



Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Di Kelas VIII MTs. Darussalam Air Joman

Mhd. Ihsan^{1*}, Indra Ramadona Harahap², Suparmadi³, Bachtiar Efendi⁴

^{1,4}Sistem Komputer, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal Kisaran

^{2,3} Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal Kisaran

^{1*}mhdihsan1207@gmail.com, ²ir.harahapma@gmail.com, ³suparmadi43@gmail.com, ⁴youngthady@gmail.com

Info Artikel

Masuk:

10 Jan 2024

Diterima:

15 Jan 2024

Diterbitkan:

23 Jan 2024

Kata Kunci:

Minat Belajar,
Role Playing,
Siswa,

Abstrak

Penelitian Tindakan merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru atau peneliti. Penelitian tindakan dapat dikategorikan menjadi empat, yaitu: (1) penelitian tindakan partisipasi (*participatory action research*), penelitian tindakan kritis (*critical action research*), penelitian tindakan sekolah (*institutional action research*), dan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Proses pembelajaran yang monoton akan berdampak kepada minat belajar siswa dikarenakan dapat menimbulkan kebosanan di dalam kelas sehingga berpengaruh kepada hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Penelitian ini membahas tentang penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada bidang Studi Pendidikan Agama Islam kelas VIII MTs Darussalam Air Joman. Penelitian merupakan penelitian Tindakan kelas. Penerapan proses pembelajaran PAI yang dilakukan di sekolah, membutuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Salah satu faktor yang berperan dalam peningkatan minat belajar siswa adalah pemilihan metode yang tepat. Metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yaitu metode *role playing*. Metode bermain peran merupakan metode yang sangat baik dalam upaya peningkatan minat belajar siswa, karena metode *role playing* ini lebih mengarah kepada ranah afektif siswa sehingga menyentuh psikologi siswa. Penggunaan Metode *role playing* sesuai dan efektif dapat meningkatkan minat belajar dengan baik. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kondisi minat belajar siswa MTs. Darussalam Air Joman khususnya kelas VIII terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah tinggi

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dengan kehidupan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Prof. Rupert. C. Lodge, yakni "in this sense, life is education, and education is life". Maksud dari hal tersebut adalah di seluruh kehidupan pasti mempunyai nilai-nilai pendidikan, sebab kehidupan memberikan pengaruh yang amat besar kepada pendidikan seseorang atau masyarakat luas. Dalam arti sempit, pendidikan mempunyai gambaran sekolah dan pendidikan formal. Sedangkan pendidikan dalam pengertian luas memiliki arti kehidupan karena pendidikan merupakan proses yang akan dialami oleh setiap manusia sejak lahir hingga meninggal dunia. (Ajeng Linda Liswandari, 2022)

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Guru yang profesional yaitu guru yang memiliki wawasan yang luas mampu menyeimbangkan kecerdasan siswa, baik itu dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik serta terampil dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. (Ibrahim, 2018)

Meningkatkan Minat belajar siswa terutama dalam pendidikan agama Islam tidak terlepas adanya upaya dan peranan guru agama Islam. Upaya guru dalam meningkatkan minat belajar siswa berkaitan dengan materi, metode, serta penguasaan terhadap metode dan materi sekaligus dapat menimbulkan gairah belajar sehingga berminat untuk belajar dengan baik dan sungguh-sungguh. (Johariah, 2021)

Pada MTs Darussalam Air Joman, keadaan peserta didik dalam menerima pelajaran memiliki perhatian yang sangat kurang dikarenakan di dalam proses penyampaian materi lebih menggunakan metode ceramah sehingga menimbulkan kejenuhan di dalam kelas. Pemasalahan yang ditemui sesungguhnya telah mengakar dari tahun ke tahun, yaitu suasana pembelajaran kurang kondusif, siswa kurang antusias, kurang memperhatikan pembelajaran, tidak terampil, aktifitas siswa untuk mengikuti pelajaran cukup rendah, yang aktif hanya dimonopoli oleh siswa tertentu saja, siswa ramai atau bermain sendiri, mengantuk, tidak semangat dan cenderung bersikap ke arah negatif, proses pembelajaran kurang

