

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN KERJA SAMA DAN INTERAKSI SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI DI SMK CITRA BANGSA MANDIRI PURWOKERTO

Silvi Nur Karimah, Rohmat

UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Email: 214110402275@mhs.uinsaizu.ac.id, zein_rohmat@yahoo.co.id

Abstract

The reality in the field shows that students' cooperation and social interaction skills in Islamic Religious Education (PAI) learning are still less than optimal, often caused by learning methods that do not actively involve students. Conventional learning methods such as lectures and questions and answers are still dominant, making students tend to be passive and less enthusiastic, especially in the process of cooperation and interaction patterns that occur. To overcome these problems, researchers studied the application of the role-playing learning method, which is believed to be able to create a more interactive and enjoyable learning atmosphere, encourage active student participation, and train critical thinking and empathy skills. This study aims to describe and analyze how the application of the role-playing method in improving student cooperation and interaction in Islamic Religious Education (PAI) learning at SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto, as well as evaluate the results obtained in the learning. This study is a qualitative research type with a field research approach, where data were collected through direct observation, interviews and documentation studies. The results of this study indicate that the application of the role-playing method in Islamic Religious Education (PAI) learning at SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto has been carried out consistently and is considered effective in improving student cooperation and interaction, as well as helping students to understand Islamic religious values concretely, increase their sense of responsibility, and develop social skills.

Keywords: Role playing method, Islamic religious education, and student interaction.

Abstrak

Realita di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama dan interaksi sosial siswa dalam pembelajaran PAI masih kurang optimal, seringkali disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Metode pembelajaran yang bersifat konvensional seperti ceramah dan tanya jawab, masih dominan membuat siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat khususnya dalam

proses kerjasama dan pola interaksi yang terjadi. Untuk mengatasi problematika tersebut, peneliti mengkaji penerapan metode pembelajaran *role playing*, yang diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan empati. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kerja sama dan interaksi siswa pada pembelajaran PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto, serta mengevaluasi hasil yang diperoleh dalam pembelajaran tersebut. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan *field research*, dimana data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara serta studi dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto telah dilakukan secara konsisten dan dinilai efektif dalam meningkatkan kerja sama dan interaksi siswa, serta membantu siswa untuk memahami nilai-nilai agama Islam secara konkret, meningkatkan rasa tanggung jawab, dan mengembangkan keterampilan sosial.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Pendidikan Agama Islam, dan Interaksi Siswa.

Pendahuluan

Di zaman yang kita jalani saat ini, pendidikan seringkali tidak merasa menyenangkan. Hal ini terjadi karena adanya beberapa alasan yang membuat siswa merasa bosan, malas, dan kurang konsentrasi. Masalah yang dialami siswa mungkin juga muncul akibat kurangnya inisiatif dalam metode pengajaran yang diterapkan oleh orang tua dan guru, yang berujung pada kurangnya motivasi untuk belajar. Saat ini, kita sering melihat siswa hanya menghabiskan waktu mereka di depan layar komputer untuk bermain game, menonton TV, menggunakan gadget, dan aktivitas yang serupa. Sumber masalah ini membuat anak-anak yang menjalani pendidikan hanya menghabiskan waktu untuk bermain ketimbang belajar. Padahal secara konteks umum, pendidikan dapat dimaknai sebagai proses perubahan perilaku individu yang cukup permanen, yang diperoleh dari hasil pengalaman yang didapatkan selama bersekolah. Namun, pada kenyataannya banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Banyak dari mereka tidak menyukai metode pengajaran yang dirasa cukup membosankan dan menyebabkan sehingga banyak sekali siswa yang kurang fokus saat pelajaran berlangsung. (Aisyah et al., 2023)

Setiap upaya dan cara sudah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu kualitas pendidikan, salah satunya melalui reformasi kurikulum merdeka, peningkatan kemampuan guru, dan masih banyak lagi. Salah satu metode untuk memperbaiki kualitas pendidikan ini adalah dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik dan nyaman, yang sesuai dengan kebiasaan dan minat siswa. Hal ini bertujuan agar siswa lebih termotivasi dalam menjalani proses belajar. Dalam rangka mencapai tujuan ini, seorang guru sebaiknya mencari informasi yang berkaitan dengan kondisi yang dapat meningkatkan kualitas belajar di sekolah. Pada era sekarang, pembelajaran

pendidikan agama Islam (PAI) memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, termasuk dalam mengembangkan nilai-nilai Islam, interaksi sosial, perilaku dan karakter siswa, serta menjadi indikator keberhasilan dalam pendidikan agama Islam.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran esensial dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa. Saat ini, tantangan yang dihadapi siswa dalam era globalisasi semakin rumit, terutama terkait kemampuan bekerja sama dan berinteraksi dalam masyarakat. Namun, observasi di sekolah menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berkolaborasi dan bersosialisasi dalam pembelajaran PAI masih kurang optimal. Hal ini terjadi karena beberapa faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga interaksi dan komunikasi dalam kelas menjadi sangat terbatas. (Sulisti & Omni et al., 2023)

Penerapan pendekatan metode bermain peran dalam pembelajaran PAI diharapkan dapat meningkatkan interaksi dan kerjasama antara siswa di kelas. Melalui metode ini, siswa memiliki kesempatan untuk menjelajahi situasi nyata dalam lingkungan yang terkontrol. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan metode ini mendukung perkembangan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan empati siswa. (Masykur, S et al., 2024) Dengan menggunakan metode ini, siswa tidak hanya mempelajari teori saja, tetapi juga memahami pentingnya nilai kerjasama dan komunikasi yang efektif. Selain itu, bermain peran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Dalam proses belajar yang seperti ini, siswa diharapkan berpartisipasi dan aktif selama proses belajar. (Hanik et al., 2019) Dengan menerapkan teknik pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan kerjasama serta interaksi dalam pembelajaran PAI, diharapkan hal ini dapat memperbaiki perhatian dan kerjasama siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung, khususnya dalam pendekatan pembelajaran PAI. Oleh karena itu, suasana belajar yang efektif akan tercipta, dan tujuan pendidikan dapat dicapai dengan baik.

