

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII B
PADA MATA PELAJARAN SKI
DI MTS DARUL RIDHO
PEKANBARU**

SKRIPSI



OLEH:

BAGAS SUWANDHIKO
NIRM: 1216.21.2590

**INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH (IAI) PEKANBARU
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
1447 H/2025 M**

**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS VII B
PADA MATA PELAJARAN SKI
DI MTS DARUL RIDHO
PEKANBARU**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru*



OLEH:

BAGAS SUWANDHIKO
NIRM: 1216.21.2590

**INSTITUT AGAMA ISLAM DINIYAH (IAI) PEKANBARU
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
1447 H/2025 M**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagas Suwandhiko
NIRM : 1216.21.2590
Tempat/Tanggal lahir : Pekanbaru, 19 Februari 2003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya yang berjudul: **“PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 7B PADA MATA PELAJARAN SKI DI MTS DARUL RIDHO PEKANBARU”** adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil saya atau plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademi sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan yang saya buat dengan sesungguhnya.

Pekanbaru, 28 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,

The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow and red 10,000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SPULUH RIBU RUPIAH', 'METERAI TEMPEL', and '©186 DANX169439354'.

BAGAS SUWANDHIKO

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul: “PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 7B PADA MATA PELAJARAN SKI DI MTS DARUL RIDHO PEKANBARU” yang ditulis oleh BAGAS SUWANDHIKO, NIRM: 1216.21.2590, dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam siding Munaqasah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.


Pekanbaru, 28 Agustus 2025

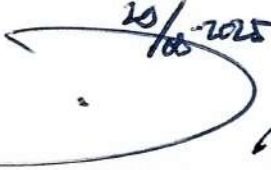
Menyetujui


Ketua Prodi Pendidikan
Agama Islam

Pembimbing I

Pembimbing II


Tafsiruddin, M.Pd.I
NIDN: 2110048003


Dr. Mukhyar, MA
NIDN: 2110117002


Dr. H. M. Sulaiman Ridwan, Lc, M.Sy.
NIDN: 2112098402

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 7B PADA MATA PELAJARAN SKI DI MTS DARUL RIDHO PEKANBARU” yang ditulis oleh **BAGAS SUWANDHIKO, NIRM: 1216.21.2590**, telah dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Program Studi Pendidikan Agama Islam Diniyyah Pekanbaru pada hari Rabu, 04 September 2025. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.

Pekanbaru, 04 September 2025

Mengesahkan
Sidang Munaqasah

Ketua Sidang



(Dr. Mursal, M.Pd.I)
NIDN: 2127118501

Sekretaris



(Amroh Lubis, M.Pd.I)
NIDN:

Penguji I




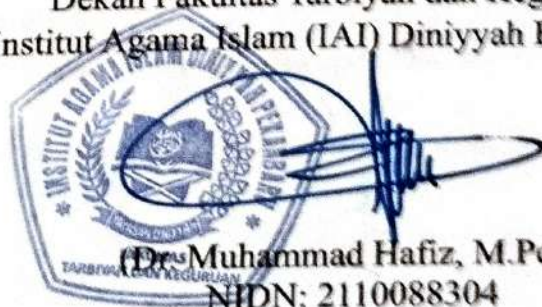
(Dr. Satri Handayani, M.Pd.I)
NIDN: 21261087703

Penguji I



(Syamsul Rizal, M.Pd.I)
NIDN: 2109038701

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Institut Agama Islam (IAI) Diniyyah Pekanbaru



(Dr. Muhammad Hafiz, M.Pd.I)
NIDN: 2110088304

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah dilalui untuk mendapatkan gelar serjana ini. Rasa syukur dan bahagia yang kurasakan ini akan aku persembahkan kepada orang-orang yang ku sayangi dan berarti dalam hidupku:

1. Kedua orangtuaku, Ayahanda Nowo Budiono dan Ibunda Desi Rahmawati yang telah menjadi orang tua, teman dan motivator yang hebat bagi kami sebagai anak-anak beliau. Yang tak henti-hentinya memberikan kami dukungan dan semangat untuk terus mengejar impian, cita-cita dan tujuan kami di masa depan. Semoga Allah senantiasa menjaga ayah dan bunda, diberikan kesehatan, kemudahan dalam mencari rezeki yang *halalan thayyiban* dan umur yang panjang agar dapat melihat kami menjadi orang yang sukses di masa depan, hasil dari kerja keras dan jerih payah ayah bunda dalam mendidik dan membimbing kami. Terima kasih ayah dan bunda.
2. Adik-adikku tersayang, Sekar Nindita Putri dan Dimas Suwandhiko. Terima kasih telah mau membantu dan memahami Mas selama ini. Tanpa kalian berdua, hidup Mas hanyalah sebatang kara yang hampa dan mungkin tidak akan pernah sampai dititik ini tanpa dukungan dan doa dari kalian berdua. May Allah bless you both with success and barakah until Jannah!
3. Kepada diri sendiri yang tidak percaya telah sampai pada tahap ini dan berusaha untuk bisa menjadi lebih baik dari hari ini. Semua ada waktu dan prosesnya.

4. Sahabat yang telah mau berbagi rasa senang, sakit, sedih dan bahagia selama perkuliahan. Kuucapkan terima kasih kepada Muhammad Yударlis, Yuliana Putri, Siti Aisyah Ummukulsum, Nurliska Delfiani, Fiona Mie Fahco, Afrizal Fauji Siregar, Abdul Hadi dan Ikhsan Ar Rify. Semoga pertemanan kita tetap berjalan meskipun masing-masing sudah menempuh jalan yang berbeda.
5. Kepada Nurliska Delfiani dan Muhammad Yударlis yang telah kuanggap keluarga sendiri. Selalu ada disaat aku membutuhkan dan kesulitan datang menerpa. Terus mendukung dan memberikan semangat disaat rasa malas mengerjakan skripsi datang. Thank you very much! Hanya Allah yang dapat membalas kebaikan kalian berdua
6. Kepada teman-teman Prodi PAI Kelas C angkatan 2021. Yang telah menemani dan mewarnai kehidupan perkuliahan di dalam dan luar kelas. Semoga kita semua dapat mencapai tujuan dan impian kita.
7. Kepada teman-teman organisasi SEMA – DEMA dan HMJ PAI khususnya Kak Sepna Fanny Khairani, S.Psi dan Kak Rahmawati, S.Pd yang selalu ada, mau membantu dan mengajarkan saya hal-hal yang berkaitan dengan skripsi.
8. Kepada teman dan adik adik dari panitia Komisi Pemilihan Umum Mahasiswa (KPUM). Semoga kalian bisa menyusul kami dan kita bisa sama sama sukses.
9. Kepada keluarga besar Ma'had Darussalam Al Islami, SDIT Al Mahira dan MTs Darul Ridho yang telah membantu dan mendukung saya agar bisa menjalani proses kuliah dengan semangat dan giat.
10. Dan kepada cahaya yang selalu menjadi penyemangat dan mood booster.

MOTTO

**“BEKERJALAH KAMU UNTUK KEHIDUPAN DUNIAMU, SEOLAH-
OLAH KAMU AKAN HIDUP SELAMANYA, DAN BEKERJALAH KAMU
UNTUK KEHIDUPAN AKHIRATMU, SEOLAH-OLAH KAMU AKAN
MATI BESOK”**

(HR. IBNU ASAKIR)

**“JUST ENJOY YOUR LIFE, CHILL AND BE HAPPY, BECAUSE ALLAH
HAS SET THE BEST SCENARIO FOR YOUR ENTIRE LIFE”**

(BAGAS SUWANDHIKO)

“NIKMATI SEMENTARA YANG ADA”

(NADHIF BASALAMAH)

ABSTRAK

Nama : Bagas Suwandhiko

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa

Kelas 7B Pada Mata Pelajaran SKI di MTs Darul Ridho Pekanbaru

Metode *Role Playing* adalah suatu metode pembelajaran inovatif dengan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran agar siswa tertarik dan berminat untuk mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode role playing terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Darul Ridho. Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan jenis *pre-experimental* dan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII B yang berjumlah 22 orang, dipilih dengan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas, dengan 15 butir pernyataan valid dan reliabilitas $\alpha = 0,90$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata pretest minat belajar siswa sebesar 49,36 meningkat menjadi 60,00 pada posttest. Uji-*paired sample* menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode role playing berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Darul Ridho.

Kata Kunci: *Metode Role Playing, Minat Belajar dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas kehadiran Allah ﷻ yang Maha Kuasa, karena telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad ﷺ, yang telah membawa umat islam dari zaman kebodohan hingga zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi yang berjudul **“PENGARUH METODE ROLE PLAYING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 7B PADA MATA PELAJARAN SKI DI MTS DARUL RIDHO PEKANBARU”** disusun sebagai tulisan ilmiah dan diajukan untuk melengkapi syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) di Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.

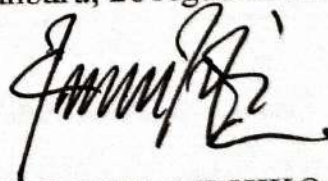
Peneliti menyadari bahwa selama penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, hal ini disebabkan keterbatasan yang ada pada peneliti. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yth. Dr. Novi Yanti, MM., selaku Rektor Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.
2. Yth. Dr. Mursal, M.Pd.I. selaku Wakil Rektor I, Dr. Refika, M.Pd.I. selaku Wakil Rektor II, Bapak Irwan Tutrisno, ME. selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.

3. Yth. Dr. Muhammad Hafizh, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
4. Yth. Bapak Tafsiruddin, M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
5. Yth. Dr. Mukhyar, MA., selaku Dosen Pembimbing I dan Dr. H. M. Sulaiman Ridwan, Lc, M.Sy., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran dan kritik dalam penulisan skripsi ini.
6. Yth. Bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama proses perkuliahan di Institut Agama Islam Diniyyah Pekanbaru.
7. Yth. Seluruh staf karyawan Institut Agama Islam Diniyyah.
8. Dan, kepada rekan-rekan seangkatan yang telah memotivasi peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan dan perbaikan sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut.

Pekanbaru, 28 Agustus 2025



BAGAS SUWANDHIKO
NIRM: 1216.21.2590

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Permasalahan Penelitian	7
C. Penegasan Istilah	8
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
B. Penelitian Relevan	38
C. Konsep Operasional	40
D. Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Subjek dan Objek Penelitian	45

D. Populasi dan Sampel Penelitian	45
E. Variabel Penelitian	46
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	48
G. Validitas dan Reliabilitas Instumen	50
H. Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Deskripsi Tempat Penelitian	55
B. Penyajian Data.....	58
C. Analisis Data.....	61
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Implikasi.....	65
C. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN.....	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Konsep Operasional	41
Tabel 4.1 Data Guru	57
Tabel 4.2 Data Siswa.....	57
Tabel 4.3 Data Sarana dan Prasarana	57
Tabel 4.4 Data Pretest	58
Tabel 4.5 Data Posttest.....	59
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Guru MTs Darul Ridho	41
Gambar 4.2 Analisis Deskriptif Pretest.....	57
Gambar 4.3 Analisis Deskriptif Posttest	57
Gambar 4.4 Hasil Uji Reliabilitas	57
Gambar 4.5 Hasil Uji Normalitas.....	58
Gambar 4.6 Hasil Uji Hipotesis (T-Test)	59

BA s B I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses perkembangan kecakapan individu dalam sikap dan perilaku bermasyarakat. Proses sosial dimana seseorang dipengaruhi oleh suatu lingkungan yang terorganisir, seperti rumah atau sekolah, sehingga dapat mencapai perkembangan diri dan kecakapan sosial.¹ Pendidikan merupakan proses yang dibangun oleh lembaga formal maupun non formal seperti sekolah, masyarakat dan sebagainya untuk membawa generasi-generasi baru kearah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi.²

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha atau upaya secara sadar dan terencana seorang dewasa sebagai pendidik dalam mewujudkan suasana belajar aktif dan pembelajaran efektif sehingga dapat membawa dan membimbing peserta didik menuju kedewasaan diri, baik secara jasmani maupun rohani dengan tujuan akhir agar peserta didik memiliki kecakapan sosial dalam kehidupan bermasyarakat dan menguasai keterampilan yang dibutuhkan untuk dapat menyelesaikan masalah dan tugas mereka secara mandiri

¹ Yudin Citriadin, *Pengantar Pendidikan*, (Mataram: CV Sanabil, 2019), hlm. 2.

² Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan, Konsep, Teori dan Aplikasinya*, (Medan: LPPPI, 2019), hlm. 24.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi anak-anak sebagai persiapan mereka untuk kehidupan di masa depan, dan menjadi pilar utama bagi suatu bangsa jika ingin bangsa tersebut menjadi bangsa yang maju. Dengan kata lain, pendidikan menjadi hal yang wajib ditempuh oleh seorang individu. Dalam Islam, menuntut ilmu menjadi hal yang wajib bagi setiap muslim, sebagaimana dalam hadits Nabi Muhammad ﷺ berikut³:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: (طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ)

Artinya: *Dari Anas bin Malik, ia berkata: Rasulullah ﷺ bersabda: "Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim."*

Hadits ini memberikan penegasan bahwa setiap individu memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan diri melalui pendidikan, tanpa memandang jenis kelamin maupun status sosial. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan yang telah disebutkan sebelumnya, selain untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga sebagai pembentukan karakter dan proses pengembangan diri menuju pribadi yang lebih baik. Maka dari itu, sangat diperlukan proses pembelajaran yang efektif sehingga dapat mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁴ Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Komponen tersebut, meliputi: tujuan, materi, metode, dan

³ Muhammad bin Yazid Al-Qazwini, *Sunan Ibnu Majah*, (Kairo: Dar Ihya al-Kutub al-Arabiyyah, t.t), hlm. 81.

