?	baik, penyelesaian konflik ini dalam arti, aaa siswa dapat memahami materi dengan baik, dapat menyelesaikan permasalahan dalam <i>Role Playing</i> ini dengan baik. aaa <i>Role Playing</i> untuk khutbah memang saya mengawali dalam sebuah konflik, konflik dalam arti ketika siswa tidak mampu melaksanakan peran sebagai khatib dan bilal. Disini kemudian diskusi dan evaluasinya adalah yang pertama, kita mendiskusikan bersama siswa, bersama para pengamat, bagaimana kemampuan dalam hal memainkan peran sebagai khatib dan bilal. Itu adalah diskusi evaluasi dari guru maupun dari pengamat kelompok lain. sementara dari guru ini juga mengamati khusus terkait bagaimana relevansi kesesuaian naskah khutbah dengan syarat rukun khutbah, apakah terpenuhi atau tidaknya. Dari hasil diskusi dan evaluasi ini nanti kita sampaikan kepada kelompok, pada kelompok tersebut agar menjadi bahan evaluasi untuk bisa menjadi lebih baik dalam bermain peran di tahap berikutnya.	[M.RM 2.2.2] “Disini kemudian diskusi dan evaluasinya bermain peran ditahap berikutnya.”
15.	Bagaimana guru melaksanakan bermain peran ulang dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role</i>	nah baik, seperti yang sudah saya sampaikan sebelumnya, hasil diskusi dan evaluasi, saran masukan dari guru kepada siswa atau kelompok yang tampil atau bermain peran, dari para pengamat pada kelompok yang bermain peran, ini dicatat dengan baik, dinotulensi dengan baik untuk menjadi bahan	[M.RM 2.2.3] “Seperti yang sudah saya sampaikan sebelumnya bermain peran disesi yang kedua.”

	<i>Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial?	evaluasi. Misal, ada naskah yang kurang tepat diperbaiki, ada lafadz kurang pas yang disampaikan seorang bilal mauun khotib diperbaiki, dicatat. Lha ini nanti digunakan sebagai proyeksi untuk bermain peran disesi yang kedua. Tentu, besar harapannya dan fa insyaallah disesi dua ini bermain peran ulang ini akan lebih baik dari bermain peran yang pertama, karena sudah mendapatkan saran dan masukan dari guru maupun dari para pengamat .	
16.	Bagaimana guru memulai diskusi dan evaluasi kedua dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan penyelesaian konflik?	baik, aa dakwah, aa khutbah jumat itu merupakan salah satu bentuk syiar islam yang ada syarat rukun yang harus terpenuhi. Mulai dari syarat rukun sholat jumat nya ada, bilalnya ada, khatibnya ada, bahkan khatib dalam penyampaian khutbah itu juga ada syarat dan rukunnya. Dievaluasi ini tentu aaa diskusi dan evaluasi kedua ini adalah penyempurnaan dari yang dilaksanakan siswa di bermain peran yang kedua. Kalo tadi yang pertama dievaluasi dilaksanakan yang kedua. Ini adalah evaluasi akhir bagaimana kemampuan bermain peran siswa disesi yang kedua ini. Lha, dari sini kemudian aaa guru memberikan saran dan masukan kepada siswa dan memberikan penilaian juga kepada siswa terkait kemampuan perannya, memainkan peran sebagai khatib dan bilal, dan juga Kerjasama dalam kelompoknya dalam menyusun naskah khutbah.	[M.RM 2.2.4] “Ini adalah evaluasi akhir dalam menyusun naskah khutbah”
17.	Bagaimana guru memberikan masukan pengalaman dan Kesimpulan dalam pembelajaran materi dakwah,	baik, kita menekankan sejak awal dan juga diakhir kita juga memberikan penegasan bahwa <i>Role Playing</i> ini adalah salah satu metode untuk mengasah kemampuan atau keterampilan sosial siswa, bagaimana kerjasama dengan kelompok, bagaimana pembagian	[M.RM 2.2.5.1] “Kita menekankan sejak awal

	khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial?	tugas dalam kelompok, bagaimana memanagement penyelesaian masalah dalam kelompok, ini yang pertama. Yang kedua kita dari guru PAI memberikan penegasan kepada siswa terkait syarat rukun sholat jumat ,syarat rukun khatib, syarat rukun sholat jumat. Jadi ketentuan-ketentuan yang syari itu harus tersampaikan agar siswa memahami dengan baik. Kemudian guru juga memberikan masukan-masukan kepada masing-masing kelompok yang berperan terkait naskah khutbah mereka yang telah dievaluasi dan juga di koreksi, dibenahi, juga memberikan masukan terkait kemampuan atau bagaimana praktek dalam memainkan peran sebagai khatib dan bilal. Dan yang terakhir tentu kita memberikan apresiasi dan motivasi bahwa kelompok telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan juga memberikan motivasi agar terus bersemangat tholabul ilmi, bersemangat dalam mengasah kemampuan publik speaking, mengasah kemampuan agamanya, mengasah kemampuan syiarnya, memperbaiki bacaan ayat Al-Qur'annya, kemudian bersemangat dalam mengikuti kegiatan sholat jum'atnya, juga bersemangat dalam menyelesaikan masalah secara kelompok, sehingga anak-anak memiliki keterampilan sosial yang baik. ,ini yang pertama” [M.RM 2.2.5.2] “Yang kedua kita dari guru PAI memainkan peran sebagai khatib dan bilal” [M.RM 2.2.5.3] “dan yang terakhir tentu kita memberikan sehingga anak-anak memiliki keterampilan sosial yang baik.”
18.	Setelah melaksanakan metode <i>Role Playing</i> ini, menurut bapak sendiri sebagai pendidik atau guru, bagaimana hasil terhadap siswa setelah	baik, ini diluar ekspektasi saya ya, ternyata metode <i>Role Playing</i> ini yang pertama jelas memakan waktu yang panjang, konsentrasi yang panjang, tapi hasil akhirnya luar biasa loh. Jadi anak-anak yang selama ini ngapunten, mereka introvet, mereka seolah-olah mohon maaf dalam tanda kutip autis dengan hp nya sendiri. Ternyata dengan	[M.RM 3.1.1] “Jadi anak-anak yang selama ini dan juga mereka betul-betul menikmati” [M.RM 3.1.2]