Teknik pembelajaran yang diperoleh dengan bermain peran yang digunakan dalam pembelajaran PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto mengangkat materi yang relevan dan cocok dengan metode ini. Penerapan teknik bermain peran ini terbukti efektif dan dapat memberikan motivasi kepada siswa selama proses belajar, meningkatkan semangat mereka, serta mendorong siswa yang cenderung pasif untuk lebih terlibat dalam kelompok. Hal ini diharapkan dapat mengganti pola kerjasama dan interaksi antar siswa selama proses belajar.

Pelaksanaan pembelajaran PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto masih menghadapi berbagai tantangan untuk meningkatkan partisipasi siswa. Dari hasil observasi awal yang dilakukan melalui wawancara dengan Ibu Riki Triani, S. Pd., selaku guru PAI, teridentifikasi masalah interaksi siswa yang masih cenderung pasif, terutama dalam diskusi kelompok serta pola kerjasama. Oleh karena itu, penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PAI adalah strategi yang layak diterapkan

untuk meningkatkan pola kerjasama dan interaksi siswa selama proses belajar. Dengan metode ini, siswa diberi kesempatan untuk berperan dalam skenario yang relevan dengan materi PAI yang dipelajari. Pengamatan awal menunjukkan bahwa beberapa siswa tertarik dengan metode ini, meskipun penggunaannya di kelas masih terbatas dan minim. Keberagaman karakter siswa di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto menjadikan tempat itu ideal untuk mengamati metode ini dalam meningkatkan kerjasama dan interaksi dalam pembelajaran PAI.

Dari penjelasan di atas, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi untuk mengetahui bagaimana penerapan metode peran dapat berkontribusi pada kerjasama dan interaksi siswa di pembelajaran PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto. Melalui penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PAI, diharapkan siswa dapat menggali potensi mereka lebih dalam untuk meningkatkan kerjasama dan interaksi. Meskipun terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaan, metode bermain peran dalam pembelajaran PAI dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan mengembangkan kemampuan sosial untuk memahami materi yang diajarkan. Untuk penerapan lebih lanjut, metode ini memerlukan strategi yang lebih teratur dalam pengaturan peran, manajemen waktu, dan pendampingan siswa yang masih merasa kurang percaya diri.

Oleh karena itu, peneliti memiliki minat untuk melakukan kajian penelitian yang lebih mendalam di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto dikarenakan sekolah ini telah menerapkan metode pembelajaran dengan metode permainan peran yang dikaitkan dalam materi pembelajaran PAI. Di samping itu, peneliti juga ingin menyelidiki mengenai penerapan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan kerjasama dan interaksi siswa di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto.

Metode Penelitian

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong dalam kategori penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kejadian yang telah dialami, dinyatakan, dan dirasakan melalui narasi atau deskripsi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian lapangan (*field resreach*) yang dimana mengharuskan peneliti untuk mengamati dan berinteraksi secara langsung di lokasi penelitian dengan guru dan siswa. Selain itu, penelitian ini juga memiliki tujuan untuk mengerti fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti sikap, pengertian, motivasi dan tindakan yang menjelaskan menggunakan kata-kata yang baik dan jelas. (M., & Luthfiah et al., 2017). Disisi lain, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menggali potensi secara lebih mendalam mengenai metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian adalah aspek penting dalam sebuah studi. Lokasi penelitian ini adalah area yang dijadikan titik fokus oleh peneliti, sedangkan waktu

penelitian mengacu pada periode yang digunakan dalam meraih informasi dan mengumpulkan data yang diperlukan.

Penelitian ini dilakukan di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto yang berlokasi di Jalan Gerilya Barat, Cileleng, Desa Tanjung, Kecamatan Purwokerto, Kabupaten Banyumas. Pilihan lokasi ini karena SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto memiliki standar pendidikan yang diakui oleh pemerintah. Selain itu, mayoritas siswa di sekolah ini membutuhkan metode pembelajaran yang lebih praktis dan aplikatif. Mengingat pentingnya mutu kualitas pendidikan, SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto juga merupakan salah satu lokasi penelitian yang telah menggunakan metode pembelajaran dengan penerapan metode *role playing*.