⁴ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, hlm. 2.

evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.⁵

Interaksi aktif antara siswa dengan guru dan perhatian guru terhadap metode dan strategi pembelajaran merupakan kunci bagi kesuksesan sebuah pembelajaran. Proses pembelajaran bisa dikatakan efektif apabila mencapai beberapa kriteria penting, diantaranya keterlibatan aktif siswa, metode pembelajaran yang bervariasi dan suasana belajar yang positif. Pernyataan ini didukung oleh Munandar yang menyatakan bahwa sebuah proses pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.⁶

Namun pada kenyataannya, seringkali ditemukan siswa yang pasif, kurang semangat, dan merasa bosan bahkan mengantuk selama pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya metode pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan cenderung monoton.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pembentukan karakter dan pemahaman siswa tentang sejarah dan peradaban Islam. Namun, berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MTs Darul Ridho Pekanbaru⁷, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran SKI.

⁵ Bunyamin, *Belajar dan Pembelajaran, Konsep, Teori dan Inovasi*, (Jakarta: UPT UHAMKA Press, 2021), hlm. 78.

⁶ Bunyamin, *Belajar dan Pembelajaran...*, hlm. 79.

⁷ Observasi di MTs Darul Ridho Pekanbaru, 25 Februari 2025

Mereka cenderung mengantuk, tidak memperhatikan penjelasan guru, tidur, berbicara dengan teman sebangku dan merasa bosan karena pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi.

Metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi memang memiliki kelebihan dalam menyampaikan informasi. Namun, jika tidak dikelola dengan baik, metode ini dapat membuat siswa merasa pasif dan kurang termotivasi. Siswa cenderung hanya menerima informasi dari guru tanpa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan berdampak pada rendahnya semangat belajar mereka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, salah satunya adalah metode *role playing*. Metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memerankan suatu peran atau situasi tertentu. Melalui metode ini, siswa dapat belajar secara aktif, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Metode *role playing* dipilih karena karakteristiknya yang mendorong pembelajaran aktif di mana siswa terlibat secara langsung dalam materi. Metode ini menawarkan variasi dan kreativitas dalam pembelajaran yang dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan minat siswa dalam materi SKI. Metode ini juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan empati dan perspektif dengan melihat sudut pandang tokoh sejarah, meningkatkan

pemahaman dan keterikatan emosional mereka, dan mengembangkan interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa. Sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang berpendapat bahwa dasar dari pembelajaran siswa adalah karena mereka aktif. Dengan kata lain, proses pembelajaran didefinisikan sebagai suatu proses yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam membangun ide-ide dan pengetahuan baru. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang dan dikendalikan dengan cara yang mendorong siswa untuk belajar.⁸

Materi pembelajaran tentang Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya “Dakwah Nabi Muhammad ﷺ dan Strateginya di Makkah”, kaya akan tokoh-tokoh inspiratif seperti Nabi Muhammad ﷺ, Abu Bakar Ash-Shiddiq dan peristiwa penting seperti “Perjanjian Aqabah”. Dalam Islam, Al-Qur'an telah memberikan penekanan pada pentingnya belajar dan mengambil pelajaran dari sejarah umat terdahulu, sebagaimana firman Allah ﷻ yang berbunyi⁹:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصْدِيقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ
وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: “*Sungguh, pada kisah mereka benar-benar terdapat pelajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. (Al-Qur'an) bukanlah cerita yang dibuat-buat, melainkan merupakan pembenar (kitab-kitab) yang sebelumnya, memerinci segala sesuatu, sebagai petunjuk, dan rahmat bagi kaum yang beriman.*” [QS: Yusuf/12:111]

⁸ Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), hlm. 73 – 74.

⁹ Semua ayat dalam skripsi ini dikutip dari Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, *Qur'an Kemenag*, (Jakarta: 2022), <https://quran.kemenag.go.id/>, diakses pada hari Senin, 28 Juli 2025, pukul 07.33 di Pekanbaru.

Dan juga dalam ayat lain yang berbunyi:

وَكَلَّا نَقْصُ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُنَبِّئُ بِهِ فُؤَادَكَ ۚ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرَى
لِلْمُؤْمِنِينَ

Artinya: “Dan semua kisah rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu (Nabi Muhammad), yaitu kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu. Di dalamnya telah diberikan kepadamu (segala) kebenaran, nasihat, dan peringatan bagi orang-orang mukmin.” [QS: Hûd/11:120]

Ayat ini menjadi landasan pentingnya memahami sejarah Islam, termasuk materi “Dakwah Nabi Muhammad ﷺ dan Strateginya di Makkah”, sebagai sumber pelajaran dan inspirasi. Dengan menggunakan metode *role playing*, siswa dapat memerankan tokoh-tokoh tersebut, mensimulasikan strategi peperangan, atau menggambarkan interaksi budaya yang terjadi pada masa itu. Ini membuat materi sejarah lebih hidup dan relevan bagi mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar siswa kelas 7B pada mata pelajaran SKI di MTs Darul Ridho Pekanbaru. Minat belajar siswa dapat dilihat dari semangat, antusiasme dan keterlibatan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan mereka dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengerjakan tugas juga merupakan bentuk keterlibatan yang dapat menjadi indikator terhadap minat mereka dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan metode *role playing*, diharapkan siswa dapat lebih terlibat aktif dalam pembelajaran SKI, sehingga pemahaman terhadap materi yang dipelajari dan semangat belajar mereka semakin meningkat. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi pengembangan metode

pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, khususnya pada mata pelajaran SKI di MTs Darul Ridho Pekanbaru.

B. Permasalahan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Permasalahan-permasalahan tersebut antara lain:

- a. Beberapa siswa masih ada yang mengantuk dan tidur ketika guru sedang menjelaskan.
- b. Masih ada sebagian siswa yang berbicara dengan teman sebangku dan cenderung pasif ketika pembelajaran berlangsung
- c. Beberapa siswa menunjukkan sikap lesu dan wajah bosan ketika mengikuti pembelajaran.

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mendalam, peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Metode *role playing*.
- b. Faktor – faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar siswa kelas 7B pada mata pelajaran SKI di MTs Darul Ridho Pekanbaru?”

C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dan memberikan kejelasan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan penegasan terhadap beberapa istilah kunci yang digunakan, yaitu:

1. Metode *Role Playing*

Metode *role playing* adalah suatu metode pembelajaran dimana peserta didik diminta untuk memainkan peran tertentu, terutama yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Dalam pengertian yang sederhana, bermain peran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan tindakan (*action*).¹⁰

2. Minat Belajar

Minat belajar adalah energi kekuatan didalam diri siswa yang mampu mendorong dan mengarahkan perilaku mereka untuk mencapai tujuan belajar.¹¹

¹⁰ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran, Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*, (Lombok: Holistica, 2019), hlm. 65.

¹¹ Nurlina Ariani Hrp, dkk, *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*, (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022), hlm. 25.

3. Siswa

Siswa atau peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.¹²

4. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan sebuah mata pelajaran pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.¹³

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar siswa kelas 7B pada mata pelajaran SKI di MTs Darul Ridho Pekanbaru

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi penulis, dapat memperdalam pengetahuan tentang metode pembelajaran *role playing* dan pengaruhnya terhadap minat

¹² Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, hlm. 2.

¹³ Amalia Syurgawi dan Muhammad Yusuf, *Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, MAHAROT: Journal of Islamic Education, Vol. 04, No. 02, (2020), hlm. 177, dikutip dari <https://www.ejournal.unia.ac.id/index.php/maharot/article/download/433/408>, diakses pada hari Minggu, 27 April 2025, pukul 17.24 WIB di Pekanbaru.

belajar siswa, memberikan pengalaman langsung dalam melakukan penelitian di lapangan dan meningkatkan keterampilan dalam berinteraksi dengan siswa dan guru.

- b. Bagi guru, dapat menjadi inspirasi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, menambah wawasan tentang metode pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran SKI, dan membantu mereka dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.
- c. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan mereka dalam berkomunikasi, membantu siswa dalam memahami materi SKI dengan lebih baik dan mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi lembaga, dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, mendorong inovasi dan pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif serta memberikan data yang akurat tentang efektifitas metode pembelajaran
- e. Bagi Institut Agama Islam Diniyyah, dapat menambah koleksi karya ilmiah di perpustakaan institut, memberikan masukan untuk pengembangan kurikulum pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran SKI, mendorong penggunaan metode

pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran dan menjadi bahan referensi bagi mahasiswa selanjutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode *Role Playing*

Secara etimologi, istilah metode berasal dari bahasa Yunani “*metodos*”. Kata ini terdiri dari dua suku kata yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Metode berarti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.¹⁴ Dalam bahasa Arab metode disebut “*Thariqat*”, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah: cara yang teratur dan terpikir baik baik untuk mencapai maksud.¹⁵

Islam telah mengenalkan penggunaan metode pengajaran dan pembelajaran sejak zaman Rasulullah ﷺ. Dalam penyampaian dakwahnya, Rasulullah ﷺ menggunakan beberapa metode yang sesuai dengan latar belakang dan karakteristik masing-masing individu. Hal ini disebutkan dalam firman Allah ﷻ yang juga menjadi prinsip dasar bagi metode pembelajaran dalam dunia pendidikan. Allah ﷻ berfirman:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ (١٢٥)

¹⁴ Muhammad Zakir, *Metode Mengajar Dalam Pendidikan Islam (Kajian Tafsir Tarbawi)*, Serambi Tarbawi, Vol. 05, No. 02, (Juli 2016), hlm. 102, dikutip dari <https://ojs.serambimekkah.ac.id/tarbawi/article/download/1267/1035>, diakses pada hari Minggu, 22 Juni 2025, pukul 17.25 di Pekanbaru.

¹⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hlm. 952.

Artinya: “Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah⁴²⁴⁾ dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.” [QS: An-Nah/17:125)

Role playing atau bermain peran terdiri dari dua kata yaitu *role* dan *playing*. *Role* secara etimologis berasal dari bahasa Inggris yang berarti karakter, peran, atau posisi yang dimainkan oleh seseorang dalam suatu kondisi atau peristiwa tertentu. Sedangkan *playing* secara etimologis berasal dari kata *play* yang memiliki beragam makna tergantung dari konteksnya. Dalam konteks model pembelajaran, *playing* mengacu pada tindakan bermain peran atau berperan dalam situasi tertentu.¹⁶

Metode ini dipelopori dan dikembangkan oleh Fannie Shaftel dan George Shaftel. Menurut Sutikno, bermain peran merupakan suatu model pembelajaran, dimana peserta didik diminta untuk memainkan peran tertentu, terutama yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial.¹⁷ Sederhananya, bermain peran adalah cara mengatasi masalah dengan mendemonstrasikan tindakan. Proses memainkan peran atau memperagakan tindakan memerlukan kreativitas dan imajinasi yang luas, yang memungkinkan peserta didik menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam kehidupan nyata dan solusi atas masalah tersebut melalui penghayatan peran. Menurut Hamdani, *Role*

¹⁶ Ferdinand Solomon Leuwol, dkk, *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*, (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2023), hlm. 166.

¹⁷ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran...*, hlm. 65.

playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.¹⁸

Role Playing merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran dan menguasai mata pelajaran berdasarkan kreativitas dan luapan, memungkinkan siswa untuk mengekspresikan imajinasinya seluas mungkin, dan terlibat dalam pembelajaran mata pelajaran tersebut selama berada dalam materi yang dipelajari.¹⁹

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan *bahwa role playing* merupakan sebuah metode pembelajaran terencana yang melibatkan peserta didik secara langsung dengan memainkan sebuah peran atau tokoh dalam situasi atau peristiwa tertentu, sehingga memunculkan interaksi antar peserta didik berdasarkan peran yang mereka jalankan.

Terdapat tiga kategori dalam klasifikasi *role playing* yaitu²⁰:

a. Pergantian peran (role-switch)

Pendekatan role-play “Role-Switch” berfokus pada membantu peserta didik belajar dari dalam ke luar, yaitu

¹⁸ A.Rahim dan Risky Dwiprabowo, “Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKN di Sekolah Dasar, Jurnal Ilmiah Kependidikan”, Vol. 01 No. 02, (Oktober 2020), hlm. 212, dikutip dari <https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/download/651/682/1397>, diakses pada hari Kamis, 17 April 2025, pukul 19.37 WIB di Pekanbaru.

¹⁹ Ade Husnaeni, Sishka Putri Sayekti dan Hyifa Mufida, “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di TPA Hidayatul Mubtadi’ien”, Jurnal Al Ilmi, Vol. 03 No. 02, (2023), hlm. 134, dikutip dari <https://journal.uiad.ac.id/index.php/al/article/view/2128/927>, diakses pada hari Jum’at, 18 April 2025, pukul 16.50 WIB di Pekanbaru

²⁰ Jakub Saddam Akbar dkk, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif (Teori dan Panduan Praktis)*, (Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hlm. 208.

memahami tindakan orang dengan cara mengambil peran sebagai orang lain.

b. Akting (acting)

Pendekatan role play “Acting” berfokus pada pengembangan keterampilan praktis peserta didik melalui memerankan skenario kelompok kecil (misalnya pasien, profesional, dan pengamat) yang memerlukan praktik keterampilan.

c. Hampir nyata (almost real-life)

Pendekatan role play “hampir nyata” yaitu peserta didik diberikan pengalaman bermain peran yang sedekat mungkin dengan pengalaman nyata.