interaktif, siswa kurang dapat memahami konsep dengan benar sehingga hasil belajar siswa kurang sesuai dengan apa yang diharapkan atau di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Belum lagi permasalahan yang muncul dari gurunya, yaitu kurangnya penguasaan guru di dalam kelas, rendahnya pemahaman dan bekal ilmu untuk memaparkan materi pelajaran, cara mengajar yang monoton, miskin ide dan kreatifitas dalam mengajar, dan jarang menggunakan media pembelajaran. Belum lagi menghadapi siswa yang kurang baik sikap dan prilakunya, tidak sopan, tidak memiliki empati, suka berbohong dan berbuat curang. Padahal dalam pembelajaran, kompetensi ketiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor harus diperoleh secara seimbang. Untuk mengatasi hal tersebut penulis memberikan solusi untuk menggunakan model *role playing*. Dalam metode ini peserta didik akan aktif secara langsung, peserta didik akan dituntut untuk bermain peran sesuai dengan pelajaran yang disampaikan.

Metode bermain peran ini belum pernah dilakukan oleh guru agama terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam, di VIII MTs Darussalam Air Joman, padahal metode ini sangat penting dilakukan. Penerapan metode bermain peran dengan baik maka diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam.

Jadi, minat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam pada materi keteladanan Khalifah Abu Bakar r.a dan Khalifah Umar r.a akan lebih meningkat apabila guru menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Tapi pada kenyataannya pada studi awal, peneliti melakukan observasi di Kelas VIII MTs Darussalam Air Joman kurangnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI khususnya pada materi keteladanan khalifah Abu Bakar r.a dan khalifah Umar bin Khattab r.a, ini dapat dilihat dari segi yaitu siswa bercerita dengan teman lain di dalam kelas, siswa mengganggu teman lain, kurang respon terhadap pertanyaan yang diberikan guru dan sebagainya.

Dari uraian tersebut jelaslah bahwa untuk menyatu ragakan pelajaran PAI kepada siswa agar memiliki prilaku yang diwujudkan dalam kesehariannya diperlukan metode pembelajaran yang mengarah pada aktivitas belajar yang bermakna. Adapun metode yang dimaksud yaitu metode *role playing*, dimana metode ini merupakan suatu permainan peran yang dilakukan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lampau. Dengan metode *role playing* yang dilakukan akan selalu melekat di jiwa siswa tersebut.

Penelitian Tindakan Kelas

PTK terdiri dari penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian merupakan kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data dan informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal, serta menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan adalah kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.(Lestari, 2023)

Adapun menurut Kunandar, PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.(Ramadhan & Nadhira, 2022)

Metode Role Playing

Arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* adalah bermain. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *role palying* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran.(Meilawati et al., 2022)

Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian metode *role playing* yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya.(Astuti, 2018)

Penggunaan metode *role playing* di sekolah menjadikan siswa pribadi yang imajinatif, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya. Selain itu, siswa dapat melatih, memahami dan mengingat bahan materi yang akan disampaikan atau didramakan sesuai dengan gaya bahasa dan gaya belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa belajar melalui pengalaman langsung, khususnya pada materi Perilaku terpuji Khalifah Abuk Bakar ra.dan Khalifah Umar bin Khatab ra sehingga siswa dapat menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran sehingga kelak dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau yang dikenal dengan *Class Room Research*. Karena tujuan PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan profesionalitas guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. (Nurjannah, 2019)

Sebagai upaya mencari pembuktian dan solusi dari masalah yang diangkat dalam penelitian ini, penelitian telah menentukan dan merancang desain penelitian dengan dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). McNiff mengatakan bahwa dilaksanakannya penelitian tindakan kelas adalah untuk perbaikan. Kata perbaikan disini terkait dengan memiliki konteks dengan proses pembelajaran. (Mata & Pai, 2020)

Tahapan Penelitian

Rancangan penelitian yang akan digunakan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Hopkins, yaitu model Spiral. Pelaksanaan PTK dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang berulang atau merupakan suatu siklus yaitu: terdiri dari (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang akan dicapai. Pada penelitian ini jika siklus I tidak berhasil, yaitu proses belajar mengajar tidak berjalan dengan baik dan hasil belajar belum mencapai ketuntasan belajar maka akan dilaksanakan siklus II. (Hastati, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Pra Siklus