C. Data dan Sumber Data

Menentukan sumber data sangat penting dilakukan oleh peneliti dalam merancang sebuah penelitian dengan cara yang sistematis dan relevan. Sumber data ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu data skunder dan data primer. Data primer diperoleh langsung dari informan, seperti guru PAI dan siswa di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto melalui observasi dan wawancara. Sedangkan data skunder dikumpulkan secara tidak langsung melalui dokumen, gambar, rekaman dan materi yang mendukung.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah langkah penting dalam proses penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan informasi atau data yang tepat dan valid untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mendukung analisis tujuan yang telah ditetapkan. (Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani et al., 2023) Berbagai metode atau teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah suatu proses yang terstruktur, mencakup pengamatan, analisis, dan pencatatan perilaku yang dapat dilihat untuk mencapai suatu tujuan. (Sugiyono et al., 2015) Dalam observasi, perilaku yang diperhatikan harus nyata dan dapat didengar, dilihat, serta diukur. Tujuan dari observasi ini adalah untuk menggambarkan lingkungan, aktivitas, individu yang berpartisipasi, serta makna dari peristiwa tersebut berdasarkan sudut pandang orang yang terlibat. Jenis observasi dalam penelitian ini adalah observasi non partisipatif, dimana peneliti berfungsi sebagai pengamat tanpa terlibat secara langsung dalam kegiatan yang berlangsung.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data melalui observasi dilakukan untuk secara langsung mengamati penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kerja sama dan interaksi siswa pada pembelajaran PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto. Teknik ini mencakup pengamatan langsung terhadap kegiatan di kelas, metode pembelajaran *role playing* yang diterapkan oleh guru, serta proses interaksi antara siswa dan guru serta antar siswa selama pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara adalah proses komunikasi antara dua individu yang terjadi dalam konteks alami, dilakukan secara sadar untuk tujuan tertentu, dan bertujuan untuk menciptakan pemahaman berdasarkan kepercayaan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur yang dilakukan secara sistematis. Peneliti menyiapkan instrumen wawancara yang berisi serangkaian pertanyaan untuk beberapa responden.

Tujuan pengumpulan data melalui wawancara ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kerja sama dan interaksi siswa pada pembelajaran PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto. Fokus utama wawancara ini adalah penerapan metode *role playing* oleh guru dalam pembelajaran PAI, serta manfaat dan tantangan yang dihadapi, tanggapan terhadap teori humanistik dan pembelajaran kooperatif, serta pola interaksi dan kerja sama siswa dalam pelajaran PAI yang berkaitan dengan metode *role playing*.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan langsung berfokus pada objek studi. Dokumentasi ini bisa berupa informasi serta bisa juga terdiri dari kesaksian lisan, artefak, gambar, dan lainnya. (Djaman, S & Aan, K et al., 2009)

Selain itu, catatan atau bukti fisik yang bisa diverifikasi juga termasuk dalam kategori dokumentasi dan memiliki kekuatan hukum. Bentuk dokumentasi ini dapat berupa teks yang ditulis, foto, rekaman video, kaset, serta berbagai tipe data lainnya yang bisa dikumpulkan dan digunakan kembali (*thyredot*). (Agave et al., 2020)

Pada penelitian ini, peneliti akan mengumpulkan dokumen yang berupa teks tertulis, gambar, serta modul ajar dan konsep yang berkaitan dengan media pembelajaran PAI dan penggunaan metode pembelajaran *role playing*.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses dimana data mentah dipecah dan di proses menjadi informasi yang dapat dimengerti serta ditafsirkan. Tujuan dari reduksi data adalah agar hasil analisis tidak menciptakan berbagai pandangan yang berbeda. Proses ini mencakup pencarian dan pengaturan data secara sistematis, yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Data tersebut lalu di kelompokkan, diuraikan menjadi unit-unit, disintesis, disusun dalam pola, dan dipilih berdasarkan data yang relevan untuk dianalisis lebih lanjut. Kemudian peneliti akan membentuk kesimpulan atau interpretasi yang mudah dipahami oleh orang lain.

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan dari sebelum peneliti turun ke lapangan, saat berada di lapangan, hingga setelah penelitian selesai. Dalam penelitian ini, peneliti mengikuti model analisis yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yang merupakan pendekatan sistematis dalam penelitian

kualitatif. (Matthew B. Miles, A. Michael Huberman and Jhony Saldana. et al., 2009) Ada empat langkah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Reduksi data

Reduksi data adalah proses untuk memilah dan menyederhanakan informasi yang dikumpulkan. Menurut Miles dan Huberman, reduksi data ini melibatkan langkah-langkah penting, yaitu pemilihan data yang relevan dengan fokus pada penelitian, konsentrasi pada tema-tema penting yang ditemukan dalam data, dan membuat abstrak pada akhir yang mengubah data mentah menjadi format yang lebih ringkas dan terorganisir. (Wandi, S et al., 2013)

Dalam reduksi data, peneliti harus memperhatikan setiap elemen yang ada, karena hal ini sangat berkaitan dengan tujuan penelitian. Tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah untuk menemukan temuan yang berarti. Peneliti melakukan reduksi data untuk membuat data yang diperoleh lebih jelas dan tepat serta supaya pembahasan lebih fokus pada penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kerja sama dan interaksi siswa dalam pembelajaran PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto.

2. Penyajian Data

Setelah tahapan reduksi data selesai, langkah selanjutnya adalah penyajian data. Tujuan dari penyajian data adalah untuk menyusun informasi dalam format yang mempermudah pemahaman dan analisis lebih lanjut. Miles dan Huberman menekankan bahwa penyajian data harus terstruktur, menggunakan tabel, grafik, diagram, atau teks naratif untuk menyajikan informasi dengan lebih jelas. Langkah ini memberikan gambaran keseluruhan dengan menyusun data yang memungkinkan peneliti melihat pola dan hubungan elemen-elemen data. (Fairus, et al., 2009)

Dengan penyajian yang teratur, data akan terbentuk dalam pola yang jelas, yang memudahkan pemahaman tentang fenomena yang terjadi dan membantu merencanakan langkah-langkah selanjutnya berdasarkan informasi tersebut. Penyajian data yang baik akan membantu peneliti menarik kesimpulan yang lebih akurat dan mengambil tindakan berdasarkan informasi yang disajikan.