	<p>siswa menerapkan metode <i>Role Playing</i>?</p>	<p>bermain peran seperti ini, kemampuan berbicaranya juga bagus, keterampilan sosial berkelompoknya juga lebih bagus, kemampuan syiar agamanya lebih bagus, dan juga mereka betul-betul menikmati. Dan saya yakin, nanti setelah ini akan muncul bilal-bilal baru, terutama di sekolah, di SMA 2 trenggalek, karena kemarin selama ini kita jadwalkan hanya dari rohis atau kerohanian islam, dan kemarin ketika saya cek setelah evaluasi yang kedua, banyak loh yang bisa memerankan sebagai bilal dengan baik, banyak loh yang menjadi khatib maupun menyampaikan dakwahnya dengan baik. Tentu setelah dengan <i>Role Playing</i> ini bisa memberikan pengalaman yang empiris, pengalaman yang nyata kepada para siswa, kepada kelompok, kepada para pemeran, bagaimana menjadi khatib yang baik, bagaimana menjadi bilal yang baik, kemudian bagaimana menyusun naskah khutbah dengan baik. Harapannya adalah mereka adalah generasi penerus-penerus bangsa, mereka yang akan meneruskan syiar-syiar agama dimasa yang akan datang.</p>	<p>“Tentu setelah dengan <i>Role Playing</i> ini bisa memberikan dimasa yang akan datang.</p> <p>“</p>
--	---	---	--

Narasumber 4

Nama : Abdul Azis Al Barqi, S.Pd.I.

Jabatan : Guru PAI

Hari, Tanggal : Jum'at, 9 Mei 2025

Pukul : 10.00

No	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana guru dalam menentukan topik pada materi	yang pertama, kaitannya dengan materi ini ya, materi dakwah, khutbah, tabligh. Lha ini materi	[AAA. RM 1.1.1]

	<p>dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa?</p>	<p>yang paling wajib dan memang harus diikuti dengan semua siswa, kelas 11 ya. Semua anak dalam PAI materi ini wajib diikuti pada kelas 11. Aaa kurikulum merdeka ini kebetulan materi ini sangat aaaa, selain wajib juga sangat fenomenal dalam hal kaitannya dengan belajar langsung praktek, kemuadian teori termasuk dengan kita nanti sebagaimana persiapan aa apa namanya, nanti kalau di masyarakat, kita sudah punya istilahnya bahan, atau sudah punya cekelan atau pegangan, nah paling tidak kita sudah pernah melaksanakan hal ini. Langsung saja, materi dakwah khutbah ini, ini materi yang setiap siswa laki2 maupun perempuan, tapi yang sholat jumat itu wajib laki2, yang perempuan diarahkan biasanya ke dakwah kemudian ceriamah dan tabligh. Tapi kaitannya dengan dakwah ada materi2 khusus yang sudah ditentukan oleh kemendikbud RI dan kemenag. Disitu sudah dicantumkan terkait materi2 mulai dari BAB 9. Kemudian materi tenrkaik tentang khutbah ini biasanya kalau di trenggalek, ada MGMP, ada kelompok terkait materi apa yang harus dikerjakan. Tentu materi khutbah ini tidak sembarang materi. Materi dakwah khutbah dan tabligh yang jelas untuk mempersiapkan topi dalam materi ini kita melihat pada fenomenal2 yang terjadi. Maksudnya sekarang pada zaman modern, kita mengambil misalkan ada terkait medsos, ini harus hati2, kemudian medsos ini juga sebagai sarana media yang sekarang dibutuhkan, itu juga bisa untuk dibuat materi, dan juga materi tematik sesuai kebutuhan. Terus yang tidak lapas yaitu hari2 besar. Karena ini untuk mengenang momen dan sejarah,</p>	<p>“Materi dakwah khutbah dan tabligh yang jelas momen dan sejarah, seperti idul adha, idul fitri, dan sebagainya”</p>
--	---	--	--

		seperti idul adha, idul fitri, dan sebagainya. Setelah itu siswa harus mendalami materi dan guru memberikan penekanan dulu kemudian pemantapan kepada siswa. mungkin 1 kelas diberikan materi, seperti hari ini diberikan materi tentang muharram atau isra' mi'ran, kemudian dipelajari, teru bisa searcing atau mencari materi di buku lain yang sesuai dengan materi dan sanad yang benar.	
2.	Bagaimana guru dalam mengatur alokasi waktu ketika akan memulai pembelajaran pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan kemampuan beradaptasi siswa?	Baik mas. Dalam mengatur alokasi waktu ini, khususnya pada materi dakwah, khutbah dan tabligh kami berusaha membuat pembagian waktu yang seimbang. Oleh karena itu kami memilih untuk mengambil materi khutbah jumat. Disisi lain, kami juga mengacu kepada modul ajar yang telah kami buat, yaitu aaa pada awal pertemuan kami gunakan waktu untuk memberikan pengantar, pemahaman teori, serta contoh yang bisa dijadikan acuan oleh siswa. Setelah itu, dilanjutkan pada praktik <i>Role Playing</i> . Jadi dengan adanya alokasi waktu yang dibuat ini menjadikan siswa bisa berlatih, berinteraksi, dan menyesuaikan diri terlebih dahulu ketika akan memainkan perannya.	[AAA.RM 1.1.2.1] “ kami juga mengacu kepada modul ajar yang telah kami buat dilanjutkan pada praktik <i>Role Playing</i> .” [AAA.RM 1.1.2.2] “Jadi dengan adanya alokasi waktu ketika akan memainkan perannya. “
3.	Bagaimana guru dalam menetapkan hasil penerapan strategi pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan kerjasama dalam kelompok pada siswa?	Iya mas.. dalam menetapkan hasil penerapan strategi pada materi ini, kami lebih menekankan pada aspek kerjasama atau berkelompok. Kalau di <i>Role Playing</i> ini, kami lihat hasilnya bukan hanya anak bisa menjadi khotib yang baik, maupun bilal, tapi bagaimana mereka bisa kompak dan bisa membagi tugas dalam kelompok dengan adil dan baik.	[AAA.RM 1.1.3] “dalam menetapkan hasil penerapan strategi membagi tugas dalam kelompok dengan adil dan baik”
4.	Bagaimana guru dalam memilih skenario atau	Baik mas. Didalam kelas kan ada banyak karakter siswa yang berbeda-beda. Diantara mereka ada	[AAA.RM 1.2]

