

MENINGKATKAN MINAT PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PAI DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING DI KELAS X SMAN 1 TELUKJAMBE

Hanifah Nur Malasari¹, Muhammad Luthfi Cahyadi², Nanda Agustin³, Nur Aini Farida⁴, M. Makbul⁵

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email : 2110631110122@student.unsika.ac.id¹, 2110631110151@student.unsika.ac.id²,
2110631110158@student.unsika.ac.id³, nfarida@fai.unsika.ac.id⁴, m.makbul@fai.unsika.ac.id⁵

Abstract

The purpose of this study is to evaluate the effectiveness of the Role Playing method in increasing students' enthusiasm in learning Islamic Religious Education (PAI) in class X of SMAN 1 Telukjambe. We conducted the research in two cycles, each consisting of one meeting session. We used one class as the experimental group to implement the role playing method. We collected data by administering questionnaires on learning interest, conducting interviews, and making observations. The findings showed a marked increase in students' propensity to acquire knowledge in PAI when using the role playing technique compared to traditional learning. This suggests that the use of role playing techniques can be a very successful approach to increase student engagement in learning PAI at the senior high school level.

Keyword : Effectiveness, Role Playing, Islamic Religious Education

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi keefektifan metode Role Playing dalam meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas X SMAN 1 Telukjambe. Kami melakukan penelitian dalam dua siklus, dengan satu sesi pertemuan di setiap siklusnya. Kami menggunakan satu kelas sebagai kelompok eksperimen untuk mengimplementasikan metode bermain peran. Kami mengumpulkan data dengan memberikan kuesioner tentang minat belajar, melakukan wawancara, dan melakukan observasi. Temuan menunjukkan adanya peningkatan yang mencolok dalam kecenderungan siswa untuk memperoleh pengetahuan dalam PAI ketika menggunakan teknik role playing dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik bermain peran dapat menjadi pendekatan yang sangat berhasil untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari PAI di tingkat sekolah menengah atas.

Kata Kunci : Keefektifan, Role Playing, Pendidikan Agama Islam

A. PENDAHULUAN

Proses pendidikan memiliki banyak sisi dan mencakup individu, masyarakat, atau komunitas nasional, serta keseluruhan realitas material dan spiritual (Nurkholis, 2013). Aspek-aspek ini secara kolektif mempengaruhi sifat, nasib, dan struktur individu dan masyarakat. Sistem sekolah di Indonesia memberikan nilai yang tinggi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dengan fokus pada pengembangan potensi siswa di berbagai bidang seperti spiritualitas, keterampilan sosial, dan intelektual. Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa selama proses pembelajaran PAI. Teknik model role playing adalah salah satu cara yang dapat diimplementasikan oleh para pendidik untuk meningkatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Kita tidak boleh meremehkan pentingnya menumbuhkan minat belajar, karena ini adalah aspek penting yang berkontribusi terhadap keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran. Menurut Arikunto dalam (Melinda, 2009) mengatakan ketika siswa secara aktif terlibat dan fokus pada pelajaran, mereka akan menyerap materi secara efektif. Sebaliknya, jika siswa tidak menunjukkan minat atau memperhatikan pelajaran guru, mereka tidak akan mendengarnya, apalagi menguasainya.

Ketika seseorang secara alami tertarik pada sesuatu, mereka menjadi asyik dengan hal tersebut, mendedikasikan seluruh diri mereka untuk hal tersebut.