3. Verifikasi

Verifikasi merupakan langkah di mana peneliti memeriksa kebenaran hasil yang telah diperoleh dari penelitian. Proses verifikasi data ini mencakup pemeriksaan ulang terhadap informasi dengan meninjau catatan lapangan dari hasil analisis untuk memastikan adanya konsistensi. Selain itu, berdiskusi dengan rekan peneliti atau bertukar pikiran juga dilakukan untuk mendapatkan sudut pandang tambahan mengenai temuan penelitian yang diperoleh.

Dengan melakukan triangulasi data, peneliti dapat membandingkan hasil dari berbagai sumber atau metode yang berbeda untuk meningkatkan keabsahan temuan tersebut. Seluruh proses verifikasi data ini membantu dalam memastikan

bahwa kesimpulan yang dihasilkan adalah *sahih* dan dapat dipertanggungjawabkan. (Rijali, et al., 2009)

4. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam penelitian adalah penarikan kesimpulan, dimana peneliti menyusun hasil analisis data yang telah dilakukan. Penarikan kesimpulan dapat berupa penjabaran temuan yang memberikan gambaran umum mengenai fenomena yang diteliti. Dalam tahap ini, peneliti juga dapat menjelaskan hubungan sebab-akibat atau menunjukkan hubungan kausal antara berbagai variabel. Selain itu, penarikan kesimpulan juga bisa mencakup pengembangan teori dengan membuat hipotesis atau teori baru yang didasarkan pada hasil penelitian.

Kesimpulan awal yang diperoleh bersifat sementara, yang berarti bisa berubah sesuai dengan hasil penelitian yang lebih lanjut, sehingga kesimpulan tersebut dapat dianggap memiliki kredibilitas. Oleh karena itu, diharapkan bahwa kesimpulan dari penelitian kualitatif akan menghasilkan inovasi dan penemuan yang belum ada. (Sugiono, et al., 2013) Penarikan kesimpulan ini juga dilakukan di akhir proses pengumpulan data dan divalidasi sepanjang penelitian agar penelitian ini tetap akurat dan relevan. Fokus dari penelitian ini adalah penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan kerja sama dan interaksi siswa dalam pembelajaran PAI di SMK Citra Banga Mandiri Purwokerto.

F. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data diuji untuk menghapus keraguan terhadap hasil penelitian. Dalam penelitian kualitatif, objek dianggap sebagai sesuatu yang terus berubah atau dinamis, tergantung pada situasi dan kondisi sosial yang ada. Untuk bisa mempertanggungjawabkan serta memahami data penelitian sesuai dengan standar ilmiah, diperlukan uji keabsahan data. Salah satu cara yang digunakan adalah dengan menguji kredibilitas data melalui teknik triangulasi. Teknik ini diterapkan dalam penelitian untuk memeriksa dan membandingkan data dengan menggunakan berbagai metode, seperti yang dijelaskan berikut ini:

1. Teknik Triangulasi

Uji keabsahan data dengan teknik triangulasi bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh memiliki validitas. Metode ini dilakukan dengan mengamati sumber data melalui berbagai teknik. Dalam penelitian ini, proses triangulasi data dilakukan secara langsung dengan melakukan observasi di kelas untuk menilai penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kerja sama serta interaksi siswa selama pembelajaran PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto. Selain itu, triangulasi data juga meliputi penggabungan beberapa metode, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan untuk memverifikasi akurasi data dengan mempertimbangkan data yang telah diperoleh dari berbagai sumber atau

informan. Misalnya, hasil wawancara dengan pengajar dibandingkan dengan hasil observasi kegiatan pembelajaran atau dokumen modul ajar yang mencatat aktivitas selama proses belajar mengajar. Tujuan dari teknik triangulasi sumber ini adalah untuk meningkatkan kredibilitas dan mengatasi kelemahan data yang ada. (Susanto, R & J et al., 2023) Dalam penelitian ini, teknik triangulasi sumber dilaksanakan dengan memeriksa data yang telah dikumpulkan. Kemudian data tersebut di deskripsikan, di kategorikan dan di evaluasi.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu dilakukan dengan memeriksa hasil wawancara, observasi, dan teknik lainnya pada situasi yang berbeda. Metode ini bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat. Jika hasil data yang didapat tidak sama, maka penelitian dilakukan berulang kali untuk memperoleh kepastian data. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati kontinuitas dan konsistensi penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kerja sama dan interaksi siswa di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto pada waktu yang berbeda, sehingga potensi keberadaan data yang bersifat kontemporer dapat diminimalisir.

Hasil dan Pembahasan

A. Penyajian Data

SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto merupakan sebuah institusi pendidikan sekolah menengah kejuruan swasta yang terkenal dalam bidang kesehatan dengan 6 kompetensi keahlian khusus yaitu teknologi laboratorium medik/ analisis kesehatan, asisten keperawatan, farmasi klinis dan komunikasi, bisnis daring dan pemasaran, administrasi perhotelan dan pariwisata serta tata boga (kuliner). Untuk menciptakan sebuah pengalaman pembelajaran yang baik sekolah ini menciptakan penggunaan strategi pembelajaran dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* atau biasa dikenal dengan istilah bermain peran dalam proses pembelajaran PAI. Metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang diarahkan mengenai upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), yang berkaitan dengan kehidupan peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat teori dari Walter Dick, Lou Carey dan James O. Carey dalam bukunya bahwasanya pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* terhadap proses pembelajaran PAI dapat meningkatkan siswa dalam berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, dan proses tersebut akan berhasil apabila siswa dapat melakukan latihan secara langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang sudah diterapkan.