	situasi sesuai pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan kemampuan beradaptasi siswa?	banyak latar belakang, contohnya ada anak yang mempunyai dasar agama yang baik yang dicapai dengan mondok atau ngaji diniyah, ada juga siswa yang mengaji hanya dengan mengikuti kegiatan pembiasaan di sekolah pada pelajaran agama. Kami mengambil materi khutbah jumat ini juga menyesuaikan kemampuan siswa dari berbagai latar belakang tersebut. Jadi pembagian siswa itu bisa merata mas. Contohnya siswa yang mempunyai basic mondok, dia bisa berperan menjadi khotib maupun bilal, dan siswa yang notaben nya hanya menempuh pendidikan umum, mereka bisa berperan mencari atau membuat naskah khutbah.	“ siswa yang mempunyai basic mondok, mencari atau membuat naskah khutbah.”
5.	Bagaimana guru memulai latihan pendahuluan pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan kemampuan beradaptasi siswa?	jadi terkait pendahuluan pada materi dakwah, khutbah dan tabligh ini, dengan metode <i>Role Playing</i> ini bisa membuat situasi kelas sangat kondusif, karena disitu semua berperan ya. Kemudian tatap muka kemudian semua bisa berhadapan, kemudian kursi atau bangku juga bisa diubah-ubah untuk praktek. Dan setiap penekanan setiap siswa dan siswa ditekankan kepada materi2 yang telah ditentukan. Terus kemudian adaptasi siswa terkait dengan aaa misalnya kemampuan sesuai tema, jika anak tersebut kurang mendalami tema yang ditentukan, maka siswa bisa memilih tema yang lain, sesuai dengan kapasitasnya.	[AAA.RM 1.3] “Dan setiap penekanan setiap siswa sesuai dengan kapasitasnya”
6.	Bagaimana guru dalam mengatur pembelajaran atau pelaksanaan peragaan pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role</i>	Kalau pelaksanaan peragaan materi dakwah, khutbah, dan tabligh lewat <i>Role Playing</i> itu biasanya saya atur sederhana saja, biar anak-anak mudah mengikutinya. Awalnya saya beri penjelasan singkat tentang tata cara khutbah atau dakwah, lalu mereka saya bagi kelompok. Setelah itu mereka membagi tugasnya	[AAA.RM 1.4] “Awalnya saya beri penjelasan singkat menambahkan evaluasi dan memberikan Kesimpulan”

	<i>Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial?	sesuai dengan kelompoknya, ada yang membuat teks, ada yang jadi khotib, bilal, maupun jamaah jumat. Setelah semua siap, baru kita lakukan praktek di lab PAI sekolah dengan tugas masing-masing. Baru setelah praktek ada evaluasi yang mana evaluasi ini pertama disampaikan oleh pengamat atau rekan yang tidak sedang praktek mas. Baru kami sebagai guru menambahkan evaluasi dan memberikan Kesimpulan.	
7.	Bagaimana guru mendiskusikan Kesimpulan pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?	Jadi mas, Kalau sudah selesai anak-anak melakukan bermain peran, biasanya kita duduk bersama untuk diskusi sekaligus mengevaluasi. Saya ajak mereka menyimpulkan apa yang sudah dipraktikkan, mulai dari hal-hal yang sudah baik sampai bagian yang perlu diperbaiki. Misalnya, cara menyampaikan khutbah, penggunaan ayat atau hadis, sikap ketika jadi khatib. Ataupun menjadi bilal itu tata caranya masih ada yang kurang pas di penyampaian teksnya atau timingnya ketika menyerahkan tongkat ke khotib. Disitu saya tekankan siswa untuk saling mengoreksi dan mengambil Kesimpulan pada praktek ini. Setelah itu saya menambahkan dan mengevaluasi apa kurangnya dari praktek yang telah dilakukan anak-anak.	[AAA.RM 1.5] "Saya ajak mereka menyimpulkan apa yang sudah dipraktikkan sampai bagian yang perlu diperbaiki."
8.	Bagaimana guru memberikan penilaian individu pada materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?	Penilaian individu pada praktek khutbah jumat ini saya nggak Cuma melihat mereka tampil, tapi saya juga melihat dan menilai dari prosesnya. Sperti proses kelompok mereka membuat naskah, keaktifan siswa dalam ikut andil di kelompok, dan yang terakhir proses prakteknya. Proses prakteknya kita ambil dari khotib, cara penyampaiannya, kesempurnaan rukun khutbah, dan mental ketika	[AAA.RM 1.6] "Penilaian individu pada praktek khutbah jumat ini saya nggak Cuma melihat mereka tampil, tapi saya juga melihat dan

		menyampaikan narasi khutbah. Setelah itu ada bilal, gimana cara bilal melakukan prakteknya yang sesuai dengan rukunnya.	menilai dari prosesnya.”
9.	Bagaimana guru melaksanakan persiapan atau pemanasan dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?	jadi persiapan ini sangat luar biasa. Persiapan mulai dengan menulis naskah, kemudian praktek, jadi menulis teks ini tidak mengarangm, dan harus ada sumbernya. Kecuali jika siswa sudah mempunyai atau mempunyai kapasitas dalam materi maka tidak dipermasalahkan, yang penting siswa bisa menyampaikan materi. Terus dalam pemanasan ini, anak2 perlu dilatih mulai dari belajar berekspresi, kemudian gaya bicara, dan cara menyampaikan khutbah itu seperti apa, tabigh itu seprtti apa, kemudian apa namanya, tingkah laku atau posisi orang tersebut kemudian gaya bicara dan ungkapan, itu terkait persiapan dan pemanasan. Ada lagi mas yang harus dilatih dan diupayakan yaitu mental yang trnang, jadi kalau mentalnya gugup maka akan mempengaruhi penyampaian yang kurang baik.	[AAA.RM 2.1.1] “Persiapan mulai dengan menulis naskah , itu terkait persiapan dan pemanasan”
10.	Bagaimana guru memilih partisipan dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?	Iya, saya memilih partisipan peran dalam praktek ini dengan berawal menawari siswa untuk menjadi peran masing-maing yang dibagi. Kalo peran bilal dan khotib sudah ada yang ngambil, baru anak-anak yang lain berperan menjadi pembuat naskah dengan sistem berkelompok atau memikirkan bersama mas. Tapi kalo seumpama anak-anak ini saya tawarkan menjadi khotin dan bilal nggak ada yang mau, maka saya sendiri yang akan memilihkan dengan mengacu mereka yang aktif saat diskusi untuk menjadi khotib dan bilal, baru yang lainnya mengerjakan naskah khutbah nya.	[AAA.RM 2.1.2.1] “saya memilih partisipan peran dalam praktek ini sistem berkelompok atau memikirkan bersama mas.” [AAA.RM 2.1.2.2] “Tapi kalo seumpama anak-anak mengerjakan naskah khutbah nya. “