Melalui metode ini, siswa dapat mengaplikasikan dan mengasah keterampilan seperti cara berkomunikasi, memberikan feedback, memberikan pertanyaan dan memberikan pemecahan masalah. Dan siswa yang menjadi pengamat dalam metode ini dapat memberikan umpan balik kepada rekannya tentang penampilan mereka. Metode ini membuat siswa lebih tertantang untuk berpartisipasi dengan serius dan aktif.²¹

Dengan metode ini juga, peserta didik diberikan kebebasan untuk mengungkapkan ekspresi mereka dengan kata – kata atau perbuatan

²¹ Indrawati, *Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/Inpassing, Mata Pelatihan: Metode Pembelajaran*, (Jakarta: Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia, 2016), hlm. 44 - 45

melalui peran yang mereka mainkan, agar dapat menghayati peran yang dibawakan dan memahami situasi atau masalah yang sedang dihadapi, karena inti dari metode ini adalah keterlibatan emosional antara peserta didik sebagai pemeran dan peserta didik yang lain serta guru sebagai pengamat kedalam suatu situasi atau masalah yang dihadapi secara nyata.²² Menurut Dahlan, melalui metode ini, para peserta didik diharapkan dapat:²³

- a. Mengeksplorasi perasaan-perasaannya
- b. Memperoleh gambaran tentang sikap, nilai dan persepsinya
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi
- d. Mengeksplorasi pokok persoalan, yakni yang diperankan melalui berbagai metode.

Pendapat ini menguatkan asumsi George Shaftel bahwa dengan bermain peran siswa akan mendapatkan dorongan untuk mengekspresikan perasaan dan mengarahkan pada kesadaran mereka dengan berpartisipasi secara spontan dalam peran yang disertai analisis pada situasi permasalahan yang nyata.²⁴ Metode ini menuntut siswa untuk berperan sebagai orang lain yang mungkin memiliki jati diri atau sikap yang berbeda jauh dari dirinya. Oleh karena itu, kemampuan atau skill berakting siswa sangat ditekankan karena kualitas dan efektivitas

²² M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran...*, hlm. 66.

²³ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran...*, hlm. 66.

²⁴ Jakub Saddam Akbar dkk, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif...*, hlm. 208.

role playing sebagai metode pembelajaran bergantung pada tiga hal, yakni:²⁵

- a. kualitas pemeranan
- b. analisis dalam diskusi
- c. pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang telah dipaparkan, maka metode ini cocok digunakan untuk mengajarkan materi yang menekankan aspek afektif (pembentukan sikap, karakter dan kepribadian siswa).²⁶ Jean Piaget, seorang psikolog perkembangan terkenal mengakui pentingnya permainan peran dalam perkembangan kognitif dan afektif anak. Ia percaya bahwa *role playing* dapat membantu anak-anak memahami peran sosial, mengembangkan imajinasi, dan belajar dari interaksi sosial mereka.

Metode ini baik digunakan pada materi sejarah, terkhusus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dengan metode ini siswa akan memahami materi yang diajarkan dengan mudah, karena salah satu hal yang membuat siswa cepat memahami suatu materi adalah dengan melibatkan siswa tersebut langsung dalam kegiatan pembelajarannya (praktik). Menurut Syaiful dan Aswan belajar adalah proses perubahan perilaku melalui pengalaman dan latihan. Artinya

²⁵ Mulyono dan Ismail Suardi Wekke, *Strategi Pembelajaran Di Abad Digital*, (Yogyakarta: Gawe Buku, 2018), hlm. 35.

²⁶ Helmiati, *Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), hlm. 90.

dengan siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran maka dia akan lebih cepat untuk mengingat atau memahami materi yang diajarkan, minimalnya siswa tersebut ingat dengan materi yang ia perankan.²⁷

Metode *role playing* adalah pendekatan pembelajaran dengan bermain peran yang memungkinkan siswa dapat memahami sejarah dan bersosialisasi dengan mudah. Metode ini membuat siswa lebih tertarik untuk belajar sejarah karena kegiatan tidak monoton dan siswa dapat berpartisipasi dengan gembira dan lebih aktif dalam pembelajaran.²⁸

a. Tujuan metode *role playing*

Metode *role playing* bertujuan agar siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Metode ini memungkinkan siswa mengalami pembelajaran di dunia nyata dalam lingkungan belajar yang aman dan mendukung. Dengan bermain peran, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang isu-isu yang rumit, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial.²⁹

²⁷ Fitri Ermaroutul Fuaddah, dkk, “Implementasi Metode Role Playing Sebagai Upaya Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI di MAS Darussalam Kota Bengkulu”, Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 07, No. 03, (2023), hlm. 32047, dikutip dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12234>, diakses pada hari Minggu, 27 April 2025, pukul 16.20 WIB di Pekanbaru.

²⁸ Fitri Ermaroutul Fuaddah, dkk, “Implementasi Metode Role Playing...”, hlm. 32047.

²⁹ Ferdinand Solomon Leuwol, dkk, *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21...*, hlm. 168.

Ada beberapa tujuan khusus dalam metode *role playing*, yaitu³⁰:

1) Mengembangkan empati

Melalui metode ini, siswa dapat belajar memahami perspektif orang lain dan memahami sebuah situasi dalam sudut pandang yang berbeda. Dengan memerankan peran sebagai orang lain, siswa dapat belajar menghargai dan memahami perasaan orang lain.

2) Meningkatkan keterampilan sosial

Role playing membantu meningkatkan kemampuan komunikasi, kerjasama dan negosiasi siswa. Dengan metode ini, siswa dapat belajar bagaimana komunikasi dan kerjasama yang baik serta mampu beradaptasi dalam situasi sosial yang berbeda.

3) Meningkatkan kemampuan problem solving

Dalam bermain peran, siswa sering dihadapkan pada situasi atau masalah yang membutuhkan solusi. Melalui metode ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan mencari solusi yang efektif dalam situasi yang kompleks.

³⁰ Ferdinand Solomon Leuwol, dkk, *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21...*, hlm. 169 - 170.

4) Meningkatkan kreativitas dan imajinasi

Role playing menuntut siswa untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka. Metode ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir out of the box, bagaimana mereka dapat memerankan sebuah karakter yang berlawanan dengan jati diri mereka dan dapat memerankan karakter tersebut dengan maksimal atau menemukan solusi yang tepat dalam skenario yang diberikan.

5) Meningkatkan keterlibatan dan motivasi

Metode *role playing* menawarkan pendekatan yang menarik dan menyenangkan untuk pembelajaran. Ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran karena mereka terlibat secara aktif dalam permainan peran yang menantang.

Selain tujuan diatas, tujuan lain dari *role playing* yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Munjih Nasih adalah sebagai berikut³¹:

- 1) Dapat belajar bertanggung jawab
- 2) Dapat mengambil keputusan

³¹ Diah Nurul Fitriyati, dkk, *Metode Pembelajaran PGMI: Mengajar Itu Mudah, Asal Tau Caranya*, (Pekalongan: Scientist Publishing, 2021), hlm. 141.

- 3) Menghilangkan perasaan malu dan rendah diri yang tidak pada tempatnya
- 4) Mendidik dan mengembangkan kemampuan untuk mengemukakan pendapat

b. Langkah – langkah penerapan metode *role playing*

Dalam menerapkan metode *role playing*, guru harus melalui tahapan persiapan dan perencanaan yang matang. Tujuannya adalah menciptakan pembelajaran yang efektif, terstruktur, bermanfaat, serta menjadi wadah bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan memperoleh pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna.

Ada beberapa tahapan dalam pengembangan metode *role playing*, berikut penjelasannya³²:

- 1) Identifikasi tujuan pembelajaran

Sebelum memulai pembelajaran dengan metode *role playing*, guru harus menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui metode ini. Tujuan harus spesifik, terukur, dapat dicapai dan sesuai dengan kurikulum atau materi pembelajaran.

Pada umumnya, metode ini digunakan jika ingin meningkatkan keterampilan (skill) siswa dengan cara

³² Ferdinand Solomon Leuwol, dkk, *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21...*, hlm. 175 – 177.

merepresentasikan suatu situasi yang sesuai dengan situasi nyata.³³

2) Pemilihan skenario dan peran

Setelah menetapkan tujuan pembelajaran, guru menentukan skenario atau situasi yang cocok untuk permainan peran. Skenario tersebut harus memiliki konflik yang jelas, sejalan dengan tujuan pembelajaran dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memainkan beragam peran yang menarik agar dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari.³⁴

3) Penyusunan karakter dan latar belakang

Guru perlu merancang karakter atau tokoh dalam skenario beserta latar belakangnya. Setiap karakter harus memiliki ciri khas dan tujuan yang jelas, serta motivasi yang kuat agar memudahkan siswa dalam berperan.

4) Menyiapkan pengamat

Selain menyiapkan pemeran, guru juga harus menyiapkan siswa yang akan mengamati temannya ketika berperan. Sebagai pengamat, siswa harus tau apa tugas mereka sebagai pengamat dan apa yang perlu diamati ketika skenario berlangsung.³⁵

³³ Jakub Saddam Akbar dkk, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif...*, hlm. 214.

³⁴ Jakub Saddam Akbar dkk, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif...*, hlm. 215.

³⁵ M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran...*, hlm. 67.

5) Penjelasan aturan dan instruksi

Sebelum memulai permainan peran, guru harus menjelaskan aturan dan instruksi permainan dengan jelas dan rinci kepada siswa, terutama jika metode ini digunakan secara perdana dalam pembelajaran, agar mereka dapat memahami tugas dan tanggung jawab masing-masing. Hal ini termasuk penjelasan mengenai tujuan, peran masing-masing karakter, aturan interaksi, dan mekanisme permainan.

6) Pemanasan atau persiapan (briefing)

Sebelum permainan peran dimulai, guru dapat melakukan pengarahan berupa percakapan singkat, penjelasan konsep, atau latihan singkat untuk mempersiapkan psikologis dan emosional peserta didik. Tahap ini sangat penting untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman yang dapat merusak skenario yang telah dibuat. Beri siswa kesempatan untuk berunding beberapa menit sebelum mereka melakukan perannya.³⁶

³⁶ Jakub Saddam Akbar dkk, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif...*, hlm. 216.

7) Permainan peran

Peserta didik berperan sebagai karakter dalam skenario yang telah ditentukan. Guru tidak perlu terlibat lebih jauh dalam skenario, berikan siswa kebebasan melakukan tugas atau perannya. Tapi guru tetap harus mendorong atau mengingatkan siswa akan tugas mereka dan interaksi antar satu dengan yang lain agar dapat menghadapi situasi yang muncul dalam permainan.

8) Monitoring dan bimbingan

Selama permainan peran berlangsung, guru harus memantau dan memberikan bimbingan kepada siswa. Guru dapat memberikan pertanyaan panduan, umpan balik, atau arahan untuk membantu siswa memahami peran mereka dan mencapai tujuan pembelajaran.

9) Refleksi dan diskusi

Setelah permainan selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan refleksi dan diskusi. Peserta didik dapat melakukan *self evaluation* tentang apa yang mereka alami dan kesulitan yang mereka hadapi.³⁷ Diskusi kelas dapat dilakukan agar berbagi pengalaman mereka dalam berperan, menganalisis keputusan yang diambil, serta

³⁷ Jakub Saddam Akbar dkk, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif...*, hlm. 216.

mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik atau konsep yang dipelajari.

10) Umpan balik dan evaluasi pembelajaran

Guru dapat memberikan umpan balik yang konstruktif kepada peserta didik tentang bagaimana mereka bermain peran. Diskusi mengenai kelebihan, kekurangan dan hal-hal yang perlu diperbaiki dapat menjadi pembahasan utama setelah permainan peran berakhir.

Disamping itu, guru dapat mengevaluasi hasil pembelajaran dari permainan peran, baik secara formatif maupun sumatif.

Evaluasi ini dapat meliputi observasi, penilaian partisipasi, dan penilaian hasil akhir dari permainan peran. Dengan ini, guru dapat melihat sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran.

11) Pengaplikasian pembelajaran

Langkah akhir dari metode ini adalah mendorong siswa untuk menerapkan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh dari *role playing* ke dalam situasi nyata.

Guru dapat memberikan tugas atau proyek berbasis peran yang relevan untuk melanjutkan pembelajaran dan pengembangan diri siswa.³⁸

³⁸ Jakub Saddam Akbar dkk, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif...*, hlm. 217.

c. Penilaian pembelajaran *role playing*

Pembelajaran menggunakan metode *role playing* dapat diuji tingkat keberhasilannya melalui beberapa penilaian berikut³⁹:

1) Observasi

Guru dapat mengamati langsung siswa saat mereka berpartisipasi dalam *role playing*. Observasi dapat mencakup hal-hal seperti kemampuan untuk berbicara, kemampuan pemecahan masalah, kemampuan kerjasama tim, pemahaman karakter, dan kreativitas dalam memainkan peran.