Dalam proses pembelajaran PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto, guru PAI berusaha untuk menyesuaikan materi pembelajaran, metode, serta penilaian agar sesuai dengan konteks karakteristik masing-masing peserta didik. Dengan cara ini, peserta didik diberikan kesempatan belajar sesuai dengan cara yang mereka inginkan

dan didorong untuk mampu berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil penelitian ini, mengenai penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kerjasama dan interaksi siswa pada pembelajaran PAI yang diterapkan oleh guru di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto dilaksanakan melalui beberapa tahapan pelaksanaan diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Tahapan Perencanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Mata Pembelajaran PAI kelas X Asisten Keperawatan 1 di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto

Perencanaan dalam proses pembelajaran merupakan sebuah langkah awal yang dilakukan sebelum memulai kegiatan belajar mengajar. Proses perencanaan dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk menjamin bahwa semua elemen pembelajaran telah disiapkan secara maksimal, sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan sejalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dalam proses tahapan pembelajaran tentu saja terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan oleh guru seperti pembuatan modul ajar, materi pembelajaran, metode pengajaran, serta media pembelajaran untuk mempermudah selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Pelaksanaan Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran PAI Kelas X Asisten Keperawatan 1 di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto

Pembelajaran PAI mengajarkan adanya perencanaan dalam setiap aktivitas pembelajaran. Proses pembelajaran ini memperhatikan beberapa hal yang harus dilakukan. Pembelajaran yang berkesinambungan antara perencanaan dengan aktivitas penting melakukan pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran PAI yang ada di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto juga menerapkan metode pembelajaran berdiferensiasi. Strategi ini dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dikaitkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Dalam proses pembelajaran PAI menggunakan strategi pembelajaran berdiferensiasi terdapat tiga aspek penting dimana guru harus menyesuaikan materi pelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat siswa. Strategi pembelajaran ini digunakan untuk melihat bagaimana pemahaman siswa sesuai dengan kadar kemampuan belajarnya.

Pelaksanaan pembelajaran PAI yang bervariasi khususnya dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dilakukan berdasarkan dengan rencana yang telah disusun dalam menganalisis kebutuhan siswa. Dalam tahap ini, proses pembelajaran tentunya dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan evaluasi. Ketiga tahapan kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan terstruktur secara sistematis. Berikut hasil observasi penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kerjasama dan interaksi siswa

pada Pembelajaran PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto diantaranya yaitu:

a. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan yang telah dicermati melalui hasil observasi dikelas, guru di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto memulai kegiatan belajar mengajar pukul 08.00 WIB. Adapun kegiatan pembelajaran PAI yang dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran *role pleying* diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Guru mengucapkan salam, pada tahap ini, setelah siswa menjawab salam guru meminta seluruh siswa berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing.
2. Guru memberikan apersepsi pembelajaran,
3. Guru melakukan presensi kepada siswa dan bertanya kabar untuk mengetahui bagaimana kondisi semangat siswa,
4. Guru memberikan motivasi untuk siswa dan melakukan kegiatan *ice breaking* agar siswa bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran,
5. Guru menjelaskan dan bertanya sedikit tentang pembelajaran pada materi sebelumnya untuk mengingatkan kembali siswa pada materi sebelumnya,
6. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran pada materi yang akan dilaksanakan.

b. Kegiatan Inti

Setelah melaksanakan kegiatan pendahuluan, guru melanjutkan proses pembelajaran pada bagian inti. Pada bagian ini, siswa diminta untuk membaca dan mengamati materi yang akan disampaikan mengenai sejarah masuknya Islam di Nusantara. Setelah itu, guru memberitahu siswa mengenai ketrampilan yang diperlukan untuk memulai pembelajaran dan memastikan siswa mendapat pandangan awal tentang hubungan materi baru dan apa yang mereka ketahui.

Kemudian, guru bertanya kepada siswa mengenai ulasan materi yang telah dibaca oleh mereka, selanjutnya guru menjelaskan materi tentang sejarah masuknya Islam di Nusantara, kemudian guru meminta siswa membentuk kelompok sesuai dengan yang mereka kehendaki, setelah itu guru membagi konsep materi melalui strategi dakwah Walisongo dalam menyebarkan Islam di Nusantara, kemudian guru memberitahukan kepada siswa bahwasanya metode pembelajaran dilakukan dengan simulasi situasi nyata bermain peran atau biasa dikenal dengan istilah metode pembelajaran *role playing* melalui skenario yang telah dibagikan, kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, setelah itu, guru

memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan memilih perannya sesuai dengan skenario yang telah ditentukan.