11.	<p>Bagaimana guru mengatur ruang kelas dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan kemampuan beradaptasi siswa?</p>	<p>ya. Alhamdulillah SMADA tahun ini telah ditunjuk untuk mengikuti sekolah religius jatim. Bahkan smada mendapatkan juara 2, setalah sekolah berbasis islam yang mendapatkan predikat juara 1. Nah smada sudah bisa istilahnya menyaingi dari sekolah-sekolah silamic. Dan kemudian smada juga sudah punya laboratorium PAI, sekarang ini lab PAI diisi dengan berbagai macam prralatan dari berbagai materi, seperti mimbar untuk khutbah, tongkat khotib ,peralatan untuk jenazah, hingga peralatan untuk pernikahan. Disitu nanti ditata serapi mungkin bagaimana anak itu saat praktek bisa berjalan dengan baik. Termasuk dukungan dari bahan maupun alat2, sehingga anak bisa lebih fokus dan ebih memberikan suatu hal yang terbaik, karena sudah ada bantuan alat peraga dan ruangan tersendiri.</p>	<p>[AAA.RM 2.1.3] “Dan kemudian smada juga sudah punya laboratorium PAI, praktek bisa berjalan dengan baik”</p>
12.	<p>Bagaimana guru menunjuk pengamat dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan empati dan kedulian sosial siswa?</p>	<p>Baik mas, Kalau nunjuk pengamat itu biasanya saya ambil dari anak-anak yang nggak kebagian jadwal tampil atau dari kelompok lain. Jadi mereka saya minta untuk memperhatikan temannya yang lagi praktek khutbah jumat. Nanti setelah selesai, mereka memberikan evaluasi dan masukan kepada kelompok yang telah tampil. Akan tetapi kembali lagi kami tekankan kepada siswa, cara menyampaikan evaluasi dan masukan tersebut dengan baik mas, sehingga setelah mendapatkan evaluasi dari kelompok lain, mereka bisa mudah untuk mnevaluasi dan tidak merasa minder.</p>	<p>[AAA.RM 2.1.4] “ Kalau nunjuk pengamat itu biasanya masukan kepada kelompok yang telah tampil.”</p>
13.	<p>Bagaimana guru melaksanakan bermain peran dalam pembelajaran materi dakwah,</p>	<p>Baik mas. bermain peran disini terdapat beberapa langkah atau tahapan ya. Yang pertama kami membagi kelompok terlebih dahulu, setelah itu dipilih siapa yang berperan menjadi khotib, bilal,</p>	<p>[AAA.RM 2.2.1] “bermain peran disini terdapat beberapa langkah</p>

	khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?	jamaah, maupun yang membuat naskah teks untuk khutbah. Oh iya mas, sebelum kita bikin kelompok, saya menjelaskan terlebih dahulu kepada siswa tentang khutbah jumat, tentang runtutannya, rukun-rukunnya, dan juga sunah-sunah ketika khutbah jumat dimulai. Baru setelah itu siswa memulai untuk melaksanakan praktek dengan peran yang telah dibagi oleh kelompoknya. Untuk waktu yang telah ditentukan itu kita menyesuaikan jam pelajaran. Agar waktunya cukup dari awal hingga pelaksanaan evaluasi, dalam 2 jam pelajaran itu ada 2 penampilan dari kelompok.	dengan peran yang telah dibagi oleh kelompoknya.”
14.	Bagaimana guru memulai diskusi dan evaluasi awal dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan penyelesaian konflik?	Nah jadi mas, dievaluasi ini kan ada dua, ada evaluasi awal kan evaluasi kedua. Maksudnya evaluasi awal ini, siswa setelah melaksanakan praktek <i>Role Playing</i> aaa dalam materi khutbah ini, mereka akan kami evaluasi bersama dengan siswa yang lain dengan melihat kemampuan nya diawal. Ketika ada suatu hal yang dirasa kurang dan perlu dievaluasi, maka akan disampaikan pada sesi evaluasi yang pertama ini.	[AAA.RM 2.2.2] “siswa setelah melaksanakan praktek <i>Role Playing</i> pada sesi evaluasi yang pertama ini.”
15.	Bagaimana guru melaksanakan bermain peran ulang dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial?	Baik mas, bermain peran ulang ini kita mengambil acuan dari evaluasi yang pertama tadi, jadi setelah dilakukan evaluasi yang pertama, kelompok tersebut melakukan praktek ulang dengan tujuan bahan evaluasi yang pertama tadi bisa sempurna mas. Selain itu juga akan diamati oleh kelompok lain, itu juga untuk acuan kepada kelompok lain.	[AAA.RM 2.2.3] “bermain peran ulang ini kita mengambil acuan , itu juga untuk acuan kepada kelompok lain.”
16.	Bagaimana guru memulai diskusi dan evaluasi kedua dalam	jadi dari mulai awal hingga akhir, mulai pemanasan kemudian hingga pendahuluan kemudian isi, sampai evaluasi pasti ada kendala dari	[AA.RM 2.2.4] “Terkait mulai dari diskusi

	pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan penyelesaian konflik?	beberapa tahapan2 yang dilalui siswa ya. Terkait mulai dari diskusi, siswa mendiskusikan materi apa yang sekiranya bagus dan fenomenal, maksudnya yang sekarang lagi dibutuhkan atau tema2 modern yang lebih mengikuti trend. Terus terkait dengan diskusi ini, bagaimana caranya penyampaian ini lebih baik, gaya bicara nya lebih baik, itu bisa didiskusikan bersama2 sehingga bisa teratasi. Dan evaluasi ini pasti dilaksanakan dengan teliti, yang dimulai dengan melihat pemahaman materi dari siswa, sejauh mana anak tersebut faham dan mentalnya sisap dalam hal praktek. Aplagi dalam khutbah yang akan dievaluasi yaitu dari mental, jadi harus dilatih benar.“	
17.	Bagaimana guru memberikan masukan pengalaman dan Kesimpulan dalam pembelajaran materi dakwah, khutbah dan tabligh melalui metode <i>Role Playing</i> dalam meningkatkan keterampilan sosial?	Ya mas, jadi kami tidak hanya fokus pada praktik bermain peran saja, tapi kami juga memberikan penguatan materi yang berkaitan dengan syariat seperti syarat dan rukun khutbah jum'at. Hal ini tidak hanya membuat siswa sekedar bisa memainkan perannya, akan tetapi juga paham dasar dari aturan khutbah itu sendiri. Terus biasanya saya juga menambahkan masukan kepada kelompok masing-masing terkait naskah khutbah yang telah dibikin, kami mengarahkan dan mengoreksi dengan bahasa yang baik dan sopan agar mereka bisa tampil lebih baik dan percaya diri.	[AA.RM 2.2.5] “jadi kami tidak hanya fokus pada praktik bermain peran bisa tampil lebih baik dan percaya diri.”
18.	Bagaimana hasil pembelajaran setelah siswa melaksanakan metode <i>Role Playing</i> pada materi dakwah, khutbah dan tabligh ini?	baik, <i>Role Playing</i> ini memang lebih meningkatkan siswa dan lebih antusias daripada metode yang lain. dan memang di materi ini metode role playing ini sangat pas dilakukan. Metode ini menjadikan siswa bisa lebih aktif mas, kemudian siswa juga lebih komunikatif antar teman, terus keterampilan kerjasama itu yang menjadikan suatu catatan siswa telah menggapai	[AA.RM 3.1] “ <i>Role Playing</i> ini memang lebih meningkatkan siswa setelah menggunakan metode ini. “

		hal ini setelah menggunakan metode ini.	
--	--	---	--

Narasumber 5

Nama : Nanda Irawan
Jabatan : Siswa Kelas 11 IPS 3
Hari, Tanggal : Jum'at, 9 Mei 2025
Pukul : 10.30

1.	Apakah metode <i>Role Playing</i> dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuatmu lebih mudah berkomunikasi dengan teman/sesama?	iya mas, karena pada saat praktek metode <i>Role Playing</i> ini saya harus berbicara dan bekerjasama dengan teman. Aaa untuk mempersiapkan materi khutbah, tabligh dan dakwah sehingga kemampuan komunikasi saya aa lebih meningkat lagi.	[NI.RM 3.1.1] “pada saat praktek metode <i>Role Playing</i> lebih meningkat lagi”
2.	Apakah metode <i>Role Playing</i> dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuatmu lebih mampu untuk menyelesaikan konflik/permasalahan seputar dakwah, khutbah dan tabligh baik di lingkup sekolah/masyarakat?	aa iya kak, aa dapat lebih membantu karena melalui simulasi dalam metode <i>Role Playing</i> , saya jadi lebih mengerti bagaimana cara menyikapi dan meyelesaikan sebuah konflik yang mungkin terjadi pada khutbah, tabligh dan dakwah baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.	[NI.RM 3.5.1] “melalui simulasi dalam metode <i>Role Playing</i> baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat”
3.	Apakah metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan pada materi dakwah, khutbah dan tabligh membuat kamu lebih mampu	aaa pada metode ini, saya lebih terbantu aa karena membuat saya belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan yang berbeda, sesuai dengan peran yang dimainkan. Sehingga dapat membantu saya beradaptasi lebih baik.	[NI.RM 3.2.1] “Pada metode ini, saya lebih terbantu dapat membantu saya

	beradaptasi dengan lingkungan?		beradaptasi lebih baik”
4.	Apakah metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan pada materi dakwah, khutbah dan tabligh membuat kamu lebih mampu bersosial pada teman?	aa iya kak, dapat lebih membantu. Dengan adanya metode ini saya dituntut untuk berinteraksi aktif dengan teman-teman dalam berkelompik. Sehingga saya menjadi lebih terbiasa dalam bersosialisasi.	[NI.RM 3.1.2] “Dengan adanya metode ini lebih terbiasa dalam bersosialisasi”
5.	Apakah waktu belajar yang diberikan guru saat bermain peran dapat membuatmu lebih mudah beradaptasi?	aa menurut saya, aa cukup ya mas. Waktu belajar yang diberikan cukup membantu. Meskipun terkadang terasa waktunya terbatas, jika peran yang dimainkan aa terlalu banyak.	[NI.RM 3.2.2] “ Waktu belajar yang diberikan jika peran yang dimainkan aa terlalu banyak”
6.	Apakah evaluasi metode <i>Role Playing</i> dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuatmu lebih mudah menyelesaikan permasalahan?	aa iya mas, dengan adanya evaluasi yang dilakukan saya jadi bisa tau dimana kekurangan saya, dan saya dapat belajar bagaimana cara dalam menyelesaikan masalah dengan lebih baik lagi.	[NI.RM 3.5.2] “dengan adanya evaluasi menyelesaikan masalah dengan lebih baik lagi. “
7.	Apakah media dalam materi ini membuat anda lebih mudah menangkap pelajaran?	aa iya karena dengan adanya media pembantu seperti mimbar, mic, dan tongkat khatib, dan alat2 yang lain dapat membuat saya lebh mudah dalam memahami dan terkesan tidak bosan dan jemuuh.	-
8.	Apakah dalam berdiskusi dan evaluasi pada metode <i>Role Playing</i> dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuat kamu bekerjasama dalam kelompok?	iya mas, pada kegiatan diskusi dan evaluasi setelah praktek bisa melatih saya untuk mendengarkan pendapat orang lain, dan saya juga lebih bisa bekerjasama dalam kelompok.	[NI.RM 3.3.1] “pada kegiatan diskusi dan evaluasi bekerjasama dalam kelompok. “

