

## ABSTRAK

**Elsa Sri Yulianti, 1192020069, 2023.** Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Penelitian Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPS MAN Bandung Barat).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena yang ada di kelas XI IPS MAN Bandung Barat, yakni mengenai minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak, mestinya siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Akan tetapi pada kenyataannya, masih banyak siswa memiliki minat belajar yang rendah. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang dilaksanakan bersifat monoton sehingga siswa merasa jenuh dan bosan ketika belajar. Maka dari itu, salah satu upaya untuk meningkatkan dan memperbaiki minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak adalah dengan menerapkan metode baru, yaitu metode *role playing*.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XI IPS MAN Bandung Barat. (2) mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPS MAN Bandung Barat dan (3) mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPS MAN Bandung Barat.

Berdasarkan teori yang ada, bahwa minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai macam metode pembelajaran yang digunakan, salah satunya metode *role playing*. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPS MAN Bandung Barat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimen dengan bentuk *Nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket minat belajar dan dokumentasi. Adapun analisis hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *Independent Samples t-Test*, dengan jumlah sampel sebanyak 60 siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPS MAN Bandung Barat terlaksana dengan sangat baik. Hal ini berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan aktivitas guru diperoleh rata-rata sebesar 95% yang termasuk pada kategori "Sangat Baik". Hasil observasi aktivitas siswa diperoleh rata-rata sebesar 79,32% yang termasuk pada kategori "Baik". (2) Minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPS MAN Bandung Barat, pada kelas eksperimen (XI IPS 1) termasuk dalam kategori "tinggi" dengan rata-rata skor angket 90,10, sedangkan pada kelas kontrol (XI IPS 2) termasuk dalam kategori "sedang" dengan rata-rata skor angket 79,00 dan (3) Terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPS MAN Bandung Barat. Hal ini berdasarkan analisis hipotesis pada kedua kelompok menggunakan uji *Independent Sample t-Test* yakni diperoleh hasil  $0,001 < 0,05$ , yang berarti nilai Sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.

**Kata Kunci:** Metode *Role Playing*, Minat Belajar Siswa