Selanjutnya guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya dengan mengacak nomor urut, setelah itu, guru meminta kepada siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran secara bergantian sesuai dengan kelompok masing-masing. Kemudian guru memberikan penguatan dengan memberikan klarifikasi dan koreksi terhadap hasil presentasi yang telah dipaparkan siswa dalam masing-masing kelompoknya, setelah itu, guru memberikan masukan untuk setiap kelompok. Selanjutnya guru memberikan kesempatan sesi tanya jawab kepada siswa yang belum paham. Kemudian, sebagai sesi akhir dari kegiatan inti guru memberikan kesimpulan dan penguatan serta penutup.

c. Kegiatan Evaluasi

Evaluasi pembelajaran merupakan tahapan akhir dalam proses pembelajaran dimana guru merangkum materi, melakukan penilaian, dan mengevaluasi hasil pembelajaran. (Nur Aidila Fitria et al. 2024) Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*, guru telah menerapkan secara konsisten sejak pertemuan awal hingga pertemuan akhir. Penerapan tersebut dilakukan dengan mengikuti tahapan-tahapan yang sesuai dengan prosedur pelaksanaan metode pembelajaran *role playing*. Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Skenario yang akan ditampilkan disiapkan oleh guru.
- b) Guru memilih beberapa murid untuk memahami skenario dua hari sebelum proses belajar mengajar dimulai.
- c) Guru membentuk kelompok yang masing-masing terdiri dari lima siswa, sesuai dengan yang mereka inginkan.
- d) Guru menjelaskan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e) Guru meminta siswa yang telah dipilih untuk menyajikan skenario yang telah mereka siapkan.
- f) Setiap siswa diarahkan untuk berkumpul di kelompok mereka sambil mengamati dan memperhatikan presentasi skenario.
- g) Setelah presentasi selesai, setiap kelompok menerima kertas sebagai bahan kerja untuk mendiskusikan hasil presentasi skenario.
- h) Setiap perwakilan kelompok menyampaikan kesimpulan dari diskusi mereka.

- i) Setelah itu, guru memberikan kesimpulan umum berdasarkan presentasi yang telah disampaikan.
- j) Guru kemudian memberikan evaluasi kepada semua siswa.
- k) Guru memberikan penutup dan diakhiri dengan salam.

Di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto, terdapat banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Namun, masih ada beberapa guru PAI yang belum mampu menerapkan metode pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Hal ini mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar dan berimplikasi pada nilai siswa yang belum memuaskan.

Dengan demikian, metode pembelajaran bermain peran memiliki peran penting untuk menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan praktis untuk diterapkan di dalam kelas, sehingga terciptanya kondisi kelas dengan penuh kebersamaan, keaktifan, dan kesenangan.

B. Analisis Data

Berdasarkan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan, informasi telah didapatkan mengenai penerapan pembelajaran aktif dengan menggunakan metode pembelajaran PAI di kelas X Asisten Keperawatan 1. Dalam tahap analisis data ini, peneliti menerapkan pendekatan analisis deskriptif untuk mengkaji secara komprehensif proses perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti akan memberikan analisis berdasarkan data yang telah dikumpulkan:

1. Analisis Perencanaan Pembelajaran

Sebelum menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PAI, guru melakukan serangkaian persiapan. Guru PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto memulai dengan menyusun alur tujuan Pembelajaran (ATP), mendesain modul ajar untuk setiap sesi, serta mempersiapkan berbagai media yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan metode *role playing* di dalam kelas. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto menggunakan modul ajar yang telah disusun sesuai dengan kurikulum merdeka sebagai panduan utama. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Di samping itu, buku paket PAI disiapkan sebagai materi tambahan, dan media pembelajaran khusus yang berupa kertas potong disediakan untuk menerapkan konsep pembagian kelompok dalam metode pembelajaran *role playing* yang akan diberikan kepada siswa.

Modul ajar yang digunakan di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto dinilai sangat baik karena disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Modul ini dirancang secara terstruktur, mencakup kegiatan pembukaan, inti, dan penutup. Evaluasi

hasil belajar telah mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Waktu yang dialokasikan untuk pembelajaran dirancang secara efektif dengan durasi 2x35 menit untuk setiap pertemuan, yang terdiri dari 10 menit pembukaan, 50 menit kegiatan inti, dan 10 menit penutup. Meskipun sekolah telah menyediakan sarana dan prasarana yang cukup memadai, namun setiap guru tetap bertanggungjawab untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan yang mereka inginkan sendiri.

2. Analisis Pelaksanaan

Guru PAI telah menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dengan sistematis, yang terdiri dari beberapa tahap: pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Proses pembelajaran ini mengikuti langkah-langkah yang ada dalam modul ajar. Pada tahap pendahuluan, guru dan siswa telah mempersiapkan buku paket serta alat tulis yang diperlukan untuk proses pembelajaran. Kegiatan ini dimulai dengan sapaan guru kepada siswa, menanyakan keadaan mereka, serta memeriksa kehadiran peserta didik.

Di awal kegiatan inti, guru membuka pelajaran dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap pelajaran PAI. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep ajaran dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan, salah satunya melalui metode bermain peran.

Serangkaian kegiatan pembelajaran diawali dengan guru memberikan salam sebagai pembuka kelas. Setelahnya, siswa diminta untuk melakukan doa bersama sesuai dengan keyakinan masing-masing. Kemudian guru bertanya mengenai kabar siswa, sehingga dapat tercipta suasana yang kondusif untuk belajar. Sebagai apersepsi, guru melakukan presensi dan meninjau kembali pengetahuan awal siswa.

Setelah itu, guru menjelaskan materi yang menjadi fokus pembelajaran di hari itu. Untuk kegiatan interaktif, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari lima anak agar menyiapkan skenario untuk bermain peran berdasarkan konsep yang telah diajarkan. Kegiatan ini mendorong siswa untuk belajar secara aktif dengan mengembangkan interaksi dan kerja sama dalam kelompok mereka, hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi dan menyusun konsep yang telah ditentukan.

Untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi tersebut, guru memberikan tugas harian sebagai latihan. Saat sesi berakhir, guru juga melakukan evaluasi dan memberikan penjelasan tambahan tentang aspek materi yang masih belum dipahami siswa. Hal ini membuat pembelajaran berlangsung lebih menyeluruh dan efektif.

Selama proses belajar, guru secara aktif mendukung pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. Pada pelajaran PAI yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran, banyak siswa terlihat sangat bersemangat. Namun, terdapat beberapa siswa yang lebih cenderung

bermain sendiri atau kurang fokus. Siswa yang kurang serius biasanya akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan. Sementara itu, siswa yang antusias dan memperhatikan dengan baik akan lebih mudah dalam menyelesaikan tugas dan merespons pertanyaan dari guru.

Selama proses belajar, guru secara aktif mendukung pemahaman siswa dengan mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah dibahas. Dalam pembelajaran PAI yang menggunakan metode bermain peran, banyak siswa terlihat sangat bersemangat. Namun, terdapat beberapa siswa yang lebih cenderung bermain sendiri atau kurang fokus. Siswa yang kurang serius biasanya akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan. Sementara itu, siswa yang antusias dan memperhatikan dengan baik akan lebih mudah dalam menyelesaikan tugas dan merespons pertanyaan dari guru.

Pembelajaran ini dimulai dengan pengantar tentang proses masuknya Islam di Nusantara. Guru memulai dengan penjelasan singkat mengenai pentingnya memahami proses ini. Selanjutnya, guru mencantumkan tujuan spesifik untuk pertemuan pertama. Setelah menyampaikan tujuan, guru dan siswa bersama-sama merangkum poin-poin penting dari materi yang telah disampaikan. Guru menyebutkan bahwa pertemuan berikutnya akan membahas lebih jauh mengenai sejarah masuknya Islam di Nusantara, termasuk perkembangan yang dilakukan oleh walisongo, dan akan ada kegiatan menarik yang direncanakan.

Tahap selanjutnya dimulai dengan pemahaman lebih mendalam tentang sejarah masuknya Islam ke Nusantara. Siswa diperkenalkan dengan teknik pembelajaran yang bernama *role playing*. Setelah materi dijelaskan, siswa dibagi menjadi lima kelompok yang masing-masing terdiri dari lima anggota. Setelah itu, guru memberikan skenario untuk permainan peran yang relevan dengan poin materi berikutnya. Guru juga memfasilitasi dan mengawasi proses diskusi di setiap kelompok. Dalam proses ini, guru memperhatikan pola kerja sama dan interaksi antar siswa serta menguatkan konsep yang akan diperankan saat beraktivitas. Proses belajar dilanjutkan dengan analisis lebih dalam melalui studi kasus dan penerapan simulasi peran dalam situasi nyata. Setelah menjelaskan bahan ajar, siswa kembali dibagi menjadi lima kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari lima orang. Di pertemuan ini, terlihat jelas bahwa siswa memahami materi dengan baik, menunjukkan semangat yang tinggi, dan menciptakan suasana kelas yang efektif dan lebih nyaman.

3. Analisis Evaluasi Pembelajaran

Secara umum, terdapat dua kategori utama dalam metode dan alat yang dipakai untuk evaluasi, yaitu teknik tes dan teknik non-tes, masing-masing dengan berbagai bentuk. Tes adalah alat evaluasi yang terdiri dari serangkaian pertanyaan atau tugas yang disusun secara sistematis dalam konteks tertentu. Tujuannya adalah untuk menilai potensi, kemampuan, dan keterampilan siswa, menghasilkan data atau skor yang bisa dianalisis dan ditafsirkan.

Proses evaluasi penggunaan metode pembelajaran aktif melalui metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PAI, guru menerapkan berbagai metode penilaian yang dilakukan melalui beberapa tahapan evaluasi. Salah satu cara adalah evaluasi tertulis yang melibatkan tugas individu. Evaluasi ini berfokus pada domain kognitif, dimana siswa diminta untuk menyelesaikan tugas yang dirancang oleh guru. Dari hasil observasi peneliti, proses evaluasi berjalan dengan baik, selaras dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya.

Evaluasi untuk pembelajaran PAI yang menggunakan metode *role playing* di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto dilakukan setelah siswa berperan sesuai dengan materi yang diajarkan. Berdasarkan prosedur metode *role playing* yang dijelaskan oleh Joyce dan Weil, langkah selanjutnya setelah pembelajaran adalah diskusi dan evaluasi, dengan menilai apa yang terjadi selama siswa bermain peran dan membahas fokus permainan itu sesuai dengan evaluasi metode yang diterapkan di sekolah tersebut. Pandangan serupa diungkapkan oleh Dick dan Carey yang menyatakan bahwa penilaian dan tindak lanjut dilakukan setelah proses pembelajaran. Penilaian tersebut dilakukan setelah kelas selesai, dengan evaluasi dalam bentuk Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS). Pada kegiatan ini, guru melakukan ujian melalui *google form* untuk menilai hasil belajar siswa sepanjang satu semester sampai akhir periode. PTS dan PAS digunakan untuk mengukur perkembangan kompetensi siswa setelah menjalani pembelajaran selama kurang lebih 2 hingga 3 minggu. Tes ini mencakup semua indikator yang mencerminkan seluruh kompetensi dasar dalam waktu tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kerjasama dan interaksi siswa pada pembelajaran PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto, ditemukan bahwa penerapan metode ini cenderung membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. Hal ini berfungsi untuk memperbaiki pola kerjasama dan interaksi siswa dalam pelajaran PAI. Metode pembelajaran bermain peran juga membantu siswa memahami nilai-nilai agama Islam secara lebih nyata dan meningkatkan rasa tanggungjawab serta keterampilan sosial mereka. Selama proses pembelajaran PAI dengan metode ini, ditemukan beberapa langkah yang perlu dipersiapkan sebelum melakukan peran, antara lain:

