

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tepatnya pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Hamdani, 2011).

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam membentuk karakter dan kemampuan intelektual peserta didik. Di sekolah, proses pembelajaran menjadi inti dari upaya pendidikan, di mana guru dan siswa saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada upaya menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Minat belajar yang tinggi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran, khususnya pada jenjang SMA (Sari, Eka, Inggrid, 2016).

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru memiliki peran sentral sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing. Guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan agar siswa dapat terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Salah satu tantangan yang sering dihadapi adalah rendahnya minat belajar siswa, yang dapat berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa di kelas.

Adapun guru juga berperan sebagai pembimbing dan teladan bagi siswanya sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam menghadapi masalah pribadi maupun masalah yang ada di lingkungan sekolah serta mampu menyelesaikan masalah tersebut. Dalam proses belajar mengajar, gurulah yang menyampaikan pelajaran, memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam kelas,

membuat evaluasi belajar siswa, baik sebelum, pada saat, maupun sesudah pelajaran berlangsung. Untuk memainkan peranan dan melaksanakan tugas-tugas itu, seorang guru diharapkan memiliki kemampuan profesional yang tinggi (Hilya, 2022).

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia, toleran, dan menghargai pluralitas. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, metode pembelajaran yang kreatif dan efektif sangat diperlukan. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah *role playing* atau permainan peran.

Role playing merupakan suatu metode pembelajaran di mana peserta didik berperan sebagai karakter tertentu untuk memainkan situasi atau skenario tertentu. Dalam pembelajaran PAI, metode *role playing* memungkinkan peserta didik untuk memahami nilai-nilai agama Islam dengan lebih mendalam melalui pengalaman langsung dalam menyimak, merenung, dan mengambil keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam (Nurmalina et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terdapat fenomena rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPA MA Ar-Rosyidiyah. Hal ini nampak dalam beberapa temuan, diantaranya, masih banyak siswa yang kurang fokus selama pembelajaran berlangsung, seperti bermain handphone, berbicara dengan teman sebangku, tidur dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Kondisi ini menunjukkan adanya permasalahan dalam minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga berdampak pada kurang optimalnya pencapaian hasil belajar dan pemahaman materi yang diajarkan.

Disamping itu, masih ditemukan fenomena siswa yang lebih tertarik pada perangkat handphone dan aktivitas lain di luar pembelajaran dapat dikaitkan dengan perilaku *phubbing*, yaitu kecenderungan untuk lebih fokus pada ponsel daripada interaksi langsung di kelas. Perilaku ini sering dipicu oleh rasa takut tertinggal informasi (*Fear of Missing Out/FoMO*), sehingga siswa cenderung mengabaikan interaksi pembelajaran dan lebih memilih untuk mengakses media sosial atau bermain *game* di ponsel mereka. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi

guru untuk menciptakan suasana belajar yang mampu menarik perhatian dan minat siswa.

Salah satu alternatif solusi yang ditawarkan dalam upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan melibatkan siswa secara aktif. Salah satu metode *innovative* tersebut adalah metode *role playing* yang dipadukan dengan media video. Metode *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan sebagai karakter tertentu dalam situasi yang relevan dengan materi pelajaran, sehingga siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan psikomotorik. Dengan demikian, siswa lebih terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan fokus, kreativitas, dan kerja sama antar siswa.

Penggunaan media video dalam pembelajaran juga terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Video dapat menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, media video mampu memenuhi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, serta memungkinkan siswa untuk mengulang materi secara mandiri di luar jam pelajaran. Dengan demikian, integrasi media video dalam metode *role playing* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan tidak monoton. (Marita Sari, 2019).