Untuk mengevaluasi kinerja siswa, pendidik dapat menggunakan rubrik penilaian atau daftar periksa yang telah disiapkan sebelumnya.

2) Penilaian rekan kelas

Peserta didik dapat memberikan penilaian terhadap kinerja rekan sekelas mereka setelah melakukan *role playing*. Penilaian teman sekelas dapat menawarkan umpan balik konstruktif dan positif. Metode ini dapat mempromosikan refleksi dan pengembangan keterampilan evaluasi, serta mendorong interaksi sosial yang positif antara peserta didik.

³⁹ Jakub Saddam Akbar dkk, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif...*, hlm. 217 - 219.

3) Portofolio

Siswa dapat membuat portofolio yang berisi rekaman atau dokumentasi dari permainan peran mereka. Ini dapat termasuk rekaman video atau audio, sketsa atau gambar yang menunjukkan peran yang mereka mainkan, tulisan reflektif tentang pengalaman bermain peran, atau dokumen lain yang relevan. Guru dapat menggunakan standar yang telah ditetapkan sebelumnya untuk mengevaluasi portofolio ini.

4) Presentasi atau diskusi

Setelah *role playing* selesai, siswa dapat diminta untuk memberikan presentasi atau berpartisipasi dalam diskusi reflektif dengan teman sekelas dan pendidik. Melalui presentasi atau diskusi, siswa dapat berbagi pengalaman pembelajaran yang mereka alami, kesulitan yang mereka temui, dan bagaimana mereka menerapkan pengetahuan mereka dalam pekerjaan mereka. Kejelasan, pemahaman, dan pemikiran siswa selama presentasi atau diskusi dapat dinilai.

5) Tes atau kuis

Selain penilaian berbasis kinerja, tes atau kuis tertulis juga dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap metode *role playing*. Tes ini dapat

mencakup pertanyaan tentang pengetahuan teoritis, penerapan konsep dalam situasi *role playing*, atau analisis kasus yang relevan. Tes atau kuis dapat membantu menilai pemahaman peserta didik secara lebih terstruktur.

d. Kelebihan dan kekurangan metode *role playing*

Seperti metode pembelajaran lainnya, *role playing* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Penelitian tentang efektivitas metode ini telah ada sejak lama. Namun, metode ini dianggap lebih memenuhi kebutuhan peserta saat ini dibandingkan dengan pendekatan pengajaran tradisional.⁴⁰ Efektivitas metode pembelajaran ini didukung oleh kelebihannya yang memungkinkan kekurangan-kekurangannya tidak terlalu signifikan dalam proses belajar mengajar. Kelebihan dari metode *role playing* adalah⁴¹:

- 1) Metode *role playing* menawarkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan menarik bagi peserta didik, Dengan mereka terlibat secara aktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.
- 2) Pembelajaran berbasis pengalaman dapat menjadikan siswa lebih memahami suatu konsep dalam situasi nyata

⁴⁰ Jakub Saddam Akbar dkk, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif...*, hlm. 209.

⁴¹ Ferdinand Solomon Leuwol, dkk, *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21...*, hlm. 172 – 175.

- 3) Melalui metode *role playing*, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial mereka seperti kerjasama, negosiasi, komunikasi dan pemecahan masalah. Selama pembelajaran berlangsung, mereka akan berinteraksi satu sama lain yang akan meningkatkan kemampuan interpersonal mereka.
- 4) Ketika bermain peran, siswa akan menghadapi suatu situasi atau masalah yang membutuhkan jalan keluar. Disinilah siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis.
- 5) Dengan memerankan karakter yang berbeda, siswa dapat memahami perasaan orang lain dan suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda. Hal ini dapat meningkatkan empati dan toleransi siswa.
- 6) Metode *role playing* dapat mengembangkan kemampuan public speaking siswa, membangun mentalitas mereka untuk unjuk kebolehan di depan siswa lain dengan memerankan menjadi jati diri orang lain, mengembangkan bakat dan kreativitas serta menumbuhkan rasa percaya diri.⁴²
- 7) Ketika bermain peran, seorang siswa harus memahami dan menghafal dengan betul materi dan peran yang akan

⁴² Jaka Wijaya Kusuma, dkk, *Strategi Pembelajaran*, (Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2023), hlm. 138.

dimainkanya. Hal ini dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa.⁴³

Sedangkan kelemahan dari metode ini adalah sebagai berikut⁴⁴:

- 1) Membutuhkan persiapan yang matang sehingga dapat menyita banyak waktu.
- 2) Membutuhkan pengelolaan kelas yang efektif dari guru. Memastikan semua siswa terlibat, dan interaksi yang kompleks antar siswa membutuhkan tenaga ekstra, terlebih pada kelas yang jumlah muridnya banyak. Metode ini juga membutuhkan ruangan yang luas karena dikhawatirkan suara siswa yang sedang berperan akan mengganggu pembelajaran di kelas lain.⁴⁵
- 3) Evaluasi dari metode *role playing* bersifat subjektif berdasarkan pengamatan guru dan siswa yang bisa berbeda-beda hasilnya. Butuh pertimbangan yang cermat untuk membuat penilaian yang objektif.
- 4) Ketidaknyamanan siswa dalam memerankan karakter yang sifatnya berlawanan dengan dirinya dapat menjadi penghambat berjalannya metode *role*

⁴³ Diah Nurul Fitriyati, dkk, *Metode Pembelajaran PGMI...*, hlm. 144 - 145.

⁴⁴ Ferdinand Solomon Leuwol, dkk, *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21...*, hlm. 172 – 173.

⁴⁵ Jakub Saddam Akbar dkk, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif...*, hlm. 209.

playing. Hal ini dapat menyebabkan kesalahan-kesalahan ketika skenario berlangsung dan memungkinkan menjadi bahan tertawaan.

- 5) Tidak semua materi cocok menggunakan *metode role playing*. Dan meskipun menawarkan pembelajaran langsung, tidak mudah untuk menggeneralisasi pembelajaran dari *role playing* ke dunia nyata.

2. Minat Belajar

Menurut Susanto, minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.⁴⁶ Selanjutnya menurut Djaali, minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.⁴⁷

Dari kedua pendapat tersebut dapat diartikan bahwa minat adalah sikap seseorang terhadap sesuatu atau aktivitas disertai dengan dorongan dan ketertarikan tanpa ada paksaan dari pihak lain. Jika digabungkan dengan konteks belajar, maka minat belajar adalah ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang dibuktikan dengan

⁴⁶ Nurlina Ariani Hrp, dkk, *Buku Ajar Belajar...*, hlm. 25.

⁴⁷ Nurlina Ariani Hrp, dkk, *Buku Ajar Belajar...*, hlm. 23.

antusiasme dan keterlibatan secara aktif tanpa ada paksaan untuk mencapai tujuan belajar dan hasil yang diinginkan.

Dalam pengertian lain, minat belajar menurut Clayton Aldelfer adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin.⁴⁸ Selanjutnya Safari menjelaskan minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar.⁴⁹

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka minat belajar dapat diartikan sebagai energi kekuatan yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan belajar. Minat belajar sangat penting bagi siswa. Rasa suka terhadap suatu pembelajaran atau mata pelajaran akan mendorongnya untuk fokus dan berkonsentrasi dalam memperhatikan serta menangkap materi. Ketertarikan ini juga akan memotivasinya untuk menunjukkan rasa sukanya dengan berusaha mencapai hasil maksimal dalam tugas atau memahami materi dengan baik.

Senada dengan Djamarah dan Zain yang menjelaskan bahwa minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh, karena adanya daya tarik baginya dan akan mudah

⁴⁸ Nurlina Ariani Hrp, dkk, *Buku Ajar Belajar...*, hlm. 26.

⁴⁹ Rusydi Amanda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*, (Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020), hlm. 141.

menghafal pelajaran yang menarik minatnya. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai dengan minat.⁵⁰

a. Unsur-unsur minat belajar

Ada 4 unsur atau aspek penting yang membangun minat belajar, yaitu kesadaran, kemauan, perhatian, dan perasaan senang. Seseorang dikatakan berminat pada suatu objek, apabila individu tersebut memiliki keempat unsur tadi. Unsur – unsur inilah yang akan menjadi indikator peneliti untuk mengukur minat belajar siswa. Masing – masing unsur tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut⁵¹:

1) Kesadaran

Seseorang dikatakan berminat terhadap suatu objek, apabila orang tersebut menyadari akan adanya objek itu. Unsur ini harus ada pada siswa, karena dengan kesadaran inilah pada dirinya akan timbul rasa senang, kemudian rasa ingin tahu dan ingin memiliki terhadap suatu topik pembelajaran.

2) Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertuju pada suatu objek atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktifitas. Seorang siswa

⁵⁰ Rusydi Amanda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar...*, hlm. 141.

⁵¹ Rusydi Amanda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar...*, hlm. 143.

yang memiliki minat belajar akan berusaha memusatkan perhatian dan jiwanya pada suatu topik atau bidang ilmu.

3) Kemauan

Kemauan diartikan sebagai dorongan keinginan yang terarah pada suatu tujuan hidup tertentu dan dikendalikan oleh pertimbangan akal budi. Kemauan merupakan dorongan keinginan pada setiap manusia untuk membentuk dan merealisasikan diri. Seorang siswa jika memiliki kemauan yang tinggi akan mampu melewati berbagai tantangan dan tekun dalam rangkaian pembelajaran karena dorongan yang tinggi disertai pemahaman akan pentingnya sesuatu yang sedang dia kejar.

4) Perasaan senang

Minat dan perasaan senang terdapat timbal balik, sehingga tidak mengherankan kalau siswa yang berperasaan tidak senang juga akan kurang berminat dan begitu juga sebaliknya.

b. Faktor – faktor yang mempengaruhi minat belajar

Minat dalam merupakan fenomena psikis yang tidak muncul begitu saja dalam diri seseorang, akan tetapi minat dapat ditumbuhkan dan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Ada tiga

faktor yang dapat memengaruhi minat belajar seseorang, diantaranya⁵²:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:

a) Aspek fisiologis

Kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa. Hal ini dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

b) Aspek psikologis

Aspek psikologis adalah aspek yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa dan motivasi siswa.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non-sosial.

a) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial terdiri dari lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas

⁵² Nurlina Ariani Hrp, dkk, *Buku Ajar Belajar...*, hlm. 30 - 31.

b) Lingkungan non-sosial

Lingkungan non-sosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat alat belajar.

c) Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar, yaitu segala sesuatu cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

3. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum pendidikan keagamaan Islam yang membahas tentang perkembangan Islam dan kebudayaannya dari masa pra-Islam hingga masa kini. Sejarah Kebudayaan Islam merupakan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia dalam membangun peradaban dari waktu ke waktu. Pembelajaran SKI menitikberatkan pada kemampuan mengambil ibrah/hikmah dari sejarah masa lalu untuk menyikapi dan menghadapi permasalahan pada masa sekarang serta masa depan.⁵³

⁵³ Ahmad Tabrani, dkk, *Modul 4: Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2023), hlm. 46.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka SKI pada hakiktnya adalah mata pelajaran yang sangat penting bagi seorang siswa. Seharusnya, materi yang berisi perjalanan hidup Rasulullah *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* dan para sahabatnya beserta para pengikutnya pada zaman dahulu dapat menjadi daya tarik bagi mereka untuk dapat lebih dalam mengenal agama Islam dan jejak hidup suri tauladan mereka serta mengambil pelajaran darinya agar dapat diterapkan pada masa kini dan masa depan. Namun, dikarenakan cerita – cerita yang ada pada masa lampau tidak dapat menarik minat siswa karena kurangnya kreatifitas guru dalam penyampaian materi sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bosan saat mendengar pelajaran sejarah.

Secara umum, tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah memperkenalkan peserta didik pada sejarah dan peradaban Islam, mulai dari masa Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* hingga pengaruhnya di seluruh dunia, termasuk Indonesia.⁵⁴ Pembelajaran ini akan membantu peserta didik memahami perkembangan agama Islam dan budaya yang berkembang seiring berjalannya zaman. Dengan mempelajari mata pelajaran ini, diharapkan siswa dapat memahami warisan budaya Islam dan mengembangkan rasa bangga sebagai umat Islam serta meningkatkan pemahaman tentang Islam sebagai agama yang *rahmatan lil 'alamin*.⁵⁵

⁵⁴ Ahmad Tabrani, dkk, *Modul 4: Mata Pelajaran...*, hlm. 48.

⁵⁵ Ahmad Tabrani, dkk, *Modul 4: Mata Pelajaran...*, hlm. 48.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Tsanawiyah (MTs) bertujuan untuk menanamkan kesadaran mendalam pada peserta didik mengenai fondasi ajaran, nilai, dan norma Islam yang telah diletakkan oleh Rasulullah *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* sebagai landasan pengembangan kebudayaan dan peradaban Islam. Adapun ruang lingkup dari pembelajaran SKI di tingkat MTs adalah sebagai berikut⁵⁶:

- a. Memahami sejarah Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* periode Makkah.
- b. Memahami sejarah Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* periode Madinah.
- c. Memahami peradaban Islam pada masa Khulafaurrasyidin.
- d. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah.
- e. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah.
- f. Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Al Ayyubiyah.
- g. Memahami perkembangan Islam di Indonesia.