Setelah melakukan pengajaran pra siklus melalui perhitungan mengenai minat belajar siswa untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Keteladanan Khalifah Abu Bakar As-Siddiq r.a dan Khaliyah Umar bin Khattab r.a sebelum diterapkannya metode *role playing*, maka hasil angket tingkat minat dari tabel dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Dikemukakan bahwa ada 8 siswa (25%) yang akan terus belajar pendidikan agama Islam meskipun nilai pelajaran pendidikan agama Islam mereka kurang baik. Dan ada 22 siswa (68,75%) yang merasa ragu-ragu untuk belajar pendidikan agamanya meskipun nilai pelajarannya kurang baik. Serta 2 siswa (6,25%) merasa malas atau tidak mau untuk belajar pendidikan agamanya meskipun nilai pelajarannya kurang baik.
2. Dikemukakan bahwa ada 10 siswa (31,25%) selalu ingin menguasai materi pendidikan agama Islam yang diberikan oleh guru. Dan ada 12 siswa (37,5%) yang merasa ragu-ragu ingin menguasai materi pendidikan agama Islam yang diberikan oleh guru. Serta ada 10 siswa (31,25%) yang tidak ingin menguasai materi pendidikan agama Islam yang diberikan oleh guru.
3. Dikemukakan bahwa ada 9 siswa (28,15%) merasa senang terhadap pelajaran pendidikan agama Islam. Dan ada 10 siswa (31,25%) yang ragu-ragu merasa senang terhadap pelajaran pendidikan agama Islam. Serta ada 13 siswa (40,625%) yang tidak menyukai atau tidak merasa senang terhadap pelajaran pendidikan agama Islam.
4. Dikemukakan bahwa ada 8 siswa (25%) memiliki buku pegangan dalam menunjang belajar pendidikan agama Islam. Dan ada 9 siswa (28,125%) yang ragu-ragu memiliki buku pegangan pada pelajaran pendidikan agama Islam. Serta ada 15 siswa (46,875%) yang tidak memiliki buku pegangan pada pelajaran pendidikan agama Islam.
5. Dikemukakan bahwa bahwa ada 11 siswa (34,375%) menyatakan bahwa pelajaran pendidikan agama Islam itu pelajaran yang mudah sehingga membuat siswa mudah memahami pelajaran tersebut. Dan ada 12 siswa (37,5%) yang ragu-ragu merasa memahami pelajaran pendidikan agama Islam. Serta ada 9 siswa (28,125%) yang merasa kesulitan dalam memahami pelajaran pendidikan agama Islam.
6. Dikemukakan bahwa bahwa ada 11 siswa (34,375%) dapat menyampaikan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru PAI. Dan ada 12 siswa (37,5%) yang ragu-ragu dapat menyampaikan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru PAI. Serta ada 9 siswa (28,125%) yang dapat menyampaikan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru PAI.
7. Dikemukakan bahwa bahwa ada 12 siswa (37,5%) selalu mengulangi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru PAI di rumah. Dan ada 12 siswa (37,5%) yang ragu-ragu selalu mengulangi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru PAI di rumah. Serta ada 8 siswa (25%) yang tidak pernah mengulangi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru PAI di rumah.
8. Dikemukakan bahwa bahwa ada 9 siswa (28,125%) selalu membaca buku-buku agama setiap hari untuk lebih memahami pelajaran pendidikan agama Islam. Dan ada 14 siswa (43,75%) yang ragu-ragu membaca buku-buku agama setiap hari untuk lebih memahami pelajaran pendidikan agama Islam. Serta ada 9 siswa (28,125%) yang merasa cukup dengan materi yang disampaikan guru PAI sehingga mereka merasa tidak perlu membaca buku-buku agama setiap hari.
9. Dikemukakan bahwa bahwa ada 10 siswa (31,25%) selalu mendengarkan dan memperhatikan guru ketika guru sedang menyampaikan materi. Dan ada 8 siswa (25%) yang ragu-ragu mendengarkan dan memperhatikan guru ketika guru sedang menyampaikan materi. Serta ada 14 siswa (43,75%) yang tidak mendengarkan dan memperhatikan guru ketika guru sedang menyampaikan materi pendidikan agama Islam

