

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan Agama Islam memiliki peranan yang penting dan strategis dalam pembentukan karakter generasi muda. Tujuan Pendidikan Agama Islam tidak hanya memberikan pengetahuan keagamaan kepada siswa, tetapi juga membentuk pribadi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia sehingga mampu mengamalkan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan tersebut sejalan dengan firman Allah Swt. dalam QS. Al-Ahzab ayat 21.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۖ

Artinya:

Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.

Ayat tersebut menegaskan bahwa seluruh kepribadian Rasulullah Saw. merupakan teladan bagi umat manusia dalam membangun akhlak dan perilaku yang mulia (Shihab, 2005). Oleh karena itu, nilai-nilai Islam yang diajarkan menjadi landasan utama dalam membentuk karakter yang berintegritas. Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan pada aspek kognitif berupa pengetahuan keagamaan, tetapi juga melibatkan dimensi afektif dan psikomotorik yang tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari siswa. Pendidikan yang berfokus pada internalisasi nilai-nilai akhlak diharapkan mampu mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga peka terhadap lingkungan sosial dan memiliki kesadaran moral yang tinggi (Hidayat, 2025).

Keberhasilan Pendidikan Agama Islam dalam membentuk karakter siswa sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Proses pembelajaran tersebut tidak hanya menuntut pada penyampaian materi yang baik, tetapi juga memerlukan adanya perhatian, ketertarikan, dan kesungguhan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tanpa adanya dorongan internal untuk

terlibat, materi yang disampaikan kurang terinternalisasi secara mendalam. Salah satu faktor yang berperan penting dalam mendukung keterlibatan tersebut adalah minat belajar.

Minat belajar menurut Slameto (2015) adalah kecenderungan seseorang untuk memperhatikan atau merasa tertarik terhadap suatu kegiatan belajar tanpa adanya paksaan dari luar. Minat belajar merupakan salah satu faktor fundamental yang menentukan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Minat yang tinggi mendorong siswa lebih fokus, tekun, antusias, serta memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan. Sebaliknya, rendahnya minat belajar seringkali berimplikasi menurunnya partisipasi dalam pembelajaran (Lubis et al., 2024).

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di kelas X SMA Karya Budi Cileunyi pada mata pelajaran PAI-BP, guru telah berupaya menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui kegiatan seperti diskusi kelompok, tanya jawab, dan pemberian tugas kolaboratif. Meskipun pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa telah diterapkan, minat belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Ketika guru menjelaskan materi, sebagian siswa tidak menunjukkan perhatian yang optimal dan cenderung pasif dalam merespons rangsangan pembelajaran yang diberikan.

Rendahnya minat belajar tersebut semakin terlihat ketika guru memberikan pertanyaan. Partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan sangat rendah, hanya sedikit siswa yang menanggapi pertanyaan yang dilontarkan oleh guru, bahkan ketika pertanyaan tersebut cukup sederhana. Rendahnya minat belajar siswa juga terlihat pada aktivitas diskusi kelompok. Ketika diberikan kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompok, sebagian besar siswa memilih untuk diam atau hanya mengikuti arahan teman kelompoknya. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa belum merasa tertarik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang membutuhkan interaksi dan kontribusi individu.

Beberapa siswa juga menunjukkan kurangnya ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka cenderung terganggu oleh hal-hal di luar materi pembelajaran, seperti mengobrol dengan teman atau memainkan ponsel. Kondisi

kelas yang kurang hidup dan metode pembelajaran yang kurang variatif menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran.

Upaya-upaya yang telah dilakukan guru dalam menerapkan metode pembelajaran aktif belum sepenuhnya mampu mengatasi permasalahan minat belajar siswa. Hal ini karena keterbatasan variasi metode yang digunakan, kurangnya penggunaan media yang mampu merangsang keterlibatan emosional siswa, serta belum optimalnya pemanfaatan aktivitas pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar secara langsung dan kontekstual. Oleh karena itu, siswa masih menunjukkan sikap pasif, kurang antusias, serta kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, penerapan metode pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif diyakini dapat meningkatkan minat belajar mereka (Martiani Situmeang et al., 2024).