⁵⁶ Ahmad Tabrani, dkk, *Modul 4: Mata Pelajaran...*, hlm. 63.

B. Penelitian Relevan

Dalam penelitian ini yang berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI Di MTs Darul Ridho Pekanbaru”, peneliti mengutip beberapa kutipan berikut sebagai bahan penguat:

1. Widya Ela Prasetya, dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024”. Penelitian ini meneliti tentang bagaimana pelaksanaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MAN 2 Kabupaten Probolinggo. Hasil penelitian ini adalah keefektifan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.⁵⁷
2. Ihsan Izdihara H, Nur Aina Vauziah, Sinta Puspita, Sistri, “Penggunaan Metode Role-Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Tokoh Islam Dalam Kemerdekaan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MA Nurul Huda Kelas 12”. Penelitian ini meneliti tentang peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui

⁵⁷ Widya Ella Prasetya, “Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024”, Skripsi Sarjana, Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2024, hlm. ix, dikutip dari <http://digilib.uinkhas.ac.id/35459/1/Widya%20Ela%20Prasetya.201101010030.pdf>, diakses pada hari Selasa, 29 April 2025 pukul 20.28 WIB di Pekanbaru.

penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* pada materi Tokoh Islam dalam Kemerdekaan di mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas 12 MA Nurul Huda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya mengenai tokoh Islam dalam kemerdekaan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan wawancara, observasi, dokumentasi, angket, dan tes tertulis.⁵⁸

3. Latifatul Aini, “Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa MTs Ma’arif NU 7 Purbolinggo Lampung”. Penelitian ini meneliti tentang pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa MTs Ma’arif NU 7 Purbolinggo Lampung Timur. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa MTs Ma’arif NU 7 Purbolinggo Lampung Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan

⁵⁸ Ihsan Izdihara H, dkk, “Pengaruh Metode Role-Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Tokoh Islam Dalam Kemerdekaan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MA Nurul Huda Kelas 12”, Jurnal Manajemen Pendidikan, Vol. 13, No. 01, (2025), hlm. 102, dikutip dari <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JMP/article/view/11718>, diakses pada hari Selasa, 29 April 2025 pukul 20.27 WIB di Pekanbaru.

kuantitatif dengan metode *quasi experimental design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi.⁵⁹

C. Konsep Operasional

Konsep operasional ini digunakan untuk menjabarkan teori-teori dalam bentuk konkret agar mudah diukur dan dilapangan dan mudah dipahami. Kajian ini berkaitan dengan Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 7 Pada Mata Pelajaran SKI di MTs Darul Ridho Pekanbaru. Adapaun penjabaran dari konsep operasional ini adalah sebagai berikut:

1. Indikator Variabel Metode *Role Playing* (X)
 - a. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI menggunakan metode *Role Playing*
 - b. Kesesuaian waktu penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran SKI
 - c. Umpan balik dari guru kepada siswa berupa komentar atau masukan setelah pembelajaran SKI menggunakan metode *Role Playing*
2. Indikator Variabel Minat Belajar (Y)
 - a. Kesadaran siswa akan pentingnya pelajaran SKI

⁵⁹ Latifatul Aini, “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa MTs Ma’arif NU 7 Purbolinggo Lampung”, Skripsi Sarjana, Metro: IAIN Metro, 2022, hlm. vi, dikutip dari <https://repository.metrouniv.ac.id/eprint/6837/1/SKRIPSI%20Latifatul%20Aini%20Npm%201701010045%20-%20latifatul%20aini30.pdf>, diakses pada hari Selasa, 29 April 2025 pukul 20.07 WIB di Pekanbaru.

- b. Kemauan siswa untuk belajar SKI
- c. Siswa memperhatikan pembelajaran saat pelajaran SKI
- d. Siswa merasa senang saat mengikuti pembelajaran SKI
- e. Dukungan dari lingkungan sekitar siswa untuk belajar SKI
- f. Cara dan pendekatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran SKI

Agar lebih mudah dibuat dalam bentuk pertanyaan, penulis menyederhanakan penjabaran di atas ke dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1 Konsep Operasional

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan	
			Favorable	Unfavorable
1	Metode Role Playing	Partisipasi Siswa	1	-
		Kesesuaian Waktu	2	-
		Umpan Balik	3	-
2	Minat Belajar	Kesadaran	4	-
		Kemauan	5	6
		Perhatian	7	-
		Rasa Senang	8	-
		Lingkungan Sosial	9, 10	11
		Lingkungan Non Sosial	14	15
		Pendekatan Belajar	12, 13	-

D. HipoSkripsi Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka hipotesis penelitian yang saja ajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif (Ha) : Tidak terdapat perbedaan minat belajar SKI siswa kelas 7B sebelum dan sesudah diterapkan metode role playing.
2. Hipotesis Nol (Ho) : Terdapat perbedaan minat belajar SKI siswa kelas 7B sebelum dan sesudah diterapkan metode role playing

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi/ sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁶⁰

Selanjutnya menurut Nana Sudjana dan Ibrahim, penelitian kuantitatif adalah penelitian yang didasari pada asumsi, kemudian ditentukan variabel, dan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode-metode penelitian yang valid.⁶¹

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain *Pre Experimental, One Group Pretest Posttest*. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.⁶² Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberikan pretest untuk

⁶⁰ Karimuddin Abdullah, dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), hlm. 1.

⁶¹ Karimuddin Abdullah, dkk, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 3.

⁶² Febri Giantara, Reni Amiliya dan Siti Aminah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Banyumas: Amerta Media, 2022), hlm. 64.

mengetahui kondisi awal, kemudian diberi perlakuan berupa penerapan metode *role playing*, dan selanjutnya diberikan posttest untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah perlakuan.⁶³ Konsekuensi dari penggunaan desain ini adalah tidak adanya kelompok kontrol sebagai pembanding, sehingga penelitian berpotensi menghadapi beberapa ancaman terhadap validitas internal, antara lain:

1. History (sejarah/peristiwa luar), yaitu kemungkinan adanya kejadian lain di luar perlakuan yang dapat memengaruhi hasil penelitian, yang akan peneliti minimalisir dengan membuat jadwal penelitian yang relatif singkat sehingga peluang terjadinya pengaruh dari peristiwa luar dapat ditekan seminimal mungkin.
2. Maturation (kematangan/pertumbuhan), yaitu perubahan yang terjadi dalam diri siswa secara alami (misalnya kelelahan, motivasi yang naik turun) yang dapat memengaruhi hasil belajar atau minat belajar. Maka upaya peneliti dalam meminimalkannya adalah menjaga konsistensi materi, durasi pembelajaran yang proporsional, serta kondisi kelas yang kondusif selama perlakuan
3. Testing Effect (pengaruh pengukuran berulang), yaitu kemungkinan siswa mengingat soal pretest sehingga hasil posttest bisa dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya. Untuk mengurangi hal ini, peneliti memastikan bahwa siswa diberi penjelasan yang konsisten, dan lebih

⁶³ Karimuddin Abdullah, dkk, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 104.

menekankan pada pengalaman pembelajaran melalui metode *role playing* daripada sekadar menghafal jawaban.

Selain itu, peneliti juga akan mencatat jika ada kejadian luar biasa yang mungkin berpengaruh terhadap proses penelitian, sehingga dapat dipertimbangkan dalam analisis hasil. Adapun gambaran mengenai desain *One Group Pretest Posttest* dijelaskan dalam bagan berikut⁶⁴:

$$O_1 — X — O_2$$

Keterangan.

- X : perlakuan terhadap variabel independen
- O₁ : pengamatan atau pengukuran awal terhadap variabel dependen
- O₂ : pengamatan atau pengukuran akhir terhadap variabel dependen

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun tempat penelitian ini adalah di MTs Darul Ridho Pekanbaru yang beralamat Jl. Maju Sari No. 03, RT. 02/RW. 10, Umban Sari, Kec. Rumbai, Kota Pekanbaru, Riau. Waktu penelitian dilaksanakan setelah seminar proposal, yaitu bulan Juli sampai dengan bulan Agustus.

⁶⁴ Abigail Soesana, dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yayasan Kita Menulis, 2023), hlm. 100.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian ini adalah siswa MTs Darul Ridho Pekanbaru.

2. Objek Penelitian

Adapun objek penelitian ini adalah “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di MTs Darul Ridho Pekanbaru”.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari sumber data yang memiliki ciri-ciri yang sama yang selanjutnya akan menjadi objek penelitian.⁶⁵

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 7B MTs Darul Ridho Pekanbaru dengan jumlah 22 siswa yang berjenis kelamin laki-laki seluruhnya.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil dan diterapkan sebagai sumber data dalam penelitian sekaligus mewakili seluruh populasi penelitian.⁶⁶ Dikarenakan jumlah siswa yang relatif kecil disetiap kelas, maka peneliti menggunakan total sampling atau

⁶⁵ Febri Giantara, Reni Amiliya dan Siti Aminah, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 16.

⁶⁶ Febri Giantara, Reni Amiliya dan Siti Aminah, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 18.

census sampling yaitu penelitian yang menggunakan seluruh anggota populasinya jika anggota populasi relatif kecil.⁶⁷ Maka sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 7B yang berjumlah 22 orang.

E. Variabel Penelitian

Ada dua jenis variabel dalam penelitian penulis, yaitu:

1. Variabel Bebas (Independen)

Variabel bebas merupakan variabel yang menurut peneliti akan mempengaruhi variabel terikat (dependen) dalam suatu eksperimen. Variabel bebas dalam metode ini adalah metode *role playing*. Metode *role playing* merupakan sebuah metode pembelajaran terencana yang melibatkan peserta didik secara langsung dengan memainkan sebuah peran atau tokoh dalam situasi atau peristiwa tertentu, sehingga memunculkan interaksi antar peserta didik berdasarkan peran yang mereka jalankan.

Konsep pembelajaran dari metode ini adalah pemilihan materi yang nantinya akan dipelajari oleh siswa dan dibawakan dalam bentuk kata-kata dan tingkah laku tertentu, sesuai dengan imajinasi mereka. Pada penelitian ini, siswa kelas 7B sebagai sampel akan melakukan pengkururan awal sebelum diberikan

⁶⁷ Hardani, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2 020), hlm. 361.

treatment atau perlakuan berupa penerapan metode *role playing*. Dan setelah treatment dilakukan, pengukuran akhir dilakukan. Langkah-langkah pelaksanaan metode *role playing* adalah⁶⁸:

- a. Guru menentukan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menyiapkan materi dan menentukan peran serta skenario yang sesuai.
- c. Guru menjelaskan aturan dan instruksi.
- d. Guru mengadakan briefing atau persiapan awal sebelum siswa bermain peran.
- e. Siswa melakukan permainan peran.
- f. Setelah siswa selesai dari permainan peran, guru melakukan refleksi dan evaluasi terhadap penampilan siswa.
- g. Guru menyampaikan kesimpulan umum.
- h. Penutup.

2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat (*dependen*) merupakan variabel yang menurut peneliti akan dipengaruhi oleh variabel lain dalam suatu eksperimen. Variabel terikat pada penelitian ini adalah minat belajar. Minat belajar merupakan ketertarikan siswa terhadap suatu topik atau materi pembelajaran yang dibuktikan dengan

⁶⁸ Ferdinand Solomon Leuwol, dkk, *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21...*, hlm. 175 – 177.

antusiasme dan keterlibatan secara aktif tanpa ada paksaan untuk mencapai tujuan belajar dan hasil yang diinginkan.

Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu unsur-unsur minat belajar berupa kesadaran, kemauan, perhatian dan rasa senang terhadap pembelajaran SKI yang diperoleh siswa sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan dengan menggunakan metode *role playing* untuk mempermudah siswa dalam proses belajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam khususnya pada kompetensi dasar “Menganalisis strategi dakwah Nabi Muhammad ﷺ di Mekah” di kelas 7 MTs Darul Ridho Pekanbaru.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian merupakan dua faktor utama yang menentukan kualitas data hasil penelitian kuantitatif.⁶⁹ Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan tepat seperti melalui wawancara (interview), angket (kuesioner), observasi (pengamatan), tes (ujian), dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

⁶⁹ Abigail Soesana, dkk, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 49.

1. Angket (Kuisisioner)

Kuisisioner sering menggunakan daftar periksa (checklist) dan skala penilaian. Perangkat ini membantu menyederhanakan dan mengukur perilaku dan sikap responden. Daftar periksa (checklist) adalah daftar perilaku, karakteristik, atau entitas lain yang dicari peneliti. Baik peneliti atau peserta survei hanya memeriksa apakah setiap item dalam daftar diamati, hadir atau benar atau sebaliknya.⁷⁰ Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data *pre-test* dan *post-test* yaitu untuk mengukur ketertarikan dan minat belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya metode *role playing* pada mata pelajaran SKI. Sebelum disusun menjadi instrumen penelitian, maka peneliti menyusun kisi kisi instrumen penelitian berdasarkan indikator minat belajar siswa yaitu berupa kesadaran, kemauan, perhatian dan rasa senang. Penilaian dalam instrumen ini menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (R), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS) agar dapat menghindari respon responden yang bersikap netral.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan dengan cara mencatat data-data yang sudah ada.⁷¹ Data yang dimaksud pada

⁷⁰ Hardani, dkk, *Metode Penelitian...*, hlm. 361.

