ABSTRAK

AGHNIYA RUFAIDATUNNISA, *Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Mawaris Melalui Metode Role Playing Berbantuan Multimedia Pembelajaran Aplikasi Android (Penelitian Pada Siswa Kelas XII SMK Budi Bakti Utama Padalarang Bandung Barat)*.

Latar belakang dari peneliti adalah minat dan hasil belajar siswa pada materi mawaris yang masih rendah. Upaya dari guru untuk melakukan pembelajaran yang efektif yang bertujuan untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan adalah sebuah keharusan sehingga pelajaran PAI tentang materi mawaris menjadi menyenangkan, maka dengan memanfaatkan metode *role playing* berbantuan *multimedia* pembelajaran *aplikasi android*, secara umum pembelajaran mawaris akan membuat siswa tertarik, aktif, dalam mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan tidak membosankan, dan akhirnya dapat meningkatkan minat belajar materi mawaris dengan hasil yang memuaskan.

Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa sebelum pembelajaran materi mawaris melalui metode *role playing* berbantuan *multimedia* pembelajaran *aplikasi android*, (2) untuk mengetahui proses pembelajaran siswa dalam materi mawaris menggunakan metode *role playing* berbantuan *multimedia* pembelajaran *aplikasi android*, (3) untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi mawaris setelah pembelajaran materi mawaris menggunakan metode *role playing* berbantuan *multimedia* pembelajaran *aplikasi android*, (4) untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pembelajaran materi mawaris menggunakan metode *role playing* berbantuan *multimedia* pembelajaran *aplikasi android*.

Penelitian ini akan menggunakan metode *mix methods*. Dengan teknik observasi, wawancara, dan angket pada pengumpulan datanya. Selanjutnya data yang terkumpul akan diolah, untuk data kualitatif menggunakan analisis logika dan untuk data kuantitatif menggunakan analisis statistikaregresi, dan korelasi secara deskriptif.

Hasil penelitian ini, menunjukan bahwa : (1) minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi mawaris sebelum pembelajaran materi mawaris melalui metode *role playing* berbantuan *multimedia* pembelajaran *aplikasi android* menunjukan bahwa minat belajar siswa yang kurang dalam mengikuti pembelajaran PAI materi mawaris, selanjutnya hasil belajar siswa kurang optimal masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM, (2) Proses pembelajaran siswa dalam materi mawaris menggunakan metode *role playing* berbantuan *multimedia* pembelajaran *aplikasi android* berada pada kategori baik dilihat dari penskoran akhir instrumen penelitian (uji validitas dan reliabilitas), (3) adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mawaris menggunakan metode *role playing* berbantuan *multimedia* pembelajaran *aplikasi android* di bandingkan dengan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran mawaris menggunakan metode sebelumnya yaitu metode ceramah. (4) Faktor pendukung dalam pembelajaran materi mawaris melalui metode *role playing* berbantuan *multimedia* pembelajaran *aplikasi android* meliputi : a). Kreatifitas guru, b). Antusias siswa, c). Empati pimpinan sekolah, d). Sarana dan prasarana, dan e). Pembelajaran yang menyenangkan. Adapun Faktor penghambatnya antara lain : a). Banyak memakan waktu, b). Media pembelajaran, c). Ruang kelas yang sempit, d). Kurang fahamnya siswa, dan e). Persiapan yang kurang matang. Agar minat dan hasil belajar siswa pada materi mawaris peningkat, maka sekolah menyarankan dan mendukung guru untuk melakukan terobosan-terobosan terbaru dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan metode yang bervariasi.

Kata Kunci : Hasil dan Minat Belajar, Mawaris, Multimedia Aplikasi.

ABSTRAK

AGHNIYA RUFAIDATUNNISA, ***Increasing Students' Interest and Learning Outcomes in Mawaris Materials Through Role Playing Methods Assisted by Multimedia Learning Android Applications (Research on Class XII Students of SMK Budi Bakti Utama Padalarang, West Bandung).***

The background of the researchers is the interest and student learning outcomes in the material of Mawaris which is still low. Efforts from teachers to carry out effective learning that aim to make it easier for students to understand the material presented is a must so that PAI lessons about Mawaris material become fun, so by utilizing the role playing method assisted by multimedia learning android applications, in general, Mawaris learning will make students interested, active, in participating in learning with fun not boring, and finally can increase interest in learning material roses with satisfactory results.

The purposes of this study are: (1) to find out the interests and learning outcomes of students before learning the Mawaris material through the role playing method assisted by multimedia learning android applications, (2) to determine the student learning process in the Mawaris material using the assisted role playing method. multimedia learning android application, (3) to find out the increase in students' interest and learning outcomes in learning Mawaris material after learning the Mawaris material using the role playing method assisted by the Android application learning multimedia, (4) to determine the supporting and inhibiting factors for learning Mawaris material using the role playing method multimedia-assisted learning android application.

This research will use the mix methods method. With the technique of observation, interviews, and questionnaires on data collection. Furthermore, the collected data will be processed, for qualitative data using logical analysis and for quantitative data using statistical analysis, regression, and correlation descriptively.