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji efektivitas penerapan metode *role playing* dengan media video dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPA MA Ar-Rosyidiyah, sebagai upaya konkret dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa di era digital saat ini (Munawaroh et al., 2024).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas antara model konvensional dan model *role playing* yang dipadu dengan media video dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan media video pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI IPA di MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak sebelum dan sesudah menerapkan metode *role playing* dengan media video pada siswa kelas XI IPA di MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* dengan media video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPA MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Proses penerapan metode pembelajaran *role playing* dengan media video pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI IPA di MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung.
2. Minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak sebelum dan sesudah menerapkan metode *role playing* dengan media video pada siswa kelas XI IPA di MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung.
3. Pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* dengan media video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah akhlak di kelas XI IPA MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan hasil penelitian dapat berguna sebagai bahan masukan bagi ilmu pengetahuan pada umumnya, khususnya pengetahuan tentang model-model pembelajaran dan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Penulis

Diharapkan dapat memanfaatkan pengalaman dalam menyusun skripsi sehingga mendapat ilmu pengetahuan tambahan terutama dalam penelitian Pendidikan Agama Islam. Khususnya terkait dengan metode *role playing*, media video dan minat belajar siswa.

b. Manfaat bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan pengalaman dan proses yang baik lagi efektif sehingga dapat meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

c. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan tentang metode *role playing* dengan media video dalam kegiatan belajar mengajar dikelas sehingga tercipta pembelajaran yang efektif.

E. Kerangka Berpikir

Metode pembelajaran merupakan cara atau prosedur yang sistematis dan teratur yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi kepada siswa, dengan tujuan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif dan efisien. Metode pembelajaran mencakup berbagai teknik dan strategi yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa, minat dan memotivasi siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam konteks pendidikan, pemilihan metode yang tepat sangat penting karena dapat mempengaruhi semangat belajar siswa dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sugiarto, 2016).

Metode *role playing* atau bermain peran adalah teknik pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dengan memerankan karakter atau situasi tertentu, sehingga mereka dapat memahami dan menghayati perasaan serta tanggung jawab orang lain (Sari, Eka, Inggrid, 2016). Melalui metode ini, siswa tidak hanya belajar konsep akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan empati dengan mengeksplorasi hubungan antar manusia dalam konteks yang lebih nyata. *Role playing* sering digunakan

untuk mendramatisasikan masalah sosial dan membantu siswa dalam mengambil keputusan secara spontan, serta meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerjasama di antara mereka (Prihatini, 2016).

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemerandan yang lainnya sebagai pengamat. Kegiatan ini dapat ditunjang dengan media pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan media video.

Media video pembelajaran adalah alat bantu yang menggunakan format audiovisual untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada siswa. Video ini dapat mencakup berbagai elemen, seperti animasi, grafik, narasi, dan cuplikan langsung yang dirancang untuk menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik yang diajarkan. Dengan kemampuan untuk menyajikan konten secara dinamis dan interaktif, media video pembelajaran dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami, serta memberikan contoh nyata yang relevan. Selain itu, video pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengulang materi sesuai kebutuhan mereka, sehingga mendukung proses belajar yang lebih fleksibel dan efektif (Haryanto, 2015).

Dalam implementasinya, metode *role playing* dengan media video memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengorganisasi dan menyerap materi pembelajaran. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, tetapi juga mendorong penguasaan materi secara lebih efektif, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar (Ardiyanto, 2018).

Minat belajar adalah kecenderungan dan ketertarikan yang kuat dari seorang individu terhadap aktivitas belajar yang mendorongnya untuk terlibat aktif dalam proses pendidikan. Menurut (Kosanke, 2019), minat belajar mencerminkan rasa suka dan keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan, sehingga siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih termotivasi dan berusaha keras untuk memahami materi pelajaran. Minat ini tidak hanya

dipengaruhi oleh faktor internal seperti bakat dan kepribadian, tetapi juga oleh lingkungan sekitar, termasuk dukungan dari guru dan orang tua, serta relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa (Sari, Eka, Ingrid, 2016). Salah satu faktor eksternal yang dapat meningkatkan minat belajar adalah dukungan dari guru, khususnya dalam hal metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat menciptakan suasana belajar yang positif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Salah satu metode yang efektif dalam hal ini adalah "*role playing*" dengan media video yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan.