10. Dikemukakan bahwa bahwa ada 10 siswa (31,25%) selalu bertanya pada guru agama apabila ada materi yang belum dipahaminya. Dan ada 10 siswa (31,25%) yang ragu-ragu untuk bertanya pada guru agama apabila ada materi yang belum dipahaminya. Serta ada 12 siswa (37,5%) yang takut atau malu untuk bertanya meskipun siswa tersebut belum memahami materi yang telah diajarkan.

Siklus 1

Setelah diterapkannya metode *role playing* pada siklus 1, maka disebarakan angket mengenai proses pembelajaran yang dialami siswa. Berikut hasil analisa nilai angket yang diperoleh dari siswa pada tahap siklus 1 berdasarkan proses pembelajaran setelah menggunakan metode *role playing*:

1. Ada 24 siswa (75%) yang akan terus belajar pendidikan agama Islam meskipun nilai pelajaran pendidikan agama Islam mereka kurang baik. Dan ada 8 siswa (25%) yang merasa ragu-ragu untuk belajar pendidikan agama meskipun nilai pelajarannya kurang baik
2. Ada 24 siswa (75%) selalu ingin menguasai materi pendidikan agama Islam yang diberikan oleh guru. Dan ada 6 siswa (18,75%) yang merasa ragu-ragu ingin menguasai materi pendidikan agama Islam yang diberikan oleh guru. Serta ada 2 siswa (6,25%) yang tidak ingin menguasai materi pendidikan agama Islam yang diberikan oleh guru
3. Ada 22 siswa (68,75%) merasa senang terhadap pelajaran pendidikan agama Islam. Dan ada 7 siswa (21,875%) yang ragu-ragu merasa senang terhadap pelajaran pendidikan agama Islam. Serta ada 3 siswa (9,375%) yang tidak menyukai atau tidak merasa senang terhadap pelajaran pendidikan agama Islam
4. Ada 17 siswa (53,125%) memiliki buku pegangan dalam menunjang belajar pendidikan agama Islam. Dan ada 13 siswa (40,625%) yang ragu-ragu memiliki buku pegangan pada pelajaran pendidikan agama Islam. Serta ada 2 siswa (6,25%) yang tidak memiliki buku pegangan pada pelajaran pendidikan agama Islam
5. Ada 10 siswa (31,25%) menyatakan bahwa pelajaran pendidikan agama Islam itu pelajaran yang mudah sehingga membuat siswa mudah memahami pelajaran tersebut. Dan ada 22 siswa (68,75%) yang ragu-ragu merasa memahami pelajaran pendidikan agama Islam.
6. Ada 21 siswa (65,625%) dapat menyampaikan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru PAI. Dan ada 7 siswa (21,875%) yang ragu-ragu dapat menyampaikan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru PAI. Serta ada 4 siswa (12,5%) yang tidak dapat menyampaikan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru PAI
7. Ada 20 siswa (62,5%) selalu mengulangi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru PAI di rumah. Dan ada 12 siswa (37,5%) yang ragu-ragu selalu mengulangi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru PAI di rumah
8. Ada 17 siswa (53,125%) selalu membaca buku-buku agama setiap hari untuk lebih memahami pelajaran pendidikan agama Islam. Dan ada 14 siswa (43,75%) yang ragu-ragu membaca buku-buku agama setiap hari untuk lebih memahami pelajaran pendidikan agama Islam. Serta ada 1 siswa (3,125%) yang merasa cukup dengan materi yang disampaikan guru PAI sehingga mereka merasa tidak perlu membaca buku-buku agama setiap hari
9. Ada 20 siswa (62,5%) selalu mendengarkan dan memperhatikan guru ketika guru sedang menyampaikan materi. Dan ada 9 siswa (28,125%) yang ragu-ragu mendengarkan dan memperhatikan guru ketika guru sedang menyampaikan materi. Serta ada 3 siswa (9,375%) yang tidak mendengarkan dan memperhatikan guru ketika guru sedang menyampaikan materi pendidikan agama Islam.
10. Ada 17 siswa (53,125%) selalu bertanya pada guru agama apabila ada materi yang belum dipahaminya. Dan ada 13 siswa (40,625%) yang ragu-ragu untuk bertanya pada guru agama apabila ada materi yang belum dipahaminya. Serta ada 2 siswa (6,25%) yang takut atau malu untuk bertanya meskipun siswa tersebut belum memahami materi yang telah diajarkan.