Metode pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman langsung, memanfaatkan kreativitas siswa, serta memberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Ketika siswa diberikan kesempatan untuk bereksperimen, berekreasi, serta mengekspresikan pemahamannya melalui aktivitas yang variatif, mereka akan merasa memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk menerapkan metode yang tepat, relevan, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa agar pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan berdampak pada peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, penerapan metode pembelajaran yang lebih variatif sangat diperlukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah metode pembelajaran *role playing*. Metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memerankan suatu tokoh sesuai dengan peran yang telah ditentukan (Karnia et al., 2023). *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif,

kolaboratif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Melalui penerapan metode *role playing*, siswa dapat lebih mudah menemukan serta memahami konsep-konsep yang dianggap sulit melalui diskusi dengan siswa yang lain. Metode ini secara alami menumbuhkan keaktifan dan kolaborasi kelompok, yang pada akhirnya sangat bermanfaat dalam suasana kelas yang kompak dan kondusif (Chadijah, 2023).

Penerapan metode *role playing* dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung berupa media *wheel of names*. Media *wheel of names* adalah media berbasis daring atau website yang digunakan untuk menentukan pilihan secara acak dari sejumlah opsi yang telah dimasukkan sebelumnya (Afkari, 2024). Media ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk menentukan siswa yang akan berperan. Penggunaan media *wheel of names* juga dapat menarik perhatian siswa karena proses pemilihan pemeran dilakukan secara interaktif dan tidak terduga, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Metode *role playing* berbantu media *wheel of names* juga sangat relevan diterapkan pada mata pelajaran PAI-BP yang berisi nilai, etika, dan praktik kehidupan sehari-hari. Melalui permainan peran, siswa dapat memahami dan menghayati nilai-nilai moral dan keagamaan seperti kejujuran, amanah, rendah hati, dan menepati janji (Suci Rahmawati et al., 2025). Metode *role playing* membantu siswa dalam merefleksikan nilai-nilai agama melalui pengalaman langsung, bukan hanya sekadar hafalan. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan Agama Islam yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga membina manusia agar mampu mengamalkan ajaran Islam dengan baik dan sempurna (Handayani et al., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian lapangan yang berjudul PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBANTU MEDIA *WHEEL OF NAMES* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI-BP (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Kelas X SMA Karya Budi Cileunyi Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media *Wheel of Names* pada Mata Pelajaran PAI-BP di Kelas X SMA Karya Budi Cileunyi Bandung?
2. Bagaimana Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media *Wheel of Names* pada Mata Pelajaran PAI-BP di Kelas X SMA Karya Budi Cileunyi Bandung?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media *Wheel of Names* pada Mata Pelajaran PAI-BP di Kelas X SMA Karya Budi Cileunyi Bandung.
2. Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media *Wheel of Names* pada Mata Pelajaran PAI-BP di Kelas X SMA Karya Budi Cileunyi Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pendidikan dengan memperluas pemahaman tentang penerapan Metode *Role Playing* Berbantu Media *Wheel of Names* dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini diharapkan mampu memperkuat teori-teori pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa, seperti teori konstruktivisme yang berfokus pada keterlibatan langsung siswa dalam membangun pengetahuan dan nilai-nilai moral. Hasil penelitian ini juga diharapkan mampu kajian keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan metode

pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa (*student centered learning*).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP melalui kegiatan belajar yang menyenangkan, aktif, dan bermakna. Dengan metode *role playing* berbantu media *wheel of names*, siswa dapat lebih mudah memahami nilai-nilai keagamaan serta menumbuhkan rasa percaya diri, kemampuan berkomunikasi, dan kerja sama dalam kelompok. Selain itu, siswa dapat mengembangkan sikap positif terhadap mata pelajaran PAI-BP karena terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan inspirasi bagi guru dalam memilih serta mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif, menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran PAI-BP.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PAI-BP. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk mengadakan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif.