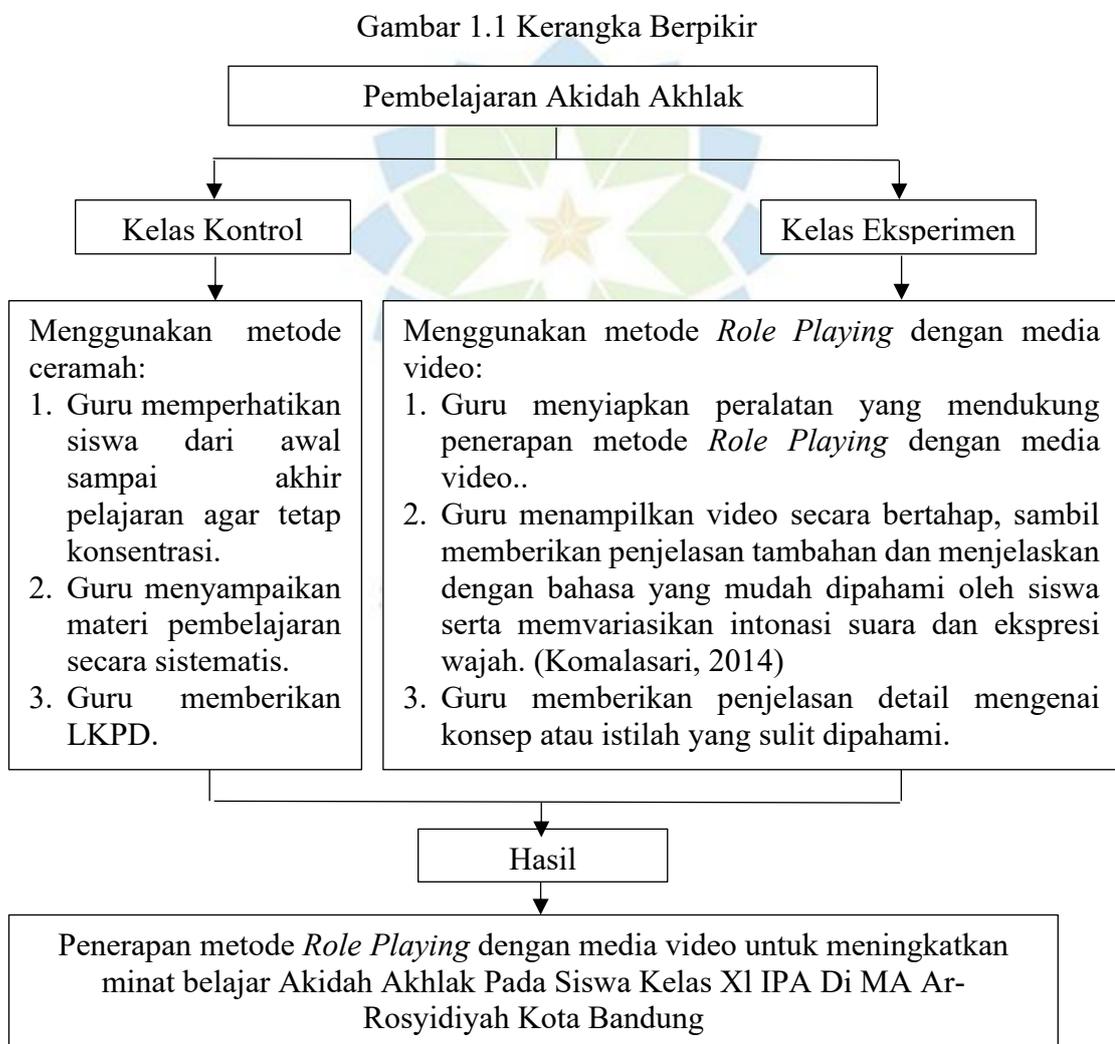
Metode *role playing* memungkinkan siswa untuk berperan dalam situasi nyata atau imajiner, sehingga mereka dapat memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Dengan bantuan media video, guru dapat menampilkan skenario yang relevan, memvisualisasikan konteks pembelajaran, dan memberikan contoh nyata yang dapat diikuti oleh siswa. Melalui metode ini, siswa tidak hanya mendengarkan teori, tetapi juga merasakan langsung bagaimana menerapkan pengetahuan dalam situasi tertentu (Ummah, 2019). Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa, sehingga minat belajar mereka pun meningkat. Dukungan guru dalam menerapkan metode *role playing* dengan media video tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi.