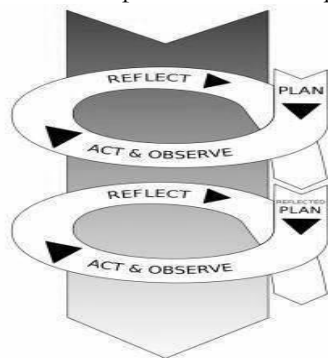
Minat belajar sangat dianjurkan bagi siswa yang ingin belajar untuk mengambil bagian dalam kegiatan pendidikan yang akan memajukan keahlian, pengalaman, dan pengetahuan mereka. Keingintahuan menghasilkan peningkatan minat belajar. Siswa akan lebih serius dalam belajar ketika mereka memahami segala sesuatu yang menarik dan memandu minat mereka. Iskandar dalam (Andi, 2019). Minat belajar menurut Clayton Alderfer dalam (Nashar, 2014) Kecenderungan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan yang dimotivasi oleh tujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal disebut sebagai minat belajar. Para ahli mendeskripsikan minat belajar sebagai faktor pendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajarnya.

Metode Role Playing, yang juga dikenal sebagai bermain peran, dapat dipahami sebagai metode di mana siswa menguasai materi dengan mengembangkan dan merasakan materi yang diajarkan. Siswa mengembangkan imajinasi dan merasakan peran dengan menjadi tokoh hidup atau objek mati. Dengan terlibat dalam aktivitas peran ini, siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik (Djamarah, 2005). Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa dapat secara aktif terlibat dalam pendidikan mereka, meningkatkan kemampuan komunikasi mereka, serta meningkatkan kesadaran dan pengertian terhadap materi yang dipelajari.

Dalam konteks kelas X IPA 3 SMAN 1 Telukjambe, meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI menjadi sangat penting. Siswa kelas X ini, sedang dalam tahap perkembangan yang sangat dinamis, dan mereka membutuhkan bimbingan yang lebih efektif untuk meningkatkan minat belajar mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggunakan role playing untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mempelajari materi PAI di kelas X, IPA 3, SMAN 1 Telukjambe. Oleh karena itu, kami mengantisipasi bahwa penelitian ini akan membantu kemajuan pendidikan PAI yang lebih efisien.

B. PELAKSANAAN METODE

Penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai refleksi dari aktivitas belajar yang disengaja yang terjadi di dalam kelas (Arikunto, 2006). Dalam PTK, peneliti dan guru dapat mengamati praktik pembelajarannya sendiri, atau dapat pula berkolaborasi dengan guru lain untuk melakukan penelitian terhadap interaksi siswa selama proses pembelajaran (Supardi, 2008).



Jenis PTK ini dengan mengikuti Model Kemmis dan McTaggart, yang melibatkan dua siklus. Menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam (Arikunto, 2006), menyatakan bahwa penelitian ini menggunakan model spiral, yang melibatkan beberapa siklus tindakan terdiri dari empat bagian: tindakan, observasi, perencanaan, dan refleksi. Model spiral, model siklus yang berkelanjutan dan berulang, bertujuan untuk meningkatkan setiap tindakan sesuai dengan perubahan dan peningkatan yang diinginkan.

Penelitian ini, setting meliputi tiga elemen penting, yaitu lokasi, waktu, dan penelitian tindakan kelas. Setting penelitian dijabarkan sebagai berikut: Kami melakukan PTK di SMAN 1 Telukjambe Karawang, secara khusus berfokus pada tema pendidikan agama Islam. Penelitian ini melibatkan 35 siswa dari kelas X, IPA 3 sebagai peserta. Penyelidikan dimulai pada 25 April dan berakhir pada 16 Mei 2024. Kalender akademik sekolah menentukan waktu penelitian ini, karena penelitian tindakan kelas membutuhkan beberapa siklus yang bergantung pada proses belajar mengajar yang efisien di kelas.

Dalam studi ini tentang tindakan kelas, kami melakukan dua siklus penelitian untuk memantau peningkatan keterlibatan siswa dalam mempelajari pelajaran dalam pendidikan agama Islam menggunakan teknik permainan yang disesuaikan. Studi ini menggunakan data dari dua sumber yang berbeda: siswa dan guru.

