

## ABSTRAK

**Patimah, Nisa Siti.** 1222020220, 2026: *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Berbantu Media Wheel of Names untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Karya Budi Cileunyi Bandung).*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas, tidak menunjukkan perhatian pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, cenderung pasif dalam merespons rangsangan dari guru, kurang terlibat dalam aktivitas kelompok, dan terganggu oleh hal lain di luar kegiatan pembelajaran.

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.

Penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa metode *role playing* berbantu media *wheel of names* dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang nyata, keterlibatan aktif siswa, antusiasme yang meningkat, serta pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu 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.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode Kuasi Eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi angket, serta studi dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *N-Gain*, serta uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penerapan metode pembelajaran *role playing* berbantu media *wheel of names* pada mata pelajaran PAI-BP terlaksana dengan sangat baik dengan rata-rata keterlaksanaan sebesar 87,5% pada aktivitas guru dan 85% pada aktivitas siswa, 2) Minat belajar siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor dari 73,34 menjadi 86,86 dengan nilai *N-Gain* sebesar 49,51% (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 19,27% (kategori rendah) serta hasil hasil *Mann-Whitney U Test* dengan nilai  $\text{Sig.} < 0,001$ , sehingga  $H_a$  diterima yaitu 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.