Ketika siswa berinteraksi dalam kelompok dan berperan sesuai dengan skenario yang telah ditentukan, mereka belajar untuk bekerja sama, mendengarkan pendapat orang lain, dan mengekspresikan diri dengan percaya diri. Semua ini berkontribusi pada peningkatan minat belajar siswa, karena mereka merasa lebih terlibat dan memiliki pengalaman belajar yang berarti (Marfuah, 2018). Dengan demikian, peran guru sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi siswa untuk terus belajar. Dengan demikian, minat belajar memainkan peran penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal dan perkembangan pribadi siswa.

Penelitian ini akan dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberikan perlakuan metode *role playing* dengan media video, baik kelas

kontrol maupun kelas eksperimen akan diberikan *pre-test*. Kemudian setelah pemberian *pre-test*, kelas eksperimen akan diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dengan media video. Sedangkan untuk kelas kontrol adalah dengan menggunakan metode ceramah saja. Fase terakhir melibatkan pemberian post-test kepada kedua kelas yakni kelas kontrol dan juga kelas eksperimen.

Sesuai dengan pemikiran yang dijelaskan di atas maka disajikan dalam skema sebagai berikut:



Berdasarkan kerangka berpikir diatas, secara teori X mempunyai pengaruh terhadap Y. Maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *role playing* dengan media video untuk meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas XI IPA Di MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *role playing* dengan media video untuk meningkatkan minat belajar Akidah Akhlak Pada Siswa Kelas XI IPA Di MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.

F. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Siti Marfiah tahun 2017/2018 dengan judul “*Penerapan Metode Role Playing dengan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di Mts Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati*”. menunjukkan bahwa penerapan metode ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini melibatkan 64 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan metode Role Playing dan media video, serta kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional. Sebelum perlakuan, rata-rata nilai pretest untuk kelas eksperimen adalah 72,5, sedangkan kelas kontrol 72,3. Setelah perlakuan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 81,5, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 75,4. Uji t menunjukkan nilai t-hitung sebesar 5,2976 yang lebih besar dari t-tabel 1,670, mengindikasikan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini menegaskan bahwa metode *role playing* dengan media video tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik siswa tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode ini lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam pembelajaran Aqidah Akhlak materi akhlak tercela kepada Allah SWT.
2. Rafidah tahun 2016 dengan judul “*Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik MTs di Kulo Kabupaten Sidrap*.” berdasarkan analisis hasil penelitian yang terdapat dalam

dokumen tersebut, terlihat adanya kemajuan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan metode *role play* dengan media video dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Data menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test pada kelas eksperimen adalah 54,64, sedangkan nilai post-test meningkat menjadi 76,56, menghasilkan gain score sebesar 21,92. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran menggunakan metode *role play* dan media video mengalami peningkatan pemahaman yang substansial terhadap materi yang diajarkan. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya menunjukkan sedikit peningkatan dari rata-rata nilai pre-test 58,86 menjadi post-test 59,12, dengan gain score yang sangat rendah yaitu 0,26. Peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang inovatif ini lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, analisis data juga menunjukkan bahwa penerapan metode *role play* tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademis siswa tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Dengan adanya interaksi langsung dan simulasi situasi nyata melalui *role play*, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Metode ini memungkinkan siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai akhlak dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna. Hasil uji t juga mendukung temuan ini, di mana thitung sebesar 1,6770 lebih besar dari ttabel pada taraf signifikansi 5%, yaitu 1,6723, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dari metode *role play* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat membawa dampak positif bagi pendidikan agama di sekolah.