E. Kerangka Berpikir

Minat belajar menurut Slameto (2015) adalah kecenderungan seseorang untuk memperhatikan atau merasa tertarik terhadap suatu kegiatan belajar tanpa adanya paksaan dari luar. Minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Apabila seorang siswa mengikuti proses pembelajaran dengan minat yang rendah, maka besar kemungkinan hasil belajarnya kurang optimal. Tanpa adanya minat, siswa cenderung tidak memiliki ketertarikan maupun motivasi

yang mendorongnya untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Ndraha et al., 2022). Oleh karena itu, diperlukan indikator tertentu yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar yang dimiliki siswa.

Minat belajar dapat diamati dan diukur melalui beberapa indikator. Rahmawati (2024) mengemukakan bahwa minat belajar dapat tercermin melalui perasaan senang terhadap kegiatan belajar, serta perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung, ketertarikan terhadap materi atau aktivitas pembelajaran, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Indikator-indikator tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengukur minat belajar siswa. Apabila minat belajar siswa belum terbentuk secara optimal, maka aspek-aspek tersebut belum tampak secara konsisten dalam proses pembelajaran.

Minat belajar tidak terbentuk begitu saja, terdapat sejumlah faktor yang memengaruhinya. Al-Fuad & Zuraini (2016) menjelaskan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. *Pertama*, faktor internal yaitu a) aspek jasmaniyah yang berkaitan dengan kondisi kesehatan dan kebugaran fisik siswa, karena kondisi tubuh yang sehat dapat mendukung kelancaran proses belajar, b) aspek psikologis/kejiwaan, mencakup unsur perhatian, daya pengamatan, respon, daya khayal, memori, kemampuan berpikir, bakat, serta motivasi yang dimiliki siswa. *Kedua*, faktor eksternal yang meliputi a) keluarga, yang berperan dalam memberikan dukungan, baik berupa dukungan emosional maupun dalam bentuk fasilitas belajar, serta menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan belajar; b) sekolah, mencakup kurikulum, metode pembelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana, media pembelajaran, hubungan sosial, serta kegiatan penunjang lainnya; c) lingkungan masyarakat, mencakup interaksi sosial, kegiatan kemasyarakatan, lingkungan tempat tinggal, serta aktivitas lainnya.

Aspek eksternal yang berasal dari lingkungan sekolah memiliki peran yang penting dalam membentuk minat belajar siswa, khususnya metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Penerapan metode pembelajaran yang kurang menarik dan monoton membuat siswa kerap mengalami kebosanan, sehingga mereka menjadi pasif, kurang antusias, dan mudah jenuh saat mengikuti proses

pembelajaran (Primadoniati, 2020). Sebaliknya metode pembelajaran yang variatif, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan perspektif konstruktivisme yang menekankan pada pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Teori konstruktivisme menegaskan bahwa proses pembentukan pengetahuan tidak berlangsung melalui proses pemberian informasi secara pasif oleh guru, tetapi melalui keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahamannya sendiri berdasarkan pengalaman belajar yang diperolehnya (Masgumelar & Mustafa, 2021). Piaget menegaskan bahwa terdapat 2 proses yang ditekankan dalam proses pembelajaran, yaitu asimilasi dan akomodasi. Kedua proses tersebut mampu membantu siswa dalam mengonstruksi pemahamannya (Nasir, 2022). Kemudian Vygotsky menambahkan bahwa interaksi sosial sangat penting untuk mengonstruksi pengetahuan. Dengan demikian, konstruktivisme menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*) yang aktif mengolah informasi, mengeksplorasi, berdiskusi, dan menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan sebelumnya (Dewi & Fauziati, 2021).