1. Siswa
Untuk mengumpulkan data tentang preferensi pendidikan siswa dalam peran guru dan pelajar
2. Guru
Untuk melakukan wawancara dan menilai tingkat keberhasilan menerapkan pembelajaran melalui metode role playing

Prosedur metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data selama penelitian dengan tujuan untuk memenuhi tujuan penelitian disebut sebagai teknik pengumpulan data. Dengan menggunakan metodologi non-tes, penelitian ini menganggap data yang dikumpulkan sebagai "tidak benar atau salah". Metode non-tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Pada akhir sesi, penulis mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa terkait pembelajaran yang telah diselesaikan dengan melakukan wawancara untuk membantu penulis memahami pendapat atau sikap siswa terkait pelajaran PAI menggunakan metode role playing.

2. Observasi

Observasi adalah pendekatan pengumpulan data yang sistematis yang melibatkan pemantauan dan pendokumentasian secara cermat tindakan dan perilaku dari masalah yang diteliti. Penelitian ini menggunakan observasi sebagai alat untuk mengumpulkan data tentang kemahiran guru dalam menangani dinamika kelas dan mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

3. Angket

Angket Kuesioner adalah cara pengumpulan data yang melibatkan serangkaian pertanyaan atau komentar tertulis tentang suatu masalah. Individu yang berpartisipasi dalam penelitian diharuskan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini. Peserta dalam penelitian ini bebas memberikan tanggapan tanpa pengaruh dari luar. Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk menilai tingkat ketertarikan siswa terhadap materi yang diberikan. Kami mengumpulkan data untuk survei ini dengan menerapkan skala Likert, yang menyediakan spektrum tanggapan dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju.

4. Dokumentasi

Dokumentasi, dalam ranah prosedur pengumpulan data, berfungsi sebagai informasi tambahan atau memperkuat penelitian. Penelitian ini menggunakan beberapa dokumen seperti kurikulum, rencana pembelajaran, daftar hadir, dan foto-foto kegiatan pembelajaran.

Kami melakukan analisis deskriptif dari data yang diperoleh dari pengamatan. Setiap kegiatan pendidikan yang kami lakukan menggunakan materi yang menggambarkan langkah berikutnya. Selain itu, kami menggunakan semua data untuk membuat kesimpulan dan memulai tindakan. Kami kemudian menganalisis data penyelesaian yang sukses menggunakan analisis deskriptif dan teknik persentase untuk mengidentifikasi tren yang muncul dalam aktivitas siswa. Dengan memanfaatkan rumus yang ditentukan oleh Jumhari dalam (Ria, 2009) seperti berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase.

F = Jumlah Siswa yang Hadir.

N= Jumlah Siswa.

Hasil dari penilaian minat belajar siswa dengan metode skala Likert, memakai empat pilihan membuat jelas apa yang menjadi minat responden. Kriteria berikut ini digunakan untuk menginterpretasikan hasil pengukuran:

RESPON	SKOR
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 1. Kategori Skor untuk Setiap Butir Pernyataan

Skor maksimum instrumen ini adalah $15 \text{ item} \times 4 = 60$, Di sisi lain, skor minimum adalah $15 \text{ item} \times 1 = 15$. Skor ini dievaluasi berdasarkan empat kategori: sangat setuju (sangat baik), setuju (baik), tidak setuju (kurang), dan sangat tidak setuju (sangat kurang). Kita dapat mengidentifikasi minat setiap siswa dengan mengkategorikannya. Tabel berikut ini menampilkan hasil pengukuran untuk kategori minat:

No	Skor Siswa	Kategori Minat
1	49-60	Sangat Tinggi/Sangat Baik
2	38-48	Tinggi/Baik
3	27-37	Rendah/Kurang
4	15 -26	Sangat Rendah/Sangat Kurang

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diperoleh melalui serangkaian prosedur, termasuk wawancara, pembuatan lembar instrumen, dan implementasi metode yang dikembangkan. Selain itu, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan teknik tertentu dan menganalisisnya dengan bantuan pengamat. Langkah selanjutnya dalam setiap siklus adalah mengidentifikasi tindakan perbaikan berdasarkan hasil penelitian. Maka pada bab ini, kami akan menyajikan temuan penelitian yang diperoleh melalui penelitian tindakan kelas.