9.	Apakah media dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuat kamu beradaptasi dengan pelajaran?	iya kak, media yang digunakan membuat sya lebih mudah memahami proses khutbah secara bertahap.	[NI.RM.3.2.3] “ media yang digunakan membuat sya lebih mudah memahami proses khutbah secara bertahap. “
10.	Apakah waktu belajar yang diberikan guru saat bermain peran dapat membuatmu lebih mudah bekerjasama dalam kelompok?	yaa lebih memudahkan saya dalam berkelompok. Dikarenakan waktu yang diberikan guru saat mempraktekkan materi, memungkinkan saya untuk memahami peran masing2 anggota, dan bekerjasama secara lebih efektif. Karena pembagian dalam kelompok waktunya juga cukup.	[NI.RM 3.3.2] “waktu yang diberikan guru saat mempraktekkan materi pembagian dalam kelompok waktunya juga cukup.”
11.	Apakah metode <i>Role Playing</i> membuatmu lebih mudah untuk memahami materi da'wah, khutbah dan tabligh?	iya kak, karena pada metode <i>Role Playing</i> saya bisa langsung mempraktekkan materi ini dengan alat yang lengkap. Sehingga lebih memudahkan saya dalam materi ini daipada hanya dengan pembelajaran konsep teori yang dijelaskan oleh guru didepan kelas.	-

Narasumber 6

Nama : Noval Rahmadhani

Jabatan : Siswa Kelas 11 IPA 3

Hari, Tanggal : Jum'at, 9 Mei 2025

Pukul : 11.00

1.	Apakah metode <i>Role Playing</i> dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuatmu lebih mudah berkomunikasi	iya kak, metode <i>Role Playing</i> ini sangat membantu saya bisa lebih berkomunikasi kepada temans sebaya saya. Saya juga bisa mempraktekkan berbicara didepan umum dan lebih bisa mendengarkan pendapat orang lain. menurut saya,	[NR.RM 3.1.1] “ metode <i>Role Playing</i> ini sangat membantu saya bisa lebih berkomunikasi
----	--	---	---

	dengan teman/sesama?	ini membuat saya jauh lebih percaya diri dalam arti untuk berkomunikasi. dalam arti untuk berkomunikasi ”
2.	Apakah metode <i>Role Playing</i> dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuatmu lebih mampu untuk menyelesaikan konflik/permasalahan seputar dakwah, khutbah dan tabligh baik di lingkup sekolah/masyarakat?	sangat membantu saya mas terutama dalam memahami beberapa persepsi, dan solusi dalam menyelesaikan sebuah masalah. Saya bisa mempraktekkan cara aa menangani situasi baik yang sulit maupun yang sisah dalam soulsi yang tepat, dan lebih siap menghadapi permasalahan pada masyarakat.	[NR.RM 3.5.1] “sangat membantu saya mas lebih siap menghadapi permasalahan pada masyarakat. ”
3.	Apakah metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan pada materi dakwah, khutbah dan tabligh membuat kamu lebih mampu beradaptasi dengan lingkungan?	menurut saya sangat membantu sekali, karena beradaptasi dengan lingkungan yang baru tentunya bisa mempraktekkan cara berinteraksi dengan orang lain, membantu belajar bersosial dan menyesuaikan diri pada situasi yang berbeda.	[NR.RM 3.2.1] “menurut saya sangat membantu sekali pada situasi yang berbeda.”
4.	Apakah metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan pada materi dakwah, khutbah dan tabligh membuat kamu lebih mampu bersosial pada teman?	<i>Role Playing</i> ini menurut saya lebih membuat saya percaya diri dalam bersosialisasi, dan cara berbicara, dan mendengarkan, baik merespon orang. Ini menurut saya lebih mudah untuk menjalin interaksi dengan rekan saya.	[NR.RM 3.1.2] “ <i>Role Playing</i> ini menurut saya lebih mudah untuk menjalin interaksi dengan rekan saya.”
5.	Apakah waktu belajar yang diberikan guru saat bermain peran dapat membuatmu lebih mudah beradaptasi?	aaa waktu belajar yang diberikan guru itu menurut saya sangat membantu banget. Dikarenakan adaptasi dengan metode ini, saya bisa mempraktekkan keterampilan yang dipelajari dan memahami	[NR.RM 3.2.2] “waktu belajar yang diberikan guru itu menurut saya”

		cara beradaptasi dengan lingkungan sekitar.	memahami cara beradaptasi dengan lingkungan sekitar.”
6.	Apakah evaluasi metode <i>Role Playing</i> dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuatmu lebih mudah menyelesaikan permasalahan?	baik, adanya evaluasi <i>Role Playing</i> itu membantu saya memahami dan menguatkan aaa serta bisa apa itu namnya, mempraktekkan untuk menyelesaikan dengan solusi yang tepat.	[NR.RM 3.5.2] “adanya evaluasi <i>Role Playing</i> itu untuk menyelesaikan dengan solusi yang tepat.”
7.	Apakah media dalam materi ini membuat anda lebih mudah menangkap pelajaran?	media yang digunakan dalam aa metode ini, menurut saya cukup membantu, saya bisa memahami pelajaran, saya bisa melihat langsung konsep yang dipelajari dan memahami materi dengan lebih baik.	-
8.	Apakah dalam berdiskusi dan evaluasi pada metode <i>Role Playing</i> dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuat kamu bekerjasama dalam kelompok?	iya menurut saya bisa lebih mudah dan mampu dalam bekerja kelompok, saya bisa mempraktekkan cara berkomunikasi dan mendengarkan pendapat orang lain, dan mencari solusi bersama dengan teman.	[NR.RM 3.3.1] “menurut saya bisa lebih mudah dan mencari solusi bersama dengan teman.”
9.	Apakah media dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuat kamu beradaptasi dengan pelajaran?	ya, media yang digunakan dalam materi, membuat saya bisa lebih beradaptasi dalam mengikuti kbm. Saya bisa lebih mempelajari konsep yang diajar, dan praktik cara menanganinya dalam keadaan situasi yang sulit.	[NR.RM 3.2.3] “media yang digunakan dalam materi, cara menanganinya dalam keadaan situasi yang sulit.”
10.	Apakah waktu belajar yang diberikan guru saat bermain peran	guru guru itu memberikan waktu belajar aa yang diberikan guru itu sangat membuat saya mudah untuk berjasama dengan kelompok saya.	[NR.RM 3.3.2] “ yang diberikan guru