1. Guru membuat skenario yang akan digunakan.
2. Beberapa siswa dipilih oleh guru untuk mempelajari skenario dua hari sebelum pelajaran dimulai.
3. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari lima orang setiap kelompoknya.
4. Penjelasan mengenai kompetensi yang ingin dicapai diberikan oleh guru.
5. Siswa yang telah ditunjuk dipanggil untuk menyampaikan skenario yang telah disiapkan.

6. Setiap siswa diarahkan untuk berkumpul dalam kelompok mereka masing-masing sambil memperhatikan dan mengamati presentasi skenario.
7. Setelah presentasi selesai, setiap kelompok menerima kertas kerja untuk mendiskusikan hasil skenario yang telah dipresentasikan.
8. Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan hasil diskusi mereka.
9. Penutup dilakukan oleh guru dengan memberikan kesimpulan umum, penguatan dan koreksi kepada siswa.
10. Evaluasi dilakukan oleh guru.
11. Proses pembelajaran ditutup oleh guru dengan doa dan salam.

Metode pembelajaran *role playing* ini terbukti mampu meningkatkan pola kerja sama dan interaksi siswa pada pembelajaran PAI di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto. Metode pembelajaran bermain peran ini juga berhasil untuk mewujudkan kondisi belajar yang lebih intraktif, menggembirakan dan saling melibatkan satu sama lainnya. Selama pelaksanaan pembelajaran, siswa terlibat secara langsung dengan berperan sesuai konteks substansi materi pelajaran yang sedang dilaksanakan.

Setelah penggunaan metode ini, kerjasama antar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Siswa berlatih untuk berkolaborasi dalam kelompok, berbagi tugas, saling bertukar untuk menyampaikan pendapat dan membantu satu sama lain untuk mencapai hasil yang baik pada proses pembelajaran PAI dengan menggunakan metode pembelajaran PAI dengan bermain peran. Hal ini juga membantu siswa dalam rasa tanggung jawab serta mampu meningkatkan ketrampilan sosial mereka.

Komunikasi antara siswa pun semakin meningkat, baik pada saat forum pembelajaran ataupun dalam menjalankan proses memainkan peran. Model pembelajaran seperti ini mampu memberi kesempatan kepada siswa untuk beranting menyampaikan pendapat, pandangan, dan mampu mendengarkan pendapat teman-teman mereka, sehingga hal ini memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan interaksi dan pola kerjasama baik dalam lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Sebagian umum, pelaksanaan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) ini memberikan efek dan hasil yang baik dalam proses pembelajaran PAI khususnya pada konteks sosial dan afektif siswa di SMK Citra Bangsa Mandiri Purwokerto. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan pilihan sebagai program pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kadar komunikasi dan pola kerjasama siswa pada pembelajaran PAI tingkat SMK pada umumnya.

Bibliografi

Pustaka yang berupa judul buku

- Aisyah, S. "Semangat Belajar PAI dengan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi." *JSCE: Journal of Community Service and Empowerment*, 4, no. 1 (2023): 77:78.
- Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani: " Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif." *Jurnal Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Agave. (2020). "Teknik Dokumentasi dan Pelaporan dalam Tataran Klinik". (*Open Science Framework*, <https://doi.org/10.31219/osf.io/96g4v>).
- Fitrah, M. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jawa Barat:CV.
- Fairus, F., & Syah, H. (2020). Analisis Pengendalian Internal atas Sistem dan Prosedur Pengajian dalam Usaha Mendukung Efisiensi Biaya Tenaga Kerja pada PT Pancaran Samudera Transport, Jakarta (*Internal Control Analysis of the Efficiency of Labor Costs in pt Pancaran Samudera Transports, Jakarta*). Analisis Pengendalian Internal atas Sistem dan Prosedur Pengajian dalam Usaha Mendukung Efisiensi Biaya Tenaga Kerja pada PT Pancaran Samudera Transprt, Jakarta.
- Hanik, U. (2019). *Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 02 Way Serdang Kabupaten Mejusi Lampung*. (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Maskur, S. (2024). *Praktis Belajar Metodologi Penelotian Bidang Psikologi dan Ilmu Pendidikan (Buku Ajar Mata Kuliah)*.PT Indragiri Dot.Com.
- Miles, Matthew B. A. Michael Huberman & Jonny Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*.
- Fitria, N. A., Julyanur, M. Y., & Widyanti, E. (2024). Langkah-langkah Evaluasi Pembelajaran. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(3), 285-294.
- Rijali, A. "Analisis Data Kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah* 17, no. 33 (2019): 81-95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta: 2013.
- Sugiono. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta: 2015.
- Sulisti, Omni. "Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 7 Bengkulu Selatan." *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 3, no. 4 (2023): 76-86. <https://diglib.uinkhas.ac.id>.
- Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 53-61.
- Wolhking Wallace and Patricia J. Gill. 1980. *The Instructional Desain Library*, (New Jersey: Educational Thecnology Publication), 55.
- Wandi, S. (2013). Pembinaan prestasi ekstrakurikuler olahraga di SMA Karangturi Kota Semarang. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(8).