3. Ahmad tahun 2015 dengan judul “*Penerapan Metode Role Playing dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)*”. Hal ini terlihat dari hasil pretest dan posttest. Sebelum intervensi, rata-rata nilai siswa adalah 55%, tetapi setelah menggunakan metode *Role Playing*, nilai rata-rata

meningkat menjadi 85%, dengan kenaikan N-Gain sebesar 0,61 yang masuk dalam kategori sedang. Observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, fokus, dan menunjukkan antusiasme dalam proses pembelajaran, mendukung efektivitas metode ini. Selain itu, penelitian mencatat peningkatan dalam kegiatan belajar siswa sebesar 84% dan pemahaman spiritual mereka sebesar 90%, yang keduanya masuk kategori "baik sekali". Metode *role playing* membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan mampu mengintegrasikan nilai-nilai sejarah dalam kehidupan sehari-hari. Kesimpulannya, metode ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dibandingkan dengan metode konvensional.

4. Hasil Penelitian dari Umi Sholikhah berjudul "*Penerapan Metode Role Playing dengan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati Tahun Pelajaran 2018/2019*" menunjukkan bahwa penggunaan metode Role Playing yang dipadukan dengan media audiovisual secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengaplikasikan metode tersebut untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang jelas dalam pemahaman materi aqidah akhlak di kalangan peserta didik, yang tercermin dari nilai-nilai ujian yang lebih baik setelah penerapan metode ini. Selain itu, penelitian ini juga menekankan pentingnya peran guru dalam memfasilitasi penggunaan media audiovisual dan metode *role playing*, serta perlunya dukungan dari lingkungan sekolah untuk menciptakan pengalaman belajar yang optimal. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pengajaran di bidang pendidikan agama Islam, serta membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas berbagai metode pembelajaran lainnya dalam konteks yang serupa.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dengan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati	Menggunakan variabel X yang sama yaitu metode <i>role playing</i> . Kedua, menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen.	Pertama pada variabel Y penelitian terdahulu menggunakan “Hasil Belajar Siswa” sedangkan penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan “Minat Belajar”. Kedua, dalam pengumpulan data pada penelitian tersebut menggunakan tes sedangkan penelitian yang disusun peneliti menggunakan angket minat belajar. Ketiga dalam penelitian tersebut menggunakan media audio

			<p>visual sedangkan pada penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan media video.</p>
2	<p>Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik MTs Ddi Kulo Kabupaten Sidrap.</p>	<p>Pertama, menggunakan variabel X yang sama yaitu metode <i>role playing</i></p>	<p>Pertama pada variabel Y penelitian terdahulu menggunakan “Hasil Belajar Siswa” sedangkan penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan “Minat Belajar”. Kedua dalam penelitian tersebut tidak berbantu media apapun sedangkan pada penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan media video</p>

3	<p>Penerapan metode <i>role playing</i> dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)</p>	<p>Menggunakan variabel X yang sama yaitu metode <i>role playing</i>. Kedua, menggunakan metode pendekatan kuantitatif</p>	<p>pertama pada variabel Y penelitian terdahulu menggunakan “Hasil Belajar Siswa” sedangkan penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan “Minat Belajar”. Kedua dalam penelitian tersebut tidak berbantu media apapun sedangkan pada penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan media video</p>
4	<p>Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dengan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTs</p>	<p>Menggunakan variabel X yang sama yaitu metode <i>role playing</i>. Kedua, menggunakan metode</p>	<p>Pertama pada variabel Y penelitian terdahulu menggunakan “Hasil Belajar Siswa”</p>

	<p>Tarbiyatul Islamiyah Lengkong Batangan Pati Tahun Pelajaran 2018/2019</p>	<p>pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen.</p>	<p>sedangkan penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan “Minat Belajar”. Kedua dalam penelitian tersebut menggunakan media audio visual sedangkan pada penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan media video</p>
--	--	--	---

