

ABSTRAK

Muthiah Khoerunnisa. 1222020198: “Penerapan Metode *Role Playing* Berbantu *Duck Hunt Name Picker* terhadap Aktivitas Belajar PAI-BP (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Kelas VII SMP Plus Al Ghifari)”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) di kelas VII SMP Plus Al Ghifari. Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru sehingga keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih rendah. Oleh karena itu, peneliti menerapkan metode *role playing* berbantu *Duck Hunt Name Picker* yang diduga dapat memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode *role playing* berbantu *Duck Hunt Name Picker* di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran PAI-BP pada kelas VII SMP Plus Al Ghifari, mengetahui aktivitas belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran PAI-BP, mengetahui pengaruh metode *role playing* berbantu *Duck Hunt Name Picker* terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI-BP.

Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa penerapan metode *role playing* berbantu *Duck Hunt Name Picker* mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan menentukan skenario, memainkan peran, berdiskusi, memberikan tanggapan, dan menyimpulkan materi pembelajaran. Penggunaan *Duck Hunt Name Picker* dalam pemilihan peran diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk aktif sehingga mendorong aktivitas peserta didik pada aspek *visual, oral, listening, motor, mental* dan *emosional*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 64 peserta didik yang terdiri atas 32 peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, uji Mann Whitney, dan uji *effect size*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan metode *role playing* pada kelas eksperimen mencapai 95% dan 90% pada kelas kontrol. Aktivitas belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, ditunjukkan oleh nilai rata-rata *post-respond* sebesar 57.00 pada kelas eksperimen dan 46.97 pada kelas kontrol. Hasil uji Mann Whitney menunjukkan nilai *Asymp. Sig. (2-Tailed)* sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga hipotesis penelitian diterima. Hasil perhitungan *effect size* sebesar 0.594 (59.4%) termasuk kategori sedang. Dengan demikian metode *role playing* berbantu *Duck Hunt Name Picker* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI-BP.