1. Pelaksanaan Siklus I

- a. Siklus I meliputi tahap perencanaan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat oleh peneliti pada tanggal 25 April 2024, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana program pembelajaran (RPP) yang komprehensif yang menggabungkan metode role playing untuk mengajarkan materi PAI secara efektif, yang membutuhkan pemahaman yang mendalam.
- 2) Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa.
- 3) Menyusun angket minat belajar untuk mengukur minat belajar siswa. (d disesuaikan dengan konsep dan operasional).

- b. Tahap pelaksanaan tindakan. Pada tanggal 25 April 2024, tahap implementasi tindakan berjalan sesuai rencana. Seluruh siswa kelas X IPA 3 yang berjumlah 35 orang hadir pada pertemuan tersebut. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan siklus I diuraikan di bawah ini:

1) Pembukaan

- a) Guru memulai pelajaran dengan menyapa siswa dengan hangat, berdoa, dan mencatat kehadiran siswa.
- b) Guru memastikan bahwa siswa termotivasi dan terlibat, serta menyamakan persepsi mereka dengan tujuan pembelajaran.
- c) Guru menjelaskan cakupan materi secara menyeluruh dan memberikan penjelasan rinci tentang kegiatan yang akan dilakukan, dengan mengikuti silabus secara seksama.

2) Inti

- a) Guru menyajikan materi secara umum dan memberikan penjelasan secara singkat dengan pengajaran langsung atau dengan metode ceramah.
- b) Persiapan dan Instruksi, Guru membuat kelompok kecil secara heterogen dengan jumlah anggota kelompok 5 – 6 orang dari latar belakang yang berbeda. Guru meminta masing-masing kelompok untuk mendiskusikan materi dan bertukar pemikiran antar anggota kelompok untuk memahami materi yang dipelajari.
- c) Guru menjelaskan tata aturan selama permainan peran berlangsung.
- d) Guru memberikan kesempatan bagi setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan secara bergantian dan menjawab dengan memperagakan gerakan dari pertanyaan tersebut.
- e) Guru mengamati siswa selama proses pembelajaran kooperatif tipe Role Playing.
- f) Guru menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran yang dilakukan siswa.

3) Penutup

Guru memberikan kuesioner kepada siswa, guru dan siswa menarik kesimpulan dari materi yang telah dibahas, dan pelajaran ditutup dengan guru mengucapkan salam dan berdoa.

c. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan ini, kami menggabungkan waktu kegiatan dengan tahap implementasi. Untuk menilai keefektifan guru dalam memimpin kelas dan mengawasi kegiatan belajar siswa, kami melakukan observasi. Dengan mengisi lembar observasi aktivitas pengajar dan lembar observasi aktivitas belajar siswa, para pengamat mencatat hasil pengamatan mereka terhadap proses implementasi. Pengamat mengamati bagaimana siswa berperilaku dalam situasi bermain peran dan tingkat kolaborasi dan keterlibatan aktif mereka selama proses pembelajaran.

$Persentase = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$

Siswa yang aktif = $15:35 \times 100\% = 42,85\%$.

Siswa yang kurang aktif bergerak = $7:35 \times 100\% = 20\%$.