Siklus 2

Setelah menerapkan metode *role playing* secara maksimal dan melakukan evaluasi pada tahap siklus 1 yang sebelumnya memperoleh hasil bahwa minat belajar siswa masih dalam kategori sedang, maka setelah diterapkannya metode *role playing* pada siklus II, disebarakanlah angket mengenai proses pembelajaran yang dialami siswa pada siklus 2. Berikut hasil analisa nilai angket yang diperoleh dari siswa pada tahap siklus 2:

1. Hampir seluruh siswa yaitu sebanyak 31 siswa (96,875%) yang akan terus belajar pendidikan agama Islam meskipun nilai pelajaran pendidikan agama Islam mereka kurang baik. Dan hanya ada 1 siswa (3,125%) yang merasa ragu-ragu untuk belajar pendidikan agamanya meskipun nilai pelajarannya kurang baik
2. Seluruh siswa (100%) selalu ingin menguasai materi pendidikan agama Islam yang diberikan oleh guru. Dan tidak ada sama sekali siswa (0%) yang tidak ingin menguasai materi pendidikan agama Islam yang diberikan oleh guru.
3. Fdgdhfgfd hampir seluruh siswa sebanyak 31 siswa (96,875%) merasa senang terhadap pelajaran pendidikan agama Islam. Dan hanya 1 siswa (3,125%) yang ragu-ragu merasa senang terhadap pelajaran pendidikan agama Islam.
4. 29 siswa (90,625%) memiliki buku pegangan dalam menunjang belajar pendidikan agama Islam. Dan ada 3 siswa (9,375%) yang ragu-ragu memiliki buku pegangan pada pelajaran pendidikan agama Islam.

5. Ada 31 siswa (96,875%) menyatakan bahwa pelajaran pendidikan agama Islam itu pelajaran yang mudah sehingga membuat siswa mudah memahami pelajaran tersebut. Dan hanya 1 siswa (3,125%) yang ragu-ragu merasa memahami pelajaran pendidikan agama Islam
6. Ada 30 siswa (93,75%) dapat menyampaikan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru PAI. Dan ada 2 siswa (6,25%) yang ragu-ragu dapat menyampaikan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru PAI.
7. Ada 31 siswa (96,875%) selalu mengulangi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru PAI di rumah. Dan hanya 1 siswa (3,125%) yang ragu-ragu selalu mengulangi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru PAI di rumah.
8. Ada 30 siswa (93,75%) selalu membaca buku-buku agama setiap hari untuk lebih memahami pelajaran pendidikan agama Islam. Dan ada 2 siswa (6,25%) yang ragu-ragu membaca buku-buku agama setiap hari untuk lebih memahami pelajaran pendidikan agama Islam.
9. Ada 30 siswa (93,75%) selalu mendengarkan dan memperhatikan guru ketika guru sedang menyampaikan materi. Dan ada 2 siswa (6,25%) yang ragu-ragu mendengarkan dan memperhatikan guru ketika guru sedang menyampaikan materi.
10. Ada 30 siswa (93,75%) selalu bertanya pada guru agama apabila ada materi yang belum dipahaminya. Dan ada 2 siswa (6,25%) yang ragu-ragu untuk bertanya pada guru agama apabila ada materi yang belum dipahaminya.