⁷¹ Hardani, dkk, *Metode Penelitian...*, hlm. 150.

penelitian ini adalah jumlah siswa, sarana dan prasarana dan segala hal yang terkait dengan data sekolah dan siswa.

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas diartikan sebagai ketepatan dan kecermatan, dapat juga diartikan sebagai keabsahan. Dalam penelitian, validitas data adalah suatu acuan dalam menentukan ketepatan variabel penelitian. Uji Validitas juga disebut sebagai uji keabsahan dalam penelitian. Kriteria utama yang harus terpenuhi dalam penelitian kuantitatif adalah valid, reliabel dan obyektif.⁷² Ada 3 jenis validitas instrumen, yaitu validitas isi, validitas kriteria dan validitas konstruk. Pada penelitian ini, jenis validitas yang digunakan adalah validitas konstruk sebagai jenis validitas yang paling sesuai untuk menguji instrumen yang mengukur sikap dimana pertanyaan dalam instrumen disusun berdasarkan konsep teoritis para ahli yang telah disusun oleh peneliti. Uji validitas konstruk dilakukan dengan mengkonsultasikan instrumen kepada ahli atau disebut *judgement experts*. Setelah pengujian konstruk dari ahli selesai diteruskan dengan uji coba instrumen kepada sampel yang memiliki kemiripan sepadan dengan sampel penelitian sebenarnya namun jumlahnya tidak terlalu banyak.⁷³ Kemudian dilanjutkan dengan

⁷² Abigail Soesana, dkk, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 70.

⁷³ Karimuddin Abdullah, dkk, *Metodologi Penelitian...*, hlm. 149.

analisis butir instrumen menggunakan validitas faktor dimana validitas diukur dengan melihat korelasi antara skor faktor-faktor yang ada dalam instrumen dengan skor total keseluruhan faktor yang ada.⁷⁴ Rumus yang digunakan pada uji validitas ini adalah Rumus Korelasi Pearson (*product moment*), yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - \Sigma X \Sigma Y}{\sqrt{((N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2))}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi

X : nilai data variabel X

Y : nilai data variabel Y

N : banyaknya data

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan nilai kepercayaan suatu hasil pengukuran. Uji reliabilitas dilakukan untuk mendapatkan alat ukur (instrumen) data penelitian yang dapat dipercaya keabsahannya sehingga menghasilkan data yang benar-benar relevan dengan tujuan penelitian. Menurut Djali and Mulyono, dalam memeriksa reliabilitas suatu instrumen dapat dilakukan dengan tiga cara:

- a. Menggunakan teknik test-retest yaitu dilakukan pengujian lebih dari satu kali terhadap instrument yang sama.

⁷⁴ Abigail Soesana, dkk, *Metodologi Penelitian ...*, hlm. 72.

- b. Menggunakan teknik bagi dua yaitu melakukan pengujian instrumen kepada dua kelompok item yang ekuivalen secara bersamaan.
- c. Menggunakan teknik bentuk ekuivalen yaitu dengan menggunakan dua instrumen yang ekuivalen pada waktu yang sama kepada responden.

Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan rumus

Cronbach Alpha, yaitu:

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left(1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_i : koefisien reliabilitas

k : banyaknya soal

α_b^2 : jumlah varian butir

α_t^2 : jumlah varian total

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi permasalahan, yang terutama adalah masalah yang tentang sebuah penelitian.⁷⁵ Dalam penelitian kuantitatif, proses analisis data yang digunakan yaitu berupa numerik matematika dan statistik. Data kuantitatif pada

⁷⁵ Karimuddin Abdullah, dkk. *Metodologi Penelitian...*, hlm. 87.

umumnya diperoleh dari pembagian instrumen berupa tes atau kuesioner dan ditabulasikan dalam bentuk tabel sesuai dengan variabel atau kelompok data yang telah ditentukan.⁷⁶

Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisa deskriptif terlebih dahulu untuk menghitung mean, standar deviasi, dan menyajikan gambaran awal tentang minat belajar siswa kelas 7B. Selanjutnya dilakukan analisa menggunakan statistik inferensial yang merupakan salah satu teknik pembuatan kesimpulan dalam mendeskripsikan karakteristik dari suatu populasi yang diwakili oleh sampel penelitian dengan tujuan untuk mencari pengaruh antar dua variabel dalam penelitian ini dan menguji hipotesis penelitian yang telah disusun.⁷⁷ Dikarenakan peneliti akan menguji perbedaan perubahan minat belajar pada siswa kelas 7B sebelum dan sesudah diberlakukannya metode Role Playing dalam pembelajaran SKI, maka peneliti menggunakan teknik analisis *One Paired Sample T-Test* dengan rumus sebagai berikut:

$$t = D / (SD / \sqrt{N})$$

Keterangan:

D : Rata rata perbedaan pretest dan posttest

SD : Standar deviasi

N : Jumlah responden

⁷⁶ Abigail Soesana, dkk, *Metodologi Penelitian ...*, hlm. 87.

⁷⁷ Abigail Soesana, dkk, *Metodologi Penelitian ...*, hlm. 93.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

1. Gambaran Umum dan Visi Misi

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Darul Ridho Pekanbaru merupakan madrasah yang berlokasi di Jalan Maju Sari No 3 RT 02 RW 10 Umban Sari Atas Rumbai Pekanbaru. Madrasah ini didirikan oleh Lembaga Yayasan Pendidikan Islam Darul Ridho pada tahun 2019 dan mendapatkan izin operasional pada tahun 2021. MTs Darul Ridho resmi terdaftar di Kementerian Agama Kota Pekanbaru dengan Nomor Statistik Madrasah (NSM): 121214710045, dan pada tahun 2025 mendapatkan Akreditasi A.

MTs Darul Ridho memiliki 5 hari efektif belajar mulai dari hari Senin sampai dengan Jum'at. Madrasah ini memiliki program unggulan berupa tahfidz Al Qur'an dimana peserta didik diharapkan mampu menghafalkan 1 juz Al Qur'an selama satu semester sehingga Ketika lulus, siswa dapat membawa hafalan sebanyak 6 Juz. Alhamdulillah, program ini dapat menghantarkan angkatan pertama ke SMA/SMK favorit mereka melalui jalur tahfidz.

MTs Darul Ridho memiliki visi "Mewujudkan generasi muda yang unggul, cerdas, kreatif, berprestasi dan berkarakter Al-Quran".

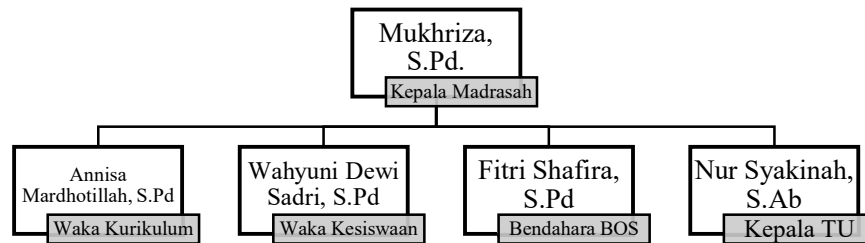
Untuk mewujudkan visi tersebut, maka dibangunlah misi dengan penjabaran sebagai berikut:

- a. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan.
- b. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan berdasarkan Alqur'an dan Sunnah dengan pendekatan model dan tauladan.
- c. Menerapkan program madrasah melalui kegiatan cinta Al-Qur'an.
- d. Menanamkan cinta Alquran melalui program tahsin dan tahfizh.
- e. Mengikut sertakan orang tua murid dalam cinta Alquran melalui tahsin dan tahfizh.
- f. Meningkatkan SDM pendidik dan tenaga kependidikan.
- g. Menerapkan manajemen berbasis madrasah.
- h. Menerapkan budaya literasi (cinta membaca).
- i. Melengkapi sarana dan prasarana pembelajaran yang representatif.
- j. Meningkatkan kecintaan warga madrasah terhadap lingkungan yang nyaman, aman, rindang, asri dan bersih sehingga terwujudnya pola hidup sehat.
- b. Mengikut sertakan peserta didik berprestasi dalam bidang Akademik dan non Akademik.

2. Struktur Sekolah

Pada tahun ajaran 2025/2026, MTs Darul Ridho memiliki struktur sekolah sebagai berikut:

Gambar 4.1 Struktur MTs Darul Ridho



3. Data Guru, Siswa dan Sarana Prasarana

Berdasarkan data akademik tahun ajaran 2025/2026, MTs Darul Ridho memiliki jumlah guru sebanyak 11 orang, 95 Siswa dan beberapa sarana dan prasarana dengan rincian sebagai berikut:

a. Data Guru

Tabel 4.1 Data Guru MTs Darul Ridho

No	Nama	Jabatan	Lulusan
1	Mukhriza, S.Pd	Kepala Madrasah	S1 Pendidikan Bahasa Inggris
2	Annisa Mardhotillah, S.Pd	Waka Kurikulum	S1 Pendidikan Matematika
3	Wahyuni Dewi Sadri, S.Pd	Waka Kesiswaan	S1 Pendidikan Ekonomi
4	Fitri Shafira, S.Pd	Bendahara BOS	S1 Pendidikan Biologi
5	Nur Syakinah, S.Ab	Kepala TU	S1 Administrasi Bisnis
6	Wahyudi Saputra	Wali Kelas	SMA
7	Dra. Arina	Guru	S1 Dakwah
8	Khairiyah Alifya Azizah, S.Pd	Guru	S1 Pendidikan Informatika
9	Bagas Suwandhiko	Guru	S1 Pendidikan Agama Islam (Sedang Berjalan)
10	Indry, S.S.	Guru	S1 Sastra Indonesia
11	Fadilla	Guru	SMA

b. Data Siswa

Tabel 4.2 Data Siswa MTs Darul Ridho

No	Kelas	Jumlah Siswa	Jenis Kelamin
1	VII A	19 Siswa	Perempuan
2	VII B	22 Siswa	Laki-laki
3	VII C	15 Siswa	Laki-laki
4	VIII	15 Siswa	Laki-laki (9 Siswa), Perempuan (6 Siswa)
5	XI A	12 Siswa	Perempuan
6	XI B	12 Siswa	Laki-laki
Jumlah		95 Siswa	

c. Data Sarana Prasarana

Tabel 4.3 Data Sarana Prasarana MTs Darul Ridho

No	Jenis	Jumlah/Keterangan
1	Ruang Kelas	6 Ruang
2	Ruang Kepala Madrasah	1 Ruang
3	Ruang Tata Usaha dan Operator	1 Ruang
4	Ruang Majelis Guru	1 Ruang
5	Ruang Pojok Baca	Masing-masing kelas
6	Ruang Unit Kegiatan Madrasah	1 Ruang
7	Ruang Kantin Madrasah	1 Ruang
8	Lapangan Olahraga	1 Unit
9	Koridor Madrasah	1 Unit
10	Musholla	Masing-masing kelas

B. Penyajian Data

Data penelitian ini diperoleh dari hasil pengisian angket minat belajar siswa kelas 7B MTs Darul Ridho pada mata pelajaran SKI. Angket diberikan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest).

1. Data Pretest

Pretest diberikan sebelum penerapan metode role playing untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa. Tabel berikut menyajikan distribusi skor pretest:

Tabel. 4.4 Total Pretest Siswa 7B

No	Nama Siswa	Skor Total	Keterangan
1	Rahmat	49.00	Sedang
2	Rifan	53.00	Sedang
3	Rafan	66.00	Tinggi
4	Affan	49.00	Sedang
5	Athaya	46.00	Sedang
6	Dzaky	37.00	Rendah
7	Rasyid	40.00	Rendah
10	Yuda	49.00	Sedang
11	Daffa	67.00	Tinggi
12	Fauzan	60.00	Sedang
13	Arif	65.00	Tinggi
14	Restu	61.00	Sedang
15	Kendrich	56.00	Sedang
16	Alif	54.00	Sedang
17	Dewan	60.00	Sedang
18	Lukman	55.00	Sedang
19	Abiyan	47.00	Sedang
20	Bintang	63.00	Tinggi
21	Sultan	28.00	Rendah
22	Rayhan	60.00	Sedang

Keterangan:

Rendah : Skor total < 42

Sedang : Skor total 42 – 62

Tinggi : Skor total > 62

Statistik deskriptif hasil pretest ditampilkan pada gambar

berikut:

Gambar 4.2 Analisa Deskriptif Pretest via SPSS**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_Total	22	28.00	67.00	52.5455	10.20143
Total_Posttest	22	52.00	69.00	63.1818	4.21603
Valid N (listwise)	22				

Keterangan:

N : Jumlah Responden

Minimum : Total Nilai Terendah

Maximum : Total Nilai Tertinggi

Mean : Rata-rata

Std. Deviation : Standar Deviasi

2. Data Posttest

Posttest diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan metode role playing. Tabel berikut menyajikan distribusi skor posttest:

Tabel 4.5 Total Posttest Siswa 7B

No	Nama Siswa	Skor Total	Keterangan
1	Rahmat	60.00	Sedang
2	Rifan	62.00	Sedang
3	Rafan	69.00	Tinggi
4	Affan	63.00	Sedang
5	Athaya	61.00	Sedang
6	Dzaky	61.00	Sedang
7	Rasyid	61.00	Sedang
10	Yuda	58.00	Rendah
11	Daffa	68.00	Tinggi
12	Fauzan	66.00	Sedang
13	Arif	68.00	Tinggi
14	Restu	68.00	Tinggi
15	Kendrich	63.00	Sedang
16	Alif	63.00	Sedang
17	Dewan	65.00	Sedang
18	Lukman	65.00	Sedang
19	Abiyan	61.00	Sedang
20	Bintang	68.00	Tinggi
21	Sultan	52.00	Rendah
22	Rayhan	65.00	Sedang