Siswa yang berkolaborasi dengan baik = $20:32 \times 100\% = 57,14\%$

Siswa yang berkolaborasi dengan kurang baik = $6:35 \times 100\% = 17,14\%$

Data observasi di atas menunjukkan bahwa siswa yang bergerak aktif memiliki persentase 42,85%, dan siswa yang bekerja sama dengan baik memiliki persentase 57,14%. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, pada pertemuan pertama siklus I diperoleh nilai rata-rata 28,85%. Setelah proses pembelajaran selesai, guru membagikan angket yang berisi tentang hasil belajar siklus I. Guru mengolah hasil pengukuran minat belajar siswa, khususnya minat belajar Pendidikan Agama Islam, dengan menggunakan sistem penilaian skala Likert. Pada tabel analisis data diperoleh skor rata-rata 28,85 untuk minat belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang menunjukkan tingkat minat belajar yang tinggi atau baik pada siswa kelas X IPA 3 pada siklus I. atau baik. Tabel berikut ini menampilkan hasil kategori pengukuran minat kelas:

Presentasi Siswa	Kategori Minat
41,37%	Sangat tinggi/sangat baik
37,93%	Tinggi/baik
13,79%	Rendah/kurang
6,89%	Sangat rendah/sangat kurang

d. Refleksi

Tahap terakhir, refleksi, berusaha untuk mencermati dan menginterpretasikan semua aspek dari proses implementasi dari siklus awal. Tahap ini dilakukan dengan menganalisis kendala dan kekurangan yang ditemui selama Siklus I dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif role playing. Pengamatan yang dilakukan berdasarkan data dari siklus I:

1. Siswa yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran di siklus I pada tingkat yang sangat rendah, dengan hanya 15 siswa yang berpartisipasi aktif dan 7 siswa yang tidak menunjukkan partisipatif.
 2. Tingkat kerja sama siswa cukup baik, dengan 20 siswa menunjukkan kolaborasi yang efektif dan 15 siswa yang kurang dalam kemampuan mereka untuk bekerja sama.
 3. Nilai rata-rata 28,85, yang diklasifikasikan sebagai tinggi atau sangat baik di kelas X IPA 3, muncul dari pemeriksaan antusiasme siswa untuk belajar.
2. Pelaksanaan Siklus II

Siklus II adalah tindakan yang dilakukan setelah Siklus I, yang belum mencapai tujuan yang diinginkan sebagai upaya perbaikan apabila ditemukan kekurangan atau kelemahan. Pelaksanaan siklus II mengikuti tahapan yang sama dengan siklus I, yaitu persiapan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Pada tanggal 16 Mei 2024, siklus kedua dilaksanakan. 35 siswa berpartisipasi dalam siklus II. Pada tahap perencanaan di siklus II ini hampir sama dengan perencanaan di siklus I. Yang membedakan keduanya adalah adanya perbaikan dari kekurangan yang ditemukan pada siklus I, seperti adanya tambahan perencanaan ataupun pengurangan rencana yang tersusun sebelumnya.

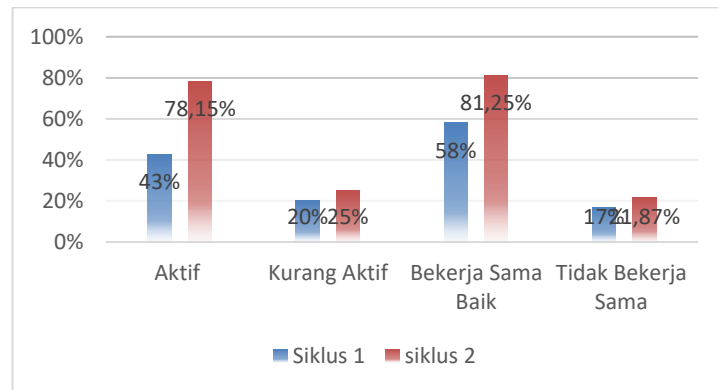
b. Pelaksanaan (Acting)

- 1) Menyajikan materi pelajaran.