	dapat membuatmu lebih mudah bekerjasama dalam kelompok?	Saya bisa mempraktekkan keterampilan dan aaaa yang dipelajari dan memahami cara bekerja kelompok itu dengan cara yang baik dengan siapapun.	itu sangat membuat saya dengan cara yang baik dengan siapapun. “
11.	Apakah metode <i>Role Playing</i> membuatmu lebih mudah untuk memahami materi da’wah, khutbah dan tabligh?	mmm kalo menurt saya itu <i>Role Playing</i> itu sangat membantu banget sih, apalagi kalo materi dakwah, khutbah dan tabligh di era yang saat ini aa harus benar2 bisa berbicara didepan umum, apalagi memahami konsep yang dipelajari, dan mempraktekkan keterampilan yang diperlukan.	-

Narasumber 7

Nama : Al Akbar Hadi Putra

Jabatan : Siswa Kelas 11 IPA 3

Hari, Tanggal : Jum’at, 9 Mei 2025

Pukul : 12.30

1.	Apakah metode <i>Role Playing</i> dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuatmu lebih mudah berkomunikasi dengan teman/sesama?	aaa iya mas, dengan metode <i>Role Playing</i> ini saya lebih pede ngobrol dengan teman2 saya. Saya bisa menggunakan kata2 yang sopan dengan teman2 saya mas. Dengan saya berkata dan sering ngobrol dengan teman2 saya, saya lebih suka ngobrol dan berkomunikasi. Seperti itu mas	[AAHP.RM 3.1.1] “dengan metode <i>Role Playing</i> ini saya lebih suka ngobrol dan berkomunikasi”
2.	Apakah metode <i>Role Playing</i> dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuatmu lebih mampu untuk menyelesaikan konflik/permasalahan	karena kadang itu saya diminta untuk menasehati atau memberi nasehat kepada teman yang susah dibilangi gitu lo mas, terus saya harus bicara yang baik dan sopan atau tidak menyakiti hati teman2. Terus terang dengan	-

	seputar dakwah, khutbah dan tabligh baik di lingkup sekolah/masyarakat?	adanya praktek ini saya suka, karena saya lebih bisa berbincang2 dan mengobrol dengan teman saya.	
3.	Apakah metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan pada materi dakwah, khutbah dan tabligh membuat kamu lebih mampu beradaptasi dengan lingkungan?	iya mas, jadi sebelumnya itu gini, saya itu lebih jarang suka berinteraksi di lingkungan. Jadi dengan adanya praktek ini saya lebih mudah untuk menyesuaikan dengan kegiatan dilingkungan sekolah maupun lingkungan.	-
4.	Apakah metode <i>Role Playing</i> yang diterapkan pada materi dakwah, khutbah dan tabligh membuat kamu lebih mampu bersosial pada teman?	sangat berpengaruh mas untuk sosialisasi kepada teman2. Awalnya saya kurang suka berinteraksi dengan teman, apalagi saya keluar rumah itu bisa dihitung jari mas. Dengan adanya praktek ini saya jadi suka berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman-teman saya.	[AAHP.RM 3.1.2] “ Awalnya saya kurang suka berinteraksi dengan teman-teman saya. ”
5.	Apakah waktu belajar yang diberikan guru saat bermain peran dapat membuatmu lebih mudah beradaptasi?	sangat cukup, baik dalam menyusun naskah, dalam praktek, itu sangat cukup menurut saya.	[AAHP.RM 3.2.2] “ sangat cukup, baik dalam menyusun naskah, dalam praktek, itu sangat cukup menurut saya. ”
6.	Apakah evaluasi metode <i>Role Playing</i> dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuatmu lebih mudah menyelesaikan permasalahan?	sangat mas, karena dalam praktek ini, saya berkelompok. Maka saya bisa berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman2 saya. Untuk mendapatkan evaluasi kalo praktek saya belum sempurna, akhirnya ditambahkan pendapat-pendapat oleh teman saya dan guru saya.	[AAHP.RM 3.5.2] “Maka saya bisa berinteraksi dan bersosialisasi akhirnya ditambahkan pendapat-pendapat oleh teman saya dan guru saya.”
7.	Apakah media dalam materi ini membuat anda	iya mas, karena seperti ini, kalo saya belajar praktek	-

	lebih mudah menangkap pelajaran?	dengan adanya kelengkapan semua itu, saya lebih bisa memvisualkan, agar realistik atau secara nyata. Jika saya tidak mengetahui media yang digunakan, nanti saya banyak tidak fokus kepada materi. Dan dengan adanya media praktek, saya mudah menangkap materi secara realistik.	
8.	Apakah dalam berdiskusi dan evaluasi pada metode <i>Role Playing</i> dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuat kamu bekerjasama dalam kelompok?	iya mas, karena saya itu kurang bisa bersosialisasi, dan saya butuh evaluasi dari teman2 saya jika ada kurangnya, gitu mas.	-
9.	Apakah media dalam materi dakwah, khutbah dan tabligh ini dapat membuat kamu beradaptasi dengan pelajaran?	iya mas, sedikit2 saya bisa beradaptasi dengan adanya media pada materi ini saat pelajaran.	-
10.	Apakah waktu belajar yang diberikan guru saat bermain peran dapat membuatmu lebih mudah bekerjasama dalam kelompok?	sebetulnya kalo dibilang cukup itu tidak, kadang kurang cukup. Kadang ada teman-teman yang bisa diajak konsentrasi dan tidak bisa. Jika teman-teman tidak bisa diajak serius dalam praktek, maka tidak cukup untuk melaksanakan kelompokan atau bekerjasama.	[AAHP.RM 3.3.2] “ sebetulnya kalo dibilang cukup melaksanakan kelompokan atau bekerjasama.”
11.	Apakah metode <i>Role Playing</i> membuatmu lebih mudah untuk memahami materi da’wah, khutbah dan tabligh?	karena dengan adanya praktek, saya lebih mudah untuk memahami materi tersebut. Karena dengan cara prakteknya yang seperti real, jadi saya lebih paham dengan materi2 tersebut.	-