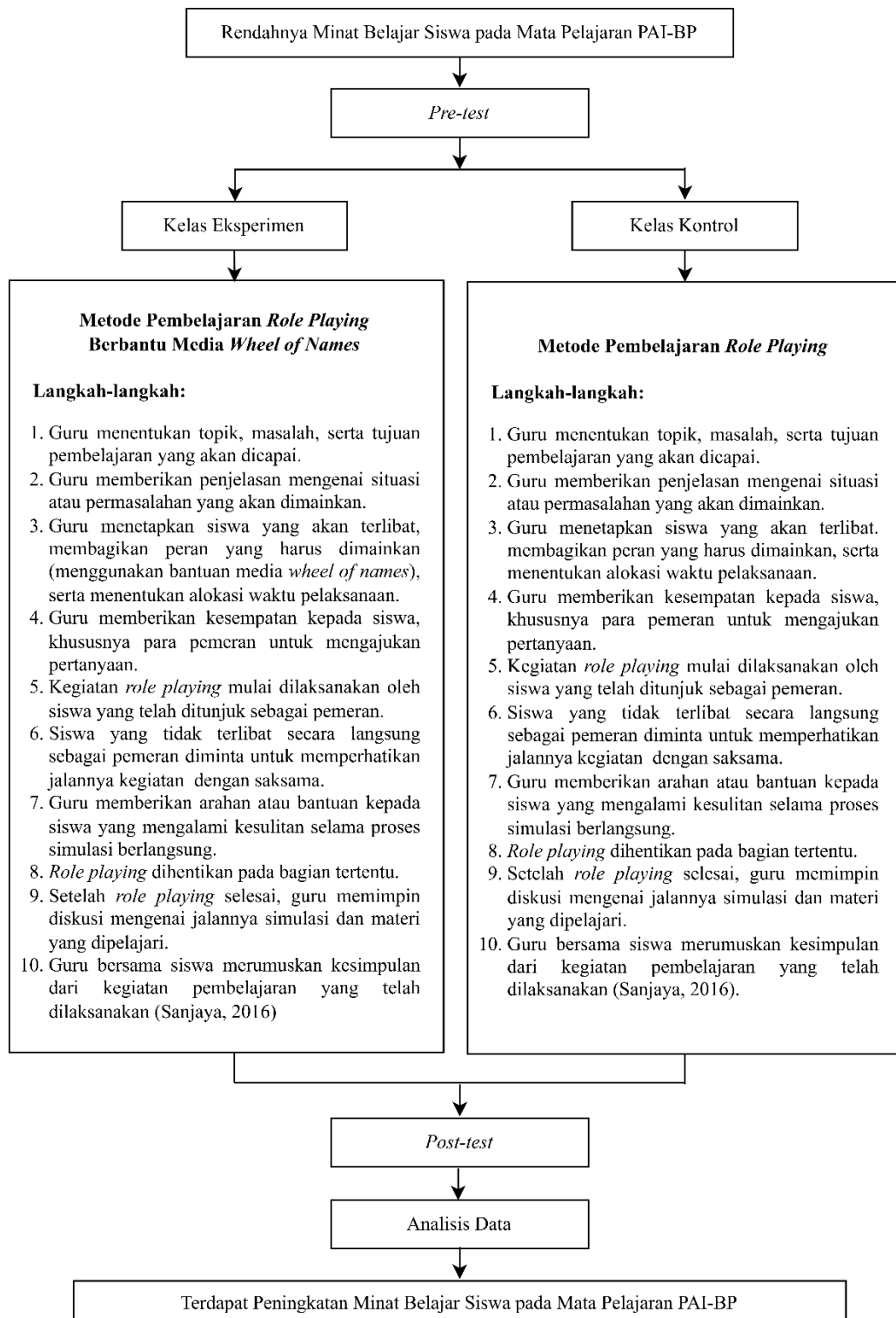
Salah satu metode pembelajaran yang relevan dengan teori konstruktivisme adalah metode *role playing* (Julianto et al., 2025). Berdasarkan perspektif konstruktivisme, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami situasi yang nyata, memerankan tokoh, serta berinteraksi dengan teman sebaya, serta merefleksikan pengalaman belajar yang diperoleh. Hal tersebut mendorong meningkatnya perhatian, keaktifan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran, sehingga mampu memberikan pengaruh terhadap meningkatnya minat belajar siswa.