- 2) Persiapan atau pemanasan: Pada tahap persiapan model role playing, guru memberikan masalah atau kasus yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari kepada siswa.
 - 3) Membagi siswa dalam bentuk empat kelompok.
 - 4) Memilih pemain/pemeran drama: Setelah dibagi menjadi empat kelompok, setiap kelompok dialokasikan waktu untuk berunding tentang pemilihan peserta atau aktor untuk drama.
 - 5) Guru memberikan perintah kepada setiap kelompok untuk mengamati, mengkritik dan menilai kelompok yang sedang bermain peran.
 - 6) Memainkan peran
Bermain peran/role playing dilakukan secara spontan. Pada siklus II, siswa akan bermain peran dengan tema "pergaulan bebas" berdasarkan materi yang telah disampaikan oleh guru di awal.
 - 7) Diskusi dan evaluasi
Selama sesi diskusi dan evaluasi berikutnya, siswa memiliki kesempatan untuk membangun hubungan antara apa yang mereka pelajari dengan situasi kehidupan nyata yang mereka hadapi setiap hari. Penting bagi siswa untuk mengidentifikasi hubungan antara pengalaman pribadi mereka dan kondisi kehidupan mereka saat ini. Kami mendorong siswa untuk mengekspresikan pemikiran mereka dengan membandingkan situasi mereka saat ini dengan keadaan dunia saat ini.
 - 8) Berkolaborasi dan menyimpulkan
Berkolaborasi dan menyimpulkan, guru harus mendorong siswa untuk berbagi pengalaman pribadi yang berhubungan dengan tema permainan peran. Selanjutnya, siswa akan merumuskan kesimpulan..
- c. Tahap pengamatan
- Instrumen yang digunakan pada tahap pengamatan siklus II berupa dokumen observasi yang sama seperti pada siklus I dan elemen-elemen yang terlihat pada siklus I juga dicatat selama proses pembelajaran siklus II.
- $$\text{Persentee} = \frac{\Sigma \text{Skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$
- Siswa yang aktif = $25:32 \times 100\% = 78,15\%$
Siswa yang kurang aktif bergerak = $8: 32 \times 100\% = 25\%$
Siswa yang berkolaborasi dengan baik = $26:32 \times 100\% = 81,25\%$
Siswa yang berkolaborasi dengan kurang baik = $7:32 \times 100\% = 21,87\%$
- Data observasi di atas menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi aktif memiliki persentase sebesar 78,15%, sedangkan siswa yang berkolaborasi secara efektif memiliki persentase sebesar 81,25%. Pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran penjas menghasilkan nilai rata-rata 81,80% pada pertemuan kedua siklus II. Setelah pembelajaran selesai, guru membagikan angket yang berisi hasil belajar siklus II. Guru mengevaluasi kinerja siswa, terutama antusiasme mereka dalam belajar agama Islam, dengan menggunakan metode penilaian skala Likert untuk menganalisis hasil penilaian motivasi belajar siswa. Item kuesioner dan analisis data tetap tidak berubah dari siklus sebelumnya. Grafik di atas menunjukkan bahwa 49,20% siswa secara umum tertarik untuk mempelajari Islam dan menunjukkan tingkat minat yang sangat tinggi (sangat baik) di kelas X IPA 3 selama siklus II. Pada siklus sebelumnya menampilkan klasifikasi kategori minat belajar siswa.
- d. Refleksi
- Berdasarkan data yang dikumpulkan dari melihat proses pembelajaran yang sedang dilaksanakan pada siklus II, terjadi peningkatan keaktifan siswa, yaitu sebanyak 25 siswa menunjukkan partisipasi aktif, dan sebanyak 8 siswa menunjukkan keaktifan yang kurang. Kerjasama siswa mengalami peningkatan, yaitu antara siswa yang bekerjasama dengan baik (sebanyak 26 siswa) dan siswa yang kurang bekerjasama (sebanyak 7 siswa). Hasil skor rata-rata untuk penelitian minat belajar siswa adalah 48,70% dan minat belajar siswa kelas X IPA 3 masuk ke dalam kelompok sangat tinggi atau sangat baik.

D. KESIMPULAN

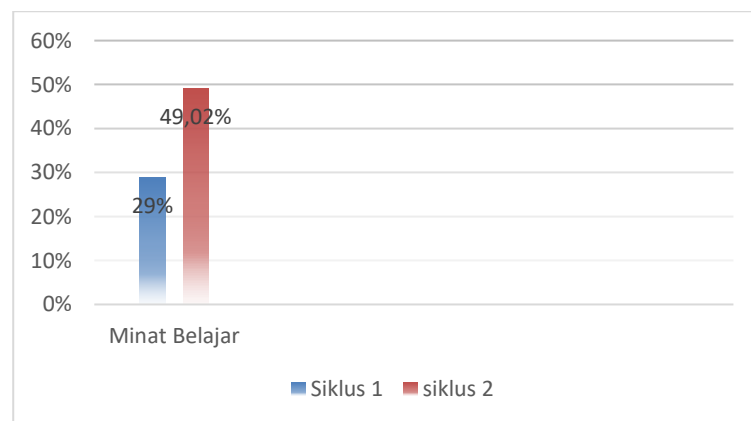
Berdasarkan penelitian, kami dapat membagikan temuan-temuan dari siklus I dan II. Ada peningkatan sebesar 15% dari siklus I ke siklus II, menurut statistik. Grafik berikut ini menunjukkan bagaimana penelitian tindakan kelas ini meningkatkan kegiatan pembelajaran PAI di kelas X, IPA 3, SMAN 1 Telukjambe selama dua siklus:



Tabel berikut ini memberikan penjelasan mengenai minat belajar siswa dalam proses pembelajaran PAI selama siklus I dan II, berdasarkan analisis data berikut:

No	Siklus	Rata-rata	Kategori Minat
1	1	28,58%	Tinggi/baik
2	2	49,20%	Sangat tinggi/sangat baik

Tabel di atas menunjukkan bahwa minat rata-rata siswa pada siklus I adalah 28,85%, dan di siklus II, itu adalah 49,2%, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam minat di antara kelas di kedua siklus. Grafik di bawah ini memberikan representasi yang lebih jelas dari pertumbuhan minat di antara siswa dalam proses belajar di kelas X, IPA 3, SMAN 1 Telukjambe :



Penggunaan teknik metode role playing dalam pembelajaran PAI di kelas X IPA 3 SMAN 1 Telukjambe berdasarkan bukti-bukti hasil observasi dan penelitian terhadap motivasi belajar siswa telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa, dengan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penggunaan metode role playing dalam proses pembelajaran diterima dengan baik oleh para siswa, karena menurut mereka proses pembelajaran berlangsung dengan hidup dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk bergerak lebih aktif dan memicu minat belajar mereka.
2. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran, dengan rata-rata pada kedua siklus adalah 49,20% pada siklus kedua dan 28,85% pada siklus

pertama. Hal ini menunjukkan bahwa antara siklus I dan siklus II terjadi pertumbuhan sebesar 15%.

3. Penelitian terhadap minat belajar siswa menghasilkan data yang menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa di kelas X IPA 3 adalah sangat tinggi atau sangat baik.

Berdasarkan uraian di atas, siswa kelas X IPA 3 SMAN 1 Telukjambe sangat termotivasi untuk belajar, dan penggunaan pendekatan metode role playing telah berhasil menarik minat mereka dalam proses pembelajaran PAI.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Andi, A. P. (2019). PENGEMBANGAN MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN. *IDAARAH*.
- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B. (2005). pengertian metode role playing. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*.
- Melinda. (2009). Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Time Token.
- Nashar. (2014). *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Nurkholis. (2013). PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI . *kependidikan*.
- Ria, S. (2009). Meningkatkan Minat Membaca Anak melalui Permainan Teka-Teki Silang dengan Gambar Binatang di TK Indah Jelita Payakumbuh. *FIP UNP*.
- Supardi, A. d. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Widayati, A. (2008). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 6(1).
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas*. Bandung: UPI PRESS
- Asma, N. (2006). *Model pembelajaran kooperatif*.
- Kartini, T. (2007). 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*, 8(1), 16-17.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).