Keterangan:

Rendah : Skor total < 59

Sedang : Skor total 59 – 67

Tinggi : Skor total > 67

Statistik deskriptif hasil posttest ditampilkan pada gambar

berikut:

Gambar 4.3 Analisa Deskriptif Posttest via SPSS

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest_Total	22	28.00	67.00	52.5455	10.20143
Total_Posttest	22	52.00	69.00	63.1818	4.21603
Valid N (listwise)	22				

Keterangan:

N : Jumlah Responden

Minimum : Total Nilai Terendah

Maximum : Total Nilai Tertinggi

Mean : Rata-rata

Std. Deviation : Standar Deviasi

C. Analisis Data

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Hasil uji validitas menggunakan korelasi *Pearson* menunjukkan bahwa dari 34 butir pernyataan angket, 15 butir dinyatakan valid dengan nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,423) pada taraf

signifikansi 5%. Pengujian ini dilakukan sebanyak 4 kali dengan hasil akhir sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas

Nomor Soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,501	0,423	Valid
2	0,616	0,423	Valid
3	0,730	0,423	Valid
4	0,686	0,423	Valid
5	0,569	0,423	Valid
6	0,549	0,423	Valid
7	0,644	0,423	Valid
8	0,590	0,423	Valid
9	0,477	0,423	Valid
10	0,848	0,423	Valid
11	0,634	0,423	Valid
12	0,429	0,423	Valid
13	0,472	0,423	Valid
14	0,894	0,423	Valid
15	0,533	0,423	Valid

Sedangkan hasil uji reliabilitas dengan *Cronbach's Alpha* menunjukkan nilai sebesar 0,876, yang dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.4 Hasil Uji Reliabilitas via SPSS

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.876	15

Merujuk kepada Sudijono, suatu instrumen dikatakan memiliki nilai reliabel apabila koefisien reliabilitas adalah $\geq 0,70$.⁷⁸ Berdasarkan hasil uji di atas, instrumen ini dapat dikatakan valid dan reliabel.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal.⁷⁹ Pada penelitian ini, peneliti menguji normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari lima puluh (<50) dan cocok untuk pengujian dengan sampel kecil. Pada pengujian ini, suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi lebih dari 0.05 (sig. > 0.05). Hasilnya menunjukkan nilai Sig. untuk pretest = 0,420 dan posttest = 0,161 ($> 0,05$) yang dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar. 4.5 Uji Normalitas via SPSS

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest_Total	.131	22	.200 [*]	.956	22	.420
Total_Posttest	.121	22	.200 [*]	.936	22	.161

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

⁷⁸ Rusydi Ananda dan Muhammad Fadhli, *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktk Dalam Pendidikan)*, (Medan: CV Widya Puspita, 2018), hlm. 155.

⁷⁹ Yulingga Nanda Hanief dan Wasis Himawanto, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017), hlm. 67.

Dengan demikian, data berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan ke uji hipotesis

3. Uji Hipotesis (*Paired Sample T-Test*)

Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Rata-rata skor posttest lebih tinggi ($M = 63,18$) dibandingkan skor pretest ($M = 52,54$) dengan selisih 10,64 poin. Hasil uji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.6 Hasil Uji T-Test via SPSS

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest_Total	52.5455	22	10.20143	2.17495
	Total_Posttest	63.1818	22	4.21603	.89886

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest_Total & Total_Posttest	22	.903	.000

Paired Samples Test									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest_Total - Total_Posttest	-10.63636	6.64433	1.41658	-13.58230	-7.69043	-7.508	21	.000

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode role playing berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di kelas 7B MTs Darul Ridho.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian serta saran-saran yang diajukan peneliti berdasarkan temuan yang diperoleh. Kesimpulan dirumuskan untuk menjawab rumusan masalah penelitian, sedangkan saran diberikan sebagai masukan yang bermanfaat bagi berbagai pihak terkait, khususnya dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian tentang *Pengaruh Metode Role Playing terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 7B pada Mata Pelajaran SKI di MTs Darul Ridho*, dapat disimpulkan bahwa:

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI sebelum diberikan perlakuan metode *role playing* (pretest) berada pada kategori lebih rendah dibandingkan setelah perlakuan (posttest).
2. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest.
3. Selisih rata-rata skor sebesar 10,64 poin menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan metode *role playing*.

4. Dengan demikian, metode *role playing* berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Darul Ridho.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi, yaitu:

1. Bagi guru, metode *role playing* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan, khususnya dalam mata pelajaran SKI
2. Bagi siswa, keterlibatan aktif dalam *role playing* dapat menumbuhkan minat belajar, meningkatkan kepercayaan diri, serta memperkuat kerjasama dengan teman sekelas.
3. Bagi sekolah, temuan penelitian ini dapat menjadi masukan untuk mendorong penggunaan metode pembelajaran inovatif yang mendukung peningkatan mutu proses belajar mengajar.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat lebih sering menggunakan metode pembelajaran inovatif seperti *role playing* untuk meningkatkan minat belajar siswa.


2. Siswa hendaknya berpartisipasi aktif dalam kegiatan role playing sehingga manfaat pembelajaran dapat diperoleh secara maksimal.
3. Sekolah sebaiknya mendukung penerapan metode pembelajaran inovatif melalui pelatihan guru atau forum diskusi antar pendidik.
4. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan kelompok kontrol atau memperluas objek penelitian agar hasil yang diperoleh lebih general dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K. dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. 2023.
- Akbar, J. *Model & Metode Pembelajaran Inovatif (Teori dan Panduan Praktis)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia. 2023.
- Al-Qazwini, M. *Sunan Ibnu Majah*. Kairo: Dar Ihya al-Kutub al-Arabiyyah. t.t.
- Amanda, R., & Hayati. F. *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya. 2020.
- Ananda, Rusydi & Muhammad Fadhli. *Statistik Pendidikan (Teori dan Praktik Dalam Pendidikan)*. Medan: CV Widya Puspita. 2018.
- Ariani, N. dkk. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung. 2022.
- Bunyamin. *Belajar dan Pembelajaran, Konsep, Teori dan Inovasi*. Jakarta: UPT UHAMKA Press. 2021.
- Citriadin, Y. *Pengantar Pendidikan*. Mataram: CV Sanabil. 2019.
- Fitriyati, D. dkk. *Metode Pembelajaran PGMI: Mengajar Itu Mudah, Asal Tau Caranya*. Pekalongan: Scientist Publishing. 2021.
- Giantara, F., Amiliya. R., & Siti Aminah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Banyumas: Amerta Media. 2022.
- Hardani. Dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta. 2020.
- Helmiati. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2012.
- Hidayat, R., & Abdillah. *Ilmu Pendidikan, Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI. 2019.
- Indrawati. *Pelatihan Widyaiswara Penyesuaian/Inpassing, Mata Pelatihan: Metode Pembelajaran*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia. 2016.
- Kusuma, J. dkk. *Strategi Pembelajaran*. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri. 2023.
- Leuwol, F. dkk. *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: CV. Adanu Abimata. 2023.
- Mulyono & Wekke, I. *Strategi Pembelajaran Di Abad Digital*. Yogyakarta: Gawe Buku. 2018.
- Nanda Hanief, Yulingga & Wasis Himawanto. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama. 2017.
- Rahmat, A. *Pengantar Pendidikan, Teori, Konsep dan Aplikasi*. Gorontalo: Ideas Publishing. 2014.
- Soesana, A. dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis. 2023.
- Sutikno, M. *Metode & Model-Model Pembelajaran, Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica. 2019.
- Tabrani, A. dkk. *Modul 4: Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia. 2023.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

- Fuaddah, F. dkk, “Implementasi Metode Role Playing Sebagai Upaya Mengatasi Problematika Pembelajaran SKI di MAS Darussalam Kota Bengkulu”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 07. No. 03. (2023). <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12234>.
- Husnaeni, A., Sayekti, S., & Mufida, H. “Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di TPA Hidayatul Mubtadi’ien”. *Jurnal Al Ilmi*. Vol. 03 No. 02. (2023). <https://journal.uiad.ac.id/index.php/al/article/view/2128/927>.
- Izdihara, I. dkk, “Penggunaan Metode Role-Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Tokoh Islam Dalam Kemerdekaan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MA Nurul Huda Kelas 12”. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. Vol. 13. No. 01. (2025). <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JMP/article/view/11718>.
- Lajnah Pentashihan Mushaf Al Qur’an, *Qur’an Kemenag*, Jakarta. 2022. <https://quran.kemenag.go.id/>.
- Rahim, A., & Risky Dwiprabowo. “Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKN di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 01 No. 02. (2020). <https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/download/651/682/1397>
- Syurgawi, A., & Yusuf, M. “Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”. *MAHAROT: Journal of Islamic Education*. Vol. 04. No. 02. (2020). <https://www.ejournal.unia.ac.id/index.php/maharot/article/download/433/408>.
- Aini, L. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa MTs Ma’arif NU 7 Purbolinggo Lampung*. Skripsi Sarjana. IAIN Metro. Metro. 2022. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/6837/1/SKRIPSI%20Latifatul%20Aini%20Npm%201701010045%20-%20latifatul%20aini30.pdf>.
- Prasetya, W. E. *Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2023/2024*. Skripsi Sarjana. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Jember. 2024. <http://digilib.uinkhas.ac.id/35459/1/Widya%20Ela%20Prasetya.201101010030.pdf>.

Lampiran 1 (Surat Izin Penelitian)


**INSTITUT AGAMA ISLAM
DINIYYAH PEKANBARU**

Terakreditasi BAN-PT Nomor : 634/SK/BAN-PT/AK-PNB/PT/IX/2023
 Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 100 / Jl. Kuau No. 1 HP. 0811-7069-222 | Website : www.diniyyah.ac.id | Email : admin@diniyyah.ac.id

Pekanbaru, 01 Agustus 2025

Nomor : 0569/IAI-DP/VII/2025
 Lamp : -
 Hal : **Izin Riset**

Kepada Yth;
Kepala Madrasah MTs Darul Ridho

di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb
 Dengan hormat


Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir mahasiswa (Skripsi), maka dibutuhkan data-data untuk bahan penulisan tugas akhir tersebut, untuk itu mahasiswa kami :

Nama : **BAGAS SUWANDHIKO**
 NIRM : **1216.21.2590**
 Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**
 Semester : **8 (Delapan)**
 Judul Skripsi : **Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 7 di MTs Darul Ridho Pekanbaru.**


Bermaksud akan melakukan Riset dan mengumpulkan data di daerah/lingkungan yang Bapak/Ibu pimpin dari tanggal 01 Juli 2025 s/d 31 Agustus 2025, oleh sebab itu kami mohon izin dan bantuan bagi Mahasiswa kami untuk dapat melakukan Riset dan mengumpulkan data dalam menyelesaikan Tugas Akhir Mahasiswa tersebut.

Demikianlah kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

IAI Diniyyah Pekanbaru
 Rektor

Dr. Novi Lanti, MM
 NIDN. 2124118301
 PEKANBARU

Lampiran 2 (Surat Balasan Madrasah)



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM DARUL RIDHO
MADRASAH TSANAWIYAH DARUL RIDHO
AKREDITASI A
 NSM: 121214710045 NPSN: 70029792
 Jalan Maju Sari No. 3 RT 2 RW 10 Umban Sari, Pekanbaru Riau
 Hp. 082390274795/ 081365471584 Email : mtsदारुलridho22@gmail.com

Nomor : 04. 023/MDR/09/2025
 Perihal : **Balasan Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth,
Rektor IAI Diniyyah Pekanbaru
 Di
 Pekanbaru


Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan surat dari Rektor IAI Diniyyah Pekanbaru tanggal 01 Agustus 2025 dengan Nomor: 0569/IAI-DP/VII/2025 tentang Izin Riset, maka dengan ini kami mengizinkan saudara **Bagas Suwandhiko** melakukan riset di MTs Darul Ridho dengan Judul Skripsi : (*Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 7 di MTs Darul Ridho.*)


Demikian surat pemberitahuan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya, atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih. *Jazakumullahu Khairan Katsir*

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Pekanbaru, 01 September 2025
 Mengetahui
 Kepala Madrasah



MUKHRIZA, S.Pd



Lampiran 3 (Instrumen Penelitian)

ANGKET PENELITIAN**PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS 7B PADA MATA PELAJARAN SKI DI MTS DARUL RIDHO PEKANBARU**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran role playing (bermain peran) berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Oleh karena itu, diharapkan kepada Ananda agar dapat mengisi angket ini sesuai dengan apa yang dirasakan dan dialami sebelum dan sesudah penelitian ini berlangsung. Hasil dari penelitian ini tidak akan disebarluaskan ke pihak manapun dan hanya sebatas keperluan penelitian.

Nama :
 Kelas :
 Hari/Tanggal :
 Petunjuk :

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.