Lampiran 9

Dokumentasi

Plang SMAN 2 Trenggalek	Bangunan Tampak Luar SMAN 2 Trenggalek
 A photograph of the school sign for SMAN 2 Trenggalek. The sign is white with a blue border and features the text "SMA NEGERI 2 TRENGGALEK" and "SEKOLAH KAMAH ANAK" in blue and red. It is mounted on a white metal stand in front of a building with green and red vertical panels. There are several potted plants in front of the sign.	 A photograph of the exterior of SMAN 2 Trenggalek. The building is a two-story structure with a green and red color scheme. A person in a dark suit is standing in the foreground on a paved area. The building has a prominent roof and a flag flying from a pole.
Bangunan Tampak Dalam SMAN 2 Trenggalek	Pojok Layanan Informasi SMAN 2 Trenggalek
 A photograph of the interior of SMAN 2 Trenggalek, showing a lush garden with various tropical plants and trees. In the background, parts of the school building are visible through the foliage.	 A photograph of the "Pojok Layanan Informasi" (Information Service Corner) inside the school. It features a large black chalkboard with the text "POJOK LAYANAN INFORMASI SMA NEGERI 2 TRENGGALEK" in blue and red. A wooden desk is positioned in front of the chalkboard.

<p>Struktur Organisasi SMAN 2 Trenggalek</p> 	<p>Piagam Penghargaan SRC (School Religius Culture)</p> 
<p>Praktek Khutbah</p> 	<p>Proses KBM</p> 

<p>Wawancara dengan Kepala Sekolah Ibu Nikmah Mahanani M.Pd.</p>	<p>Wawancara dengan Waka Kurikulum Bapak Budyono M.Pd.</p>
	
<p>Wawancara dengan Guru PAI Bapak Mukhlisin S.Pd.I</p>	<p>Wawancara dengan Guru PAI Bapak Abdul Aziz Al barqi S.Pd.I</p>
	

<p>Wawancara dengan Siswa Kelas XI Nanda Irawan</p>	<p>Wawancara dengan Siswa XI Noval Rahmadhani</p>
	
<p>Wawancara dengan Siswa Kelas XI Al Akbar Hadi Putra</p>	
	

Lampiran 10

Jurnal Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 551354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 210101110082
Nama : FARHAN NABIL NUR SAJIDA
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Implementasi Metode Role Playing pada Pembelajaran PAI Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa SMAN 2 Trenggalek

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	25 November 2024	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi pertama terkait judul. Saran dari Dosen Pembimbing yaitu mengganti judul dengan variabel bebas yang terbaru dan relevan	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	27 November 2024	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi kedua terkait judul. Masukan dan saran dari Dosen Pembimbing yaitu mencari justifikasi teori tentang role playing terhadap ketrampilan sosial	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	05 Desember 2024	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi ketiga terkait judul. Judul sudah selesai dan melanjutkan tahap BAB 1	Ganjil 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	17 Februari 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi pertama terkait BAB 1. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu memberi latar belakang dan mencari definisi teori yang relevan	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	27 Februari 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi kedua terkait BAB 1. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu memberi footnote dan menambahkan footnote pada beberapa paragraf yang mempunyai dasar dari sumber	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	03 Maret 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi ketiga terkait BAB 1. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu memberi garis paragraf dan memberi tanda	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	03 Maret 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi pertama terkait BAB 2. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu menambahkan isi dari teori role playing yang mengaitkan dengan ketrampilan sosial	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	04 Maret 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi kedua terkait BAB 2. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu memberi footnote pada bab 2	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	06 Maret 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi ketiga terkait BAB 2. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu memberi salah tulisan dan salah pemilihan kata	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	07 Maret 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi pertama terkait BAB 3. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu menambahkan kerangka berpikir	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	08 Maret 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi kedua terkait BAB 3. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu memberi penulisan kata	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	09 Maret 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi ketiga terkait BAB 3. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu menambahkan pembahasan dan memberi penulisan	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
13	10 Maret 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Bimbingan final check	Genap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
14	13 September 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi pertama BAB IV. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu memberi paragraf dari hasil wawancara	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
15	15 September 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi kedua BAB IV. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu memberi koding dan hasil wawancara penelitian	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi

16	02 Oktober 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi ketiga BAB IV. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu menata sub bab IV dan membenahi kodingan hasil wawancara	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
17	07 Oktober 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Final check BAB IV	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
18	09 Oktober 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi pertama BAB V. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu menambahkan referensi dari setiap temuan dipembahasan	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
19	11 Oktober 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi kedua BAB V. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu membuat skema atau kerangka yang menpresentasikan inti dari pembahasan BAB V	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
20	19 Oktober 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	final check BAB V, membenahi typo dan footnote	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
21	21 Oktober 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	Konsultasi pertama BAB VI. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu meringkas kalimat pada kesimpulan dan saran	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
22	22 Oktober 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	konsultasi BAB VI dan Abstrak	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
23	26 Oktober 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	final check keseluruhan pertama. Masukan dari Dosen Pembimbing yaitu membenahi abstrak bahasa arab dan membenahi typo serta footnote	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi
24	30 Oktober 2025	Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed	final check keseluruhan kedua. Membenahi kata yang kurang tepat pada pembahasan dan merapikan naskah skripsi	Ganjil 2025/2026	Sudah Dikoreksi

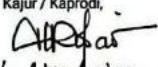
Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 6 November 2025
Dosen Pembimbing 1



Dr. IMRON ROSSIDY, M.Th, M.Ed

Kajur / Kaprodi,

Dr. Laily Nur Afifa, M.Pd.I.

Sertifikat Bebas Plagiasi



Biodata Mahasiswa



Nama	:	Farhan Nabil Nur Sajida
NIM	:	210101110082
Tempat, Tanggal Lahir	:	Trenggalek, 3 Juli 2002
Fakultas	:	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Tahun Masuk	:	2021
Alamat Email	:	sajidahan12@gmail.com
No. Hp	:	089516518456
Pendidikan Formal	:	<ul style="list-style-type: none">- TK Islam Terpadu Permata Umat Trenggalek- MI Plus Wali Songo Trenggalek- MTsN Model Trenggalek- SMAN 2 Trenggalek- S-1 PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang