

ABSTRAK

Fauzan Alzikri, 1212020082, 2025. Penerapan Metode *Role Playing* Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas XI IPA MA Ar-Rosyidiyah (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI IPA di MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena rendahnya minat belajar siswa yang ditandai dengan kurangnya fokus, kecenderungan bermain *handphone*, serta minimnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran di kelas XI IPA di MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung. Inovasi metode pembelajaran diperlukan agar proses belajar menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan metode *role playing* dengan media video dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen nonequivalent control group design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* dengan media video dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui angket *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur minat belajar siswa, serta observasi aktivitas selama pembelajaran berlangsung. Seperti yang disampaikan oleh Ekawarna (2013) keunggulan *role playing* adalah membantu siswa memahami dan mengingat materi, melatih kreativitas, kerja sama kelompok, serta memberikan pengalaman belajar yang aktif dan seru. Bermain peran memungkinkan siswa memecahkan masalah dan menerapkan konsep dalam situasi nyata..

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dengan media video secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Pada kelas eksperimen, rata-rata skor minat belajar siswa meningkat dari kategori sedang menjadi tinggi setelah perlakuan diberikan. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, tidak terjadi peningkatan signifikan pada minat belajar siswa. Analisis uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($<0,05$), yang menandakan adanya pengaruh positif dan signifikan dari metode *role playing* terhadap minat belajar siswa. Selain itu, hasil uji N-gain pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan efektivitas sebesar 57,92% (kategori cukup efektif), sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 17,79% (kategori tidak efektif). Metode *role playing* dengan media video mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, meningkatkan partisipasi aktif, serta memperkuat pemahaman materi melalui pengalaman langsung dan visualisasi yang menarik..