PEMBAHASAN

Adapun data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, data tersebut dirinci dalam bentuk angka-angka yang dituangkan dalam tabel melalui distribusi frekuensi dengan memberikan prosentase. Sedangkan secara kualitatif, data tersebut dituangkan dengan kalimat-kalimat logis. Dalam hal ini penulis menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Pentabelan data yaitu dengan memasukkan data ke dalam tabel yang berisikan nomor urut, kolom alternative jawaban, dan kolom frekuensi jawaban (P).
2. Mencari frekuensi jawaban (F) dengan cara menjumlah setiap jawaban.
3. Mencari prosentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = F \times 100\% \text{ (Astuti, 2018)}$$

Keterangan Rumus:

P = Presentase untuk setiap alternatif jawaban

F = Frekuensi/jumlah yang mengisi

N = Jumlah responden

Setelah didapat hasil prosentase dari angket yang disebarkan kepada siswa, maka akan menentukan kategori penilaian dari hasil penelitian tersebut, penulis merumuskannya sebagai berikut:

Selanjutnya, untuk mengetahui minat belajar siswa MTs Darussalam Air Joman terhadap Pendidikan Agama Islam, maka penulis menghitung nilai rata-rata minat belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M_x = Mean (rata-rata) yang dicari

$\sum x$ = Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada

N = Number of cases (Banyaknya skor-skor itu sendiri)

Kemudian penulis menentukan kategori penilaian minat belajar tersebut, di antaranya:

20 – 29 : Minat rendah

30 – 39 : Minat sedang

40 – 50 : Minat tinggi

1. Tahapan Analisis Pra Siklus

Setelah penulis melakukan analisis data, selanjutnya penulis melakukan analisis *scoring* dalam bentuk tabel frekuensi nilai rata-rata minat belajar siswa terhadap pelajaran PAI di MTs. Darussalam sebelum diterapkannya metode *role playing*.

Tabel 1
Frekuensi Nilai Rata-Rata (Minat Belajar PAI)

No	Kode Responden	Nilai X (Hasil Scoring)	Kriteria Nilai
1	A	33	Minat Sedang
2	B	20	Minat Rendah
3	C	28	Minat Rendah
4	D	31	Minat Sedang
5	F	40	Minat Tinggi
6	G	26	Minat Rendah
7	H	29	Minat Rendah
8	I	41	Minat Tinggi
9	J	40	Minat Tinggi

10	K	28	Minat Rendah
11	L	27	Minat Rendah
12	M	27	Minat Rendah
13	N	24	Minat Rendah
14	O	29	Minat Rendah
15	P	28	Minat Rendah
16	Q	26	Minat Rendah
17	R	26	Minat Rendah
18	S	34	Minat Sedang
19	T	34	Minat Sedang
20	U	26	Minat Rendah
21	V	22	Minat Rendah
22	W	25	Minat Rendah
23	X	41	Minat Tinggi
24	Y	32	Minat Sedang
25	Z	26	Minat Rendah
26	AA	29	Minat Rendah
27	AB	28	Minat Rendah
28	AC	28	Minat Rendah
29	AD	26	Minat Rendah
30	AE	29	Minat Rendah
31	AF	41	Minat Tinggi
32	AG	19	Minat Rendah
N = 32		$\sum x = 943$	

Diketahui bahwa:

$$N = 32$$

$$\sum x = 943$$

$$\text{Maka, } Mx = \frac{\sum x}{N}$$

$$Mx = \frac{943}{32}$$

$$= 29,46 \text{ dibulatkan menjadi } 29$$

Berdasarkan perhitungan di atas mengenai minat belajar siswa untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Keteladanan Khalifah Abu Bakar As-Siddiq r.a dan Khaliah Umar bin Khattab r.a sebelum diterapkannya metode *role playing* adalah sebesar 29 dengan kategori minat belajar rendah. Hal ini menandakan perlu diterapkannya metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Tahapan Analisis Siklus 1

Setelah penulis melakukan analisis data, selanjutnya penulis melakukan analisis scoring dalam bentuk tabel frekuensi nilai rata-rata minat belajar siswa terhadap pelajaran PAI di MTs. Darussalam sebelum diterapkannya metode *role playing* pada tahap siklus 1

Tabel 2
Frekuensi Nilai Rata-Rata (Minat Belajar PAI) Siklus 1

No	Kode Responden	Nilai X (Hasil Scoring)	Kriteria Nilai
1	A	43	Minat Tinggi
2	B	36	Minat Sedang
3	C	42	Minat Tinggi
4	D	41	Minat Tinggi
5	F	40	Minat Tinggi
6	G	37	Minat Sedang
7	H	34	Minat Sedang
8	I	44	Minat Tinggi
9	J	42	Minat Tinggi
10	K	32	Minat Sedang
11	L	36	Minat Sedang
12	M	43	Minat Tinggi
13	N	40	Minat Tinggi
14	O	36	Minat Sedang

15	P	36	Minat Sedang
16	Q	34	Minat Sedang
17	R	34	Minat Sedang
18	S	41	Minat Tinggi
19	T	43	Minat Tinggi
20	U	37	Minat Sedang
21	V	33	Minat Sedang
22	W	33	Minat Sedang
23	X	43	Minat Tinggi
24	Y	38	Minat Sedang
25	Z	28	Minat Rendah
26	AA	31	Minat Sedang
27	AB	29	Minat Rendah
28	AC	30	Minat Sedang
29	AD	35	Minat Sedang
30	AE	31	Minat Sedang
31	AF	41	Minat Tinggi
32	AG	35	Minat Sedang
N = 32		$\Sigma x = 1178$	

Diketahui bahwa:

$$N = 32$$

$$\Sigma x = 1178$$

$$\text{Maka, } Mx = \frac{\Sigma x}{N}$$

$$Mx = \frac{1178}{32}$$

$$= 36,81 \text{ dibulatkan menjadi } 37$$

Berdasarkan perhitungan di atas mengenai minat belajar siswa untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Keteladanan Khalifah Abu Bakar As-Siddiq r.a dan Khaliah Umar bin Khatthab r.a setelah diterapkannya metode *role playing* pada tahap siklus 1 adalah sebesar 37 dengan kategori minat belajar sedang. Hal ini menandakan perlu adanya memaksimalkan penerapan metode *role playing* sebagai evaluasi pada tahap siklus 1.

3. Tahapan Analisis Siklus 2

Setelah penulis melakukan analisis data, selanjutnya penulis melakukan analisis scoring dalam bentuk tabel frekuensi nilai rata-rata minat belajar siswa terhadap pelajaran PAI di MTs. Darussalam setelah diterapkannya metode *role playing* pada Siklus 2.

Tabel 3
Frekuensi Nilai Rata-Rata (Minat Belajar PAI) Siklus 2

No	Kode Responden	Nilai X (Hasil Scoring)	Kriteria Nilai
1	A	44	Minat Sedang
2	B	40	Minat Rendah
3	C	43	Minat Rendah
4	D	41	Minat Sedang
5	F	41	Minat Tinggi
6	G	43	Minat Rendah
7	H	38	Minat Rendah
8	I	44	Minat Tinggi
9	J	43	Minat Tinggi
10	K	42	Minat Rendah
11	L	42	Minat Rendah
12	M	44	Minat Rendah
13	N	41	Minat Rendah
14	O	41	Minat Rendah
15	P	40	Minat Rendah
16	Q	40	Minat Rendah
17	R	42	Minat Rendah
18	S	42	Minat Sedang

19	T	44	Minat Sedang
20	U	40	Minat Rendah
21	V	41	Minat Rendah
22	W	42	Minat Rendah
23	X	44	Minat Tinggi
24	Y	38	Minat Sedang
25	Z	41	Minat Rendah
26	AA	33	Minat Rendah
27	AB	41	Minat Rendah
28	AC	37	Minat Rendah
29	AD	40	Minat Rendah
30	AE	42	Minat Rendah
31	AF	41	Minat Tinggi
32	AG	43	Minat Rendah
N = 32		$\sum x = 1318$	

Diketahui bahwa:

$$N = 32$$

$$\sum x = 1318$$

$$\text{Maka, } Mx = \frac{\sum x}{N}$$

$$Mx = \frac{1318}{32}$$

$$= 41,18 \text{ dibulatkan menjadi } 41$$

Berdasarkan perhitungan di atas mengenai minat belajar siswa untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Keteladanan Khalifah Abu Bakar As-Siddiq r.a dan Khaliah Umar bin Khatthab r.a setelah diterapkannya metode *role playing* pada tahap siklus 2 adalah sebesar 41 dengan kategori minat belajar sangat tinggi. Hal ini menandakan penerapan metode *role playing* dianggap berhasil sebagai metode untuk meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran PAI pada materi Keteladanan Khalifah Abu Bakar As-Siddiq r.a dan Khaliah Umar bin Khatthab r.a. oleh sebab itu tidak perlu dilakukan tahap siklus 3 karena pada tahap siklus 2 sudah mencapai keberhasilan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kondisi minat belajar siswa MTs.Darussaalam Air Joman khususnya kelas VIII terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui metode belajar bermain peran adalah tinggi. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai minat belajar siswa pada pra siklus sebesar 29. Kemudian pada tahapan siklus 1 sebesar 37 dan pada hasil tahapan siklus 2 sebesar 41 dengan kategori penilaian minat belajar siswa bahwa nilai 20-29 minat rendah. Kemudian 30-39 minat sedang dan 40-50 minat belajar tinggi.

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang menggunakan imajinasi siswa. Sebagai dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, penulis simpulkan bahwa metode bermain peran ini tidak hanya dapat digunakan pada mata pelajaran Agama Islam saja, tetapi metode ini juga dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Ilmu Pengetahuan Sosial.(Gusniawan, 2023)

Metode ini juga berhasil meningkatkan semangat belajar siswa, karena kebanyakan dari siswa merasa suntuk atau bosan jika menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah yang cenderung harus banyak mendengarkan. Dan dengan menggunakan metode bermain peran ini siswa dapat menghasilkan nilai atau hasil belajar yang baik. Secara langsung, metode bermain peran ini melibatkan siswa dan membuat siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran. Materi yang diberikan lewat permainan peran dan pembelajaran yang fleksibel membuat siswa nyaman mengikuti pembelajaran dengan baik.(Rachma et al., 2023)

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Penulisan karya tulis ilmiah ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu Tri Darma Perguruan Tinggi yang diwajibkan kepada setiap dosen terkhusus kepada seluruh Dosen di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal Kisaran.

Kami menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang terlibat dalam penelitian baik yang terlibat secara langsung maupun terlibat secara tidak langsung. Peneliti menyadari banyak kekurangan di dalam penelitian ini dan mengharapkan dari para pembaca untuk dapat memberikan masukan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng Linda Liswandari. (2022). Kecerdasan Spiritual, Kepatuhan Peraturan dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi Fenomenologi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 478–490. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).6219](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).6219)
- Astuti, H. Y. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 3 Tempuran Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *Skripsi*.
- Gusniawan, P. P. (2023). *Meningkatkan Ketrampilan Ibadah Shalat Peserta Didik Di Sma Sultan Agung 3 Semarang Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam*.
- Hastati, S. (2019). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 2(1), 66–69.
- Ibrahim, H. (2018). Kontekstual Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Smp Negeri 2 Pinrang. *Jurnal Studi Pendidikan*, XVI(1).
- Johariah. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) pada Pembelajaran Sholat Jumat. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram* /, 8(2), 2021. <https://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jiim>
- Lestari, D. P. (2023). *Penerapan Metode Role Playing Dalam Upaya Meningkatkan Hasil*. 3(September), 79–85.
- Mata, P., & Pai, P. (2020). *UPAYA METODE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII-F Disusun Oleh ; Nama : Ayu Amelia UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA 1442 H / 2020 M*.
- Meilawati, C. M., Rahmawati, L. E., & Giyato, G. (2022). Media Strip Story untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Menulis Teks Cerita Fantasi. *Jurnal Penelitian Tindakan Pendidikan*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.23917/jptp.v1i1.975>
- Nurjannah, N. (2019). Pengaruh Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 2(2), 137–148. <https://doi.org/10.24256/iqro.v2i2.988>
- Rachma, N., Alfiani, N., Asiah, S., Pendidikan, P., Islam, A., Islam, P. A., & Pembelajaran, M. (2023). *Semangat Belajar PAI dengan Metode Bermain Peran (Role Playing) di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi*. 4(1), 77–87.
- Ramadhan, A., & Nadhira, A. (2022). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran Dengan Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Sesuai Dengan Kurikulum Tahun 2013 Di Madrasah Tsanawiyah Darul Hikmah Medan. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 121–128. <https://doi.org/10.37755/sjip.v8i1.632>