Pilihan jawaban :

1. Tidak Setuju (TS)
2. Kurang Setuju (KS)
3. Ragu-Ragu (RR)
4. Setuju (S)
5. Sangat Setuju (SS)

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	RR	KS	TS
Metode Role Playing (Variabel X)						
1	Saya senang ikut berperan saat kegiatan bermain peran di kelas.					
2	Waktu yang diberikan untuk bermain peran cukup.					
3	Guru saya memberi komentar atau masukan setelah kegiatan bermain peran.					
Minat Belajar (Variabel Y)						
4	Menurut saya, pelajaran SKI tidak penting.					
5	Saya semangat belajar SKI.					
6	Saya tidak tertarik belajar SKI					
7	Saat guru menjelaskan materi pembelajaran SKI, saya memperhatikan dengan baik.					
8	Saya merasa senang saat ikut pelajaran SKI.					
9	Teman-teman saya membuat saya semangat belajar SKI.					
10	Di rumah, saya didukung untuk belajar SKI.					

11	Di rumah, saya tidak didukung untuk belajar SKI.					
12	Saya belajar SKI di rumah tanpa disuruh.					
13	Saya mau bertanya saat ada materi SKI yang belum saya pahami.					
14	Pelajaran SKI yang saya pelajari bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.					
15	Pelajaran SKI tidak ada hubungannya dengan kehidupan saya.					

Lampiran 4 (RPP dan Lembar Penilaian)

RPP Pembelajaran SKI - Metode Role Playing

Satuan Pendidikan	: MTs Darul Ridho
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Kelas/Semester	: VII / Ganjil
Alokasi Waktu	: 2 × 35 menit (70 menit)
Hari/Tanggal	: Jum'at, 15 & 22 Agustus

RPP Pertemuan 1

Hari/Tanggal	: Jum'at, 15 Agustus 2025
Waktu	: 07.30 – 08.40 (2 × 35 menit)
Materi	: Strategi Dakwah Nabi Muhammad di Makkah – Dakwah Terang-terangan (Bagian 1)
Sub Materi	: Peristiwa Nabi Muhammad mengumpulkan kaum Quraisy di Bukit Shafa dan Abu Lahab mencela Nabi

Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan latar belakang dakwah Nabi Muhammad ﷺ secara terang-terangan di Makkah.
2. Memahami peristiwa di Bukit Shafa dan respon Abu Lahab.
3. Memerankan peristiwa dakwah Nabi di Bukit Shafa melalui metode role playing.
4. Menunjukkan sikap percaya diri, kerjasama, dan menghargai teman saat bermain peran.

Alur Kegiatan

Pendahuluan (10 menit):

- Guru memberi salam, doa, dan absensi.
- Apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (50 menit):

- Guru menjelaskan awal dakwah terang-terangan.
- Siswa dibagi dalam kelompok untuk memerankan peristiwa Bukit Shafa.
- Siswa tampil, diskusi refleksi, dan komentar.

Penutup (10 menit):

- Guru memberi penguatan hikmah.
- Refleksi singkat siswa.
- Doa penutup.

Penilaian Pertemuan 1

1. Sikap: keaktifan, kerjasama, tanggung jawab (lembar observasi).
2. Pengetahuan: pertanyaan lisan tentang latar belakang dakwah terang-terangan.
3. Keterampilan: penampilan role playing (rubrik: ekspresi, penguasaan materi, kerjasama).

RPP Pertemuan 2

Hari/Tanggal : Jum'at, 22 Agustus 2025

Waktu : 07.30 – 08.40 (2 × 35 menit)

Materi : Strategi Dakwah Nabi Muhammad di Makkah – Dakwah Terang-terangan (Bagian 2)

Sub Materi : (1) Kaum Quraisy mendatangi Abu Thalib agar menghentikan Nabi. (2) Negosiasi Quraisy dengan Nabi tentang kompromi ibadah → turunnya QS. Al-Kafirun.

Tujuan Pembelajaran

1. Mendeskripsikan sikap Abu Thalib dalam membela Nabi.
2. Menjelaskan peristiwa negosiasi Quraisy dan makna QS. Al-Kafirun.
3. Memerankan tokoh-tokoh dalam peristiwa dengan percaya diri.
4. Menumbuhkan sikap tegas dalam menjaga akidah dan toleransi.

Alur Kegiatan

Pendahuluan (10 menit):

- Salam, doa, absensi.
- Apersepsi dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (50 menit):

- Guru menjelaskan peristiwa Abu Thalib dan negosiasi Quraisy.
- Siswa dibagi 2 kelompok untuk memerankan peristiwa.
- Kelompok tampil, guru memberikan catatan refleksi.
- Diskusi kelas tentang QS. Al-Kafirun.

Penutup (10 menit):

- Guru menegaskan sikap keteguhan Nabi.
- Refleksi siswa.
- Doa penutup.

Penilaian Pertemuan 2

1. Sikap: keberanian, keteguhan, menghargai perbedaan.
2. Pengetahuan: soal singkat tentang isi QS. Al-Kafirun.
3. Keterampilan: penampilan role playing (rubrik: ekspresi, penguasaan materi, keteguhan sikap).

Instrumen Penilaian

Rubrik Penilaian Role Playing:

Aspek	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Ekspresi & penghayatan peran	Sangat ekspresif dan sesuai peran	Cukup ekspresif	Kurang ekspresif
Penguasaan materi	Sangat memahami isi peristiwa	Cukup memahami	Tidak memahami
Kerjasama	Komunikasi dan kerjasama sangat baik	Cukup baik	Kurang kerjasama

Lembar Observasi Penilaian

1. Lembar Observasi Sikap

Instrumen ini digunakan untuk menilai sikap siswa selama pembelajaran role playing.

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai (Kerjasama, Tanggung Jawab, Percaya Diri)	Skor (1-4)	Keterangan
1
2
3
4
5

2. Lembar Penilaian Pengetahuan

Instrumen ini digunakan untuk menilai penguasaan siswa terhadap materi melalui tanya jawab/kuis singkat.

No	Nama Siswa	Nilai (0-100)	Keterangan
1
2

3
4
5

3. Lembar Penilaian Keterampilan (Role Playing)

Instrumen ini digunakan untuk menilai keterampilan siswa dalam bermain peran.

No	Nama Siswa	Ekspresi (1-3)	Penguasaan Materi (1-3)	Kerjasama (1-3)	Skor Akhir
1
2
3
4
5

Lampiran 5 (Data Jawaban Angket)

1. Data Pretest

NamaSiswa	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Pretest_Total
Rahmat	4	1	1	5	5	5	4	4	4	1	2	4	4	4	5	49.00
Rifan	1	3	5	5	3	4	3	4	4	3	3	2	5	5	5	53.00
Rafan	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	66.00
Affan	3	1	2	4	4	5	5	4	3	2	4	4	3	4	5	49.00
Athaya	5	3	2	5	3	5	2	3	3	2	3	3	4	3	3	46.00
Dzaky	2	4	1	3	3	2	3	4	1	1	3	1	3	2	5	37.00
Rasyid	3	1	1	3	3	3	3	3	4	1	2	4	5	3	5	40.00
Yuda	3	1	2	5	5	5	5	5	5	1	2	1	1	4	5	49.00
Daffa	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	67.00
Fauzan	2	4	4	5	5	5	5	5	4	5	3	3	4	4	5	60.00
Arif	4	5	5	5	3	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	65.00
Restu	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	3	3	4	5	61.00
Kendrich	5	4	4	5	4	4	2	4	4	4	4	1	2	5	5	56.00
Alif	3	1	1	5	5	5	5	5	1	3	5	1	5	5	5	54.00
Dewan	3	5	5	5	3	5	5	5	1	3	5	1	5	5	5	60.00
Lukman	4	3	3	4	4	5	4	5	2	4	5	2	4	4	4	55.00
Abiyan	3	2	1	5	4	4	4	3	2	3	5	2	4	3	4	47.00
Bintang	2	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	63.00
Sultan	1	1	1	3	2	4	3	2	2	1	3	1	1	1	3	28.00
Rayhan	5	3	3	5	5	5	5	5	3	3	3	3	5	5	5	60.00
Faiz	1	3	3	5	3	5	3	5	1	1	1	1	5	3	1	40.00
Ghani	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	5	51.00

2. Data Posttest

Q1_post	Q2_post	Q3_post	Q4_post	Q5_post	Q6_post	Q7_post	Q8_post	Q9_post	Q10_post	Q11_post	Q12_post	Q13_post	Q14_post	Q15_post	Total_Posttest
5.00	4.00	4.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	5.00	2.00	1.00	5.00	5.00	5.00	2.00	60.00
4.00	5.00	5.00	5.00	5.00	1.00	5.00	5.00	5.00	3.00	3.00	4.00	5.00	5.00	2.00	62.00
5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	2.00	69.00
5.00	4.00	4.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	5.00	4.00	2.00	5.00	5.00	5.00	2.00	63.00
5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	2.00	4.00	5.00	5.00	3.00	2.00	5.00	5.00	5.00	1.00	61.00
4.00	5.00	4.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	4.00	3.00	1.00	4.00	5.00	4.00	5.00	61.00
5.00	4.00	4.00	5.00	5.00	3.00	5.00	5.00	5.00	2.00	1.00	5.00	5.00	5.00	2.00	61.00
5.00	4.00	4.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	5.00	2.00	1.00	4.00	4.00	5.00	2.00	58.00
5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	5.00	2.00	68.00
4.00	5.00	5.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	5.00	3.00	5.00	5.00	5.00	5.00	2.00	66.00
5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	5.00	2.00	68.00
5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	5.00	5.00	4.00	5.00	5.00	5.00	2.00	68.00
5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	1.00	4.00	5.00	5.00	4.00	4.00	4.00	4.00	5.00	2.00	63.00
5.00	4.00	4.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	4.00	5.00	3.00	4.00	5.00	5.00	2.00	63.00
5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	4.00	5.00	3.00	4.00	5.00	5.00	2.00	65.00
5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	4.00	5.00	4.00	4.00	5.00	5.00	1.00	65.00
5.00	4.00	4.00	5.00	5.00	1.00	5.00	5.00	4.00	5.00	3.00	4.00	5.00	5.00	1.00	61.00
4.00	5.00	5.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	2.00	68.00
4.00	4.00	4.00	5.00	4.00	1.00	5.00	4.00	4.00	3.00	1.00	4.00	4.00	4.00	1.00	52.00
5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	5.00	3.00	3.00	5.00	5.00	5.00	2.00	65.00
4.00	5.00	5.00	5.00	5.00	2.00	5.00	5.00	4.00	1.00	1.00	4.00	5.00	5.00	1.00	57.00
5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	3.00	5.00	5.00	5.00	3.00	3.00	5.00	5.00	5.00	2.00	66.00

Lampiran 6 (Kegiatan Role Playing)



Lampiran 7 (Kondisi Sekolah)



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

1. Nama : Bagas Suwandhiko
2. TTL : Pekanbaru, 19 Februari 2003
3. NIRM : 1216.21.2590
4. Agama : Islam
5. Jenis Kelamin : Laki-laki
6. Alamat : Perumahan PCR, Jalan Umban Sari, Rumbai, Pekanbaru, Riau.
7. Domisili : Kec. Rumbai, Kota Pekanbaru.
8. Ayah : Nowo Budiono
9. Ibu : Desi Rahmawati
10. E-mail : suwandhikobagas@gmail.com
11. No. HP : 082172123006

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. SD : SDN 092 Pekanbaru (2008 – 2014)
2. SMP : MTs Al Irsyad Tengaran (2014 – 2017)
3. SMA : MA Al Irsyad Tengaran (2017 – 2020)

C. PENGALAMAN ORGANISASI

- Ketua Panitia Perlombaan Tahunan OSIS Divisi Ibadah MTs Al Irsyad Tengaran Periode 2015/2016
- Wakil Ketua OSIS Divisi Ibadah MTs Al Irsyad Tengaran Periode 2016/2017

- Sekretaris Ahlan Magazine MA Al Irsyad Tenganan Periode 2017/2018
- Redaktur Pelaksana Ahlan Magazine MA Al Irsyad Tenganan Periode 2018/2019
- Sekretaris OSIS Divisi Ibadah MA Al Irsyad Tenganan Periode 2018/2019
- Ketua Panitia Perlombaan Tahunan OSIS Divisi Ibadah MA Al Irsyad Tenganan Periode 2018/2019
- Bendahara Persatuan Badminton Al Irsyad Periode 2018/2019
- Sekretaris Mini Al Irsyad Games (MAG) Season 2 (2019)
- Sekretaris Angkatan 29 MA Al Irsyad Tenganan (2019 – 2020)
- Education Team Angkatan 29 MA Al Irsyad Tenganan (2019 – 2020)
- Sekretaris Himpunan Jurusan Mahasiswa (HMJ) PAI IAI Diniyyah Pekanbaru (2023 – 2024)
- Bendahara Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA) IAI Diniyyah Pekanbaru (2024 – 2025)
- Ketua Komisi Pemilihan Umum Mahasiswa (KPUM) IAI Diniyyah Pekanbaru Periode 2023/2024 dan 2024/2025
- Sekretaris 2 Yayasan Islam Ash Shiddiq Periode 2024 - 2029

D. RIWAYAT PEKERJAAN

- Musyrif Ma'had Darussalam Al Islami (2022 – 2023)
- Guru Bidang Studi Al Qur'an SDIT Al Mahira (2024 – 2025)
- Guru Bahasa Arab dan PAI MTs Darul Ridho (2025 – sekarang)