Untuk mendukung penerapannya, metode *role playing* dapat dibantu dengan penggunaan media *wheel of names*. Penerapan metode *role playing* dapat dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung berupa media *wheel of names*. Media *wheel of names* adalah media berbasis daring atau website yang digunakan untuk menentukan pilihan secara acak dari sejumlah opsi yang telah dimasukkan sebelumnya (Afkari, 2024). Media ini dapat dimanfaatkan dalam

pembelajaran untuk menentukan siswa yang akan berperan. Penggunaan media *wheel of names* juga dapat menarik perhatian siswa karena proses pemilihan pemeran dilakukan secara interaktif dan tidak terduga, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Adapun langkah-langkah penerapan metode *role playing* berbantu media *wheel of names* menurut Sanjaya (2016) *role playing* antara lain:

1. Guru menentukan topik, masalah, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui kegiatan *role playing*.
2. Guru memberikan penjelasan mengenai situasi atau permasalahan yang akan diperankan agar siswa memahami konteks kegiatan.
3. Guru menetapkan siswa yang akan terlibat dalam *role playing*, membagikan peran yang harus dimainkan, serta menentukan alokasi waktu pembelajaran.
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa, khususnya para pemeran untuk mengajukan pertanyaan terkait peran maupun alur yang akan dilaksanakan.
5. Kegiatan *role playing* mulai dilaksanakan oleh siswa yang telah ditunjuk sebagai pemeran.
6. Siswa yang tidak terlibat secara langsung sebagai pemeran diminta untuk memperhatikan jalannya simulasi dengan saksama.
7. Guru memberikan arahan atau bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan selama kegiatan *role playing* berlangsung.
8. *Role playing* hendaknya dihentikan pada bagian tertentu, terutama saat mencapai inti atau puncak permasalahan agar siswa terdorong untuk berpikir dan mencari solusi terhadap situasi tersebut.
9. Setelah *role playing* selesai, guru memimpin diskusi mengenai jalannya permainan dan materi yang dipelajari. Pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, kritik, maupun tanggapan terhadap pelaksanaan *role playing*.
10. Guru bersama siswa merumuskan kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata *hipo* yang berarti kurang atau lemah dan *tesis* atau *thesis* yang berarti teori yang disajikan sebagai bukti. Hipotesis didefinisikan sebuah pernyataan yang kebenarannya masih lemah dan perlu dibuktikan. Hipotesis merupakan alternatif dugaan jawaban yang dibuat oleh peneliti untuk masalah penelitian yang dilakukannya (Zaki & Saiman, 2021).

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa variabel X yakni metode pembelajaran *role playing* berbantu media *wheel of names* berkedudukan sebagai variabel bebas. Sementara itu, variabel Y yakni minat belajar siswa berkedudukan sebagai variabel terikat yang dipengaruhi oleh variabel X. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen yang bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantu media *wheel of names* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a: Penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantu media *wheel of names* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas X SMA Karya Budi Cileunyi Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya mengenai penerapan memiliki peran penting dalam membantu peneliti memahami berbagai aspek yang telah dibahas, termasuk inovasi, gagasan baru, dan lainnya. Penelitian terdahulu ini menjadi acuan untuk memperluas pemahaman tentang penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*. Penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Ainur Rofiq dan Imam Mashuri pada Jurnal MUMTAZ: Jurnal Pendidikan Islam tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bustanul Makmur Genteng”. Hasil uji *paired sample t-test* pada penelitian ini menunjukkan bahwa kelas VIII A SMP Bustanul Makmur Genteng memperoleh t_{hitung} sebesar 11,925 dengan nilai t_{tabel}

sebesar 2,026, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,925 > 2,026$) dengan sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5% dan didapatkan nilai korelasi sebesar 0,777 dengan signifikansi 0,000. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa (Rofiq & Mashuri, 2021).

2. Siti Maani pada Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan pada tahun 2022 dengan judul “Pembelajaran Kooperatif Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Pemenang”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan pada kelas VIII-1 dengan jumlah 23 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan 1 minat belajar siswa berada pada persentase 68,90%. Kemudian peneliti merencanakan perbaikan pada siklus I pertemuan 2 dan hasilnya menunjukkan peningkatan sebesar 3,49% menjadi 72,39 %. Karena peningkatan minat belajar siswa belum mencapai kategori baik berdasarkan ketentuan sekolah yang harus mencapai 75%, maka perlu dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II terlihat bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa menjadi 76,30% pada siklus II pertemuan 1 dan meningkat menjadi 81,30% pada siklus II pertemuan 2 dan telah mencapai kategori baik. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa (Maani, 2022).
3. Elsa Sri Yulianti pada Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak: Penelitian Kuasi Eksperimen pada Kelas XI IPS MAN Bandung Barat”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini Adalah kuasi eksperimen. Berdasarkan hasil analisis hipotesis melalui uji *independent sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi $0,0001 < 0,05$ yang berarti nilai Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05. Hal ini