The results of this study indicate that: (1) student interest and learning outcomes in learning the Mawaris material before learning the Mawaris material through the role playing method assisted by multimedia learning android applications indicate that students' learning interest is lacking in participating in the Mawaris PAI learning material, then student learning outcomes less than optimal there are still many students whose scores are below the KKM. (2) The student learning process in the Mawaris material using the role playing method assisted by multimedia learning android applications is in the good category seen from the final scoring of the research instrument (validity and reliability test). (3) an increase in student interest and learning outcomes in Mawaris learning using the role playing method assisted by multimedia learning android applications compared to student interest and learning outcomes in Mawaris learning using the previous method, namely the lecture method. (4) Supporting factors in learning Mawaris material through the role playing method assisted by multimedia learning android applications include: a). Teacher creativity, b). Enthusiastic students. c). Empathy of school leaders. d). Facilities and infrastructure, and e). Learning fun. The inhibiting factors include: a). A lot of time consuming, b). Learning media, c). Narrow classrooms, d). Lack of understanding of students, and e). inadequate preparation. In order to increase students' interest and learning outcomes in the material, the school recommends and supports teachers to make the latest breakthroughs in classroom learning activities with various method.

Keywords : *Learning Outcomes and Interests, Mawaris, Multimedia Applications.*

نبذة مختصرة

اغنية رُفيداتونيسا تحسين مخرجات تعلم الطلاب واهتماماتهم في مواد فرويدهمن خلال أساليب لعب الأدوار بمساعدة تطبيقات لتعلم الوسائط المتعددة (بحث عن طلاب الصف الثاني عشر في مدرسة مهنية)

خلفية الباحثين هي الاهتمام ونتائج تعلم الطلاب في مادة موارس التي لا تزال منخفضة. إن الجهود التي يبذلها المعلمون لتنفيذ التعلم الفعال الذي يهدف إلى تسهيل فهم الطلاب للمواد المقدمة أمر لا بد منه حتى تصبح دروس تربية اسلامية حول مواد فرويده ممتعة ، لذلك من خلال استخدام طريقة لعب الأدوار بمساعدة تطبيقات بالمشاركة في للتعلم بالوسائط المتعددة ، بشكل عام ، سوف يجعل تعلم فرويده الطلاب مهتمين ، نشطين ، في المشاركة في التعلم مع المتعة وليس الملل ، وفي النهاية يمكن أن يزيد الاهتمام بتعلم الورود المادية بنتائج مرضية.

أهداف هذه الدراسة هي : (1) لمعرفة اهتمامات الطلاب ومخرجات تعلمهم قبل تعلم مادة مواري من خلال طريقة لعب الأدوار بمساعدة تطبيقات أندرويد للتعلم بالوسائط المتعددة، (2) لتحديد عملية تعلم الطالب في مادة مواري باستخدام طريقة لعب الأدوار المساعدة.تطبيق للتعلم بالوسائط المتعددة ، (3) لمعرفة زيادة اهتمام الطلاب ونتائج التعلم في تعلم مادة فرويده بعد تعلم مادة فرويده باستخدام طريقة لعب الأدوار بمساعدة تعلم تطبيق الوسائط المتعددة ، (4) لتحديد العوامل الداعمة والمثبطة لتعلم مادة فرويده باستخدام أسلوب لعب الأدوار التعلم بمساعدة الوسائط المتعددة تطبيق

سيستخدم هذا البحث طريقة طرق الخلط. بتقنية الملاحظة والمقابلات والاستبيانات الخاصة بجمع البيانات. علاوة على ذلك ، ستتم معالجة البيانات التي تم جمعها ، من أجل البيانات النوعية باستخدام التحليل المنطقي وللبيانات الكمية باستخدام التحليل الإحصائي والانحدار والارتباط الوصفي

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن: (1) اهتمام الطلاب ومخرجات التعلم بتعلم مادة مواريز قبل تعلم مادة موارس من خلال طريقة لعب الأدوار بمساعدة تطبيقات أندرويد لتعلم الوسائط المتعددة تشير إلى أن اهتمام الطلاب بالتعلم يفتقر إلى المشاركة في الموارد. المواد التعليمية ، ثم نتائج تعلم الطلاب أقل من المستوى الأمثل ، لا يزال هناك العديد من الطلاب الذين تقل درجاتهم عن (2) .تندرج عملية تعلم الطالب في مادة موارس باستخدام طريقة لعب الأدوار بمساعدة تطبيقات أندرويد لتعلم الوسائط المتعددة في الفئة الجيدة التي شوهدت من التسجيل النهائي لأداة البحث (اختبار الصلاحية والموثوقية). (3) زيادة اهتمام الطلاب ومخرجات التعلم في تعلم موارس باستخدام أسلوب لعب الأدوار المدعوم بتطبيقات أندرويد لتعلم الوسائط المتعددة مقارنة باهتمام الطلاب ونتائج التعلم في تعلم المواري باستخدام الطريقة السابقة وهي طريقة المحاضرة. (4) تشمل العوامل الداعمة في تعلم مادة من خلال أسلوب لعب الأدوار بمساعدة تطبيقات التعليمية متعددة الوسائط ما يلي: أ). إبداع المعلم ، ب). الطلاب المتحمسون. ج). تعاطف قادة المدرسة. د). المرافق والبنية التحتية ، و). متعة التعلم. تشمل العوامل المثبطة: أ). تستغرق الكثير من الوقت ، ب). وسائل الإعلام التعليمية ، ج). الفصول الدراسية الضيقة ، د). عدم فهم الطلاب ، و هـ). التحضير غير الكافي. من أجل زيادة اهتمام الطلاب ونتائج التعلم في المواد ، توصي المدرسة المعلمين وتدعمهم لتحقيق أحدث الاختراقات في أنشطة التعلم في الفصل باستخدام طرق مختلفة

الكلمات المفتاحية : مخرجات التعلم والاهتمامات ، موارس ، تطبيقات الوسائط المتعددة