menunjukkan bahwa metode *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Selain itu, berdasarkan perhitungan *N-Gain* dari hasil pre-test dan post-test angket, diperoleh rata-rata persentasi sebesar 57,92 yang termasuk ke dalam kategori cukup efektif (Yulianti, 2023).

4. Rizza Azizah Agustina pada Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung tahun 2025 dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak: Penelitian Quasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII di MTs Al-Misbah”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif diketahui bahwa nilai rata-rata pre-test hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 55,13 dan kelas kontrol memperoleh rata-rata 45,66. Adapun nilai rata-rata post-test kelas eksperimen meningkat menjadi 81,62 dan 63,37 pada kelas kontrol. Penerapan metode *role playing* memberikan peningkatan terhadap hasil belajar sebesar 60,4% yang diperoleh dari perhitungan *N-Gain* pada kelas eksperimen. Data post-test dari dua kelas tersebut menunjukkan distribusi normal sehingga dapat dianalisis menggunakan uji hipotesis komparatif dua sampel bebas atau *independent sample t-test*. Hasil uji tersebut menunjukkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, yang berarti penerapan metode *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al-Misbah (Agustina, 2025).
5. Nia Karnia, Jeani Rida Dwi Lestari, Lukman Agung, Maya Aprida Riani, Muhammad Galih Pratama pada Jurnal Penelitian, Penelitian, dan Pengajaran tahun 2023 dengan judul “Strategi Pengelolaan Kelas melalui Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari”. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan penelitian ini, penerapan metode *role playing* terbukti

bermanfaat dalam meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini tampak dari tingginya antusiasme siswa untuk tampil di depan kelas, sehingga mendorong siswa lain untuk turut berpartisipasi. Metode *role playing* dalam pembelajaran PAI dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran setiap siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin aktifnya siswa dalam mengajukan pertanyaan serta kemampuan mereka untuk bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh guru (Karnia et al., 2023).

Berikut ini tabel persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu.

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bustanul Makmur Genteng	Menggunakan metode <i>role playing</i> dalam mata Pelajaran PAI.	Berfokus pada hasil belajar, tanpa menggunakan media <i>wheel of names</i> , dilakukan pada jenjang SMP.
2.	Pembelajaran Kooperatif Model <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMP Negeri 1 Pemenang	Menggunakan metode <i>role playing</i> , berfokus pada minat belajar.	Menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tanpa menggunakan media <i>wheel of names</i> , dilakukan pada mata pelajaran PPKn, dan dilakukan pada jenjang SMP.

3.	Pengaruh Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak: Penelitian Kuasi Eksperimen pada Kelas XI IPS MAN Bandung Barat	Menggunakan metode <i>role playing</i> , menggunakan metode kuasi eksperimen, berfokus pada minat belajar.	Tanpa menggunakan media <i>wheel of names</i> , dilakukan pada mata pelajaran Akidah Akhlak, dan dilakukan pada jenjang MAN.
4.	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak: Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII di MTs Al-Misbah	Menggunakan metode <i>role playing</i> dan menggunakan metode kuasi eksperimen.	Berfokus pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak, dan dilakukan pada tingkat MTs.
5.	Strategi Pengelolaan Kelas melalui Penerapan Metode <i>Role Playing</i> dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari	Menggunakan metode <i>role playing</i> .	Menggunakan metode kualitatif deskriptif, tanpa menggunakan media <i>wheel of names</i> , dilakukan pada jenjang MI.

Berdasarkan tabel tersebut, penelitian penulis memiliki kebaruan pada integrasi metode *role playing* dengan media *wheel of names* pada mata pelajaran PAI-BP, pada jenjang SMA kelas X, berfokus pada minat belajar, serta penggunaan desain kuasi eksperimen.