

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan apabila ditinjau dari maknanya adalah suatu bantuan atau bimbingan dan pengarahan yang diberikan oleh individu yang mampu, matang, dan memiliki pengetahuan tentang perkembangan orang lain untuk mencapai kedewasaan dengan tujuan orang yang dididik mempunyai kapasitas yang memadai untuk memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya secara mandiri. Pendidikan tidak hanya dilihat sebagai makna sempit perihal belajar didalam kelas dengan waktu yang lama. Melainkan pendidikan memiliki urgensi yang sangat strategis dalam pembentukan suatu bangsa agar membentuk individu mandiri, pembelajar sepanjang hayat sehingga dapat mempersiapkan diri untuk berbagai aktifitas sosial dan memastikan untuk tetap ada dan berkembang di masyarakat (Husamah, Restian, & Widodo, 2015).

Indonesia memiliki tujuan pendidikan yang diatur dalam Undang- Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab 2 pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”(Depdiknas, 2003).

Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah untuk mengubah tingkah laku para siswa dalam aspek intelektual, emosional, moral, maupun perilaku sosial, agar menjadi seorang individu mandiri dalam lingkup sosial sehingga memiliki kesiapan ketika menjadi anggota masyarakat. Terdapat beberapa elemen dalam setiap pembelajaran, diantaranya adanya penetapan tujuan, adanya tenaga pendidik dan peserta didik, adanya bahan ajar, penetapan metode pengajaran, dan penilaian yang berfungsi untuk mengukur ketercapaian dari peserta didik selama proses mengajar. Sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik atau siswa perlu saling berinteraksi dengan lingkungan yang telah

dipersiapkan untuk menunjang pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, mereka terlibat dalam interaksi aktif baik dengan guru maupun dengan antarsiswa sendiri (Muhaimin, 2004). Interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran terjadi dalam pelaksanaan pengajaran yang dilakukan melalui sekolah dengan keterkaitan hubungan antara guru sebagai seorang yang mendidik dan siswa sebagai peserta didik (Ladji, 2005).

Tujuan pendidikan tidak hanya diarahkan pada kecerdasan intelektual saja melainkan diarahkan juga pada pembentukan akhlak terpuji atau mulia. Dalam hal ini Pendidikan Agama Islam menjadi dasar teologis atau pandangan mengenai ke-Tuhanan bagi tiap individu dalam memaknai keberadaannya di dunia. Mengingat bahwa Akidah Akhlak adalah bagian dari bidang Pendidikan Agama Islam dengan tujuan utamanya mengenai aspek-aspek penilaian tentang keteladanan atau kemanusiaan, yang harus melekat dalam diri siswa agar dapat menjadi suatu cerminan kepribadian dalam hidup bermasyarakat. Namun untuk mencapai tujuan tersebut, pengajaran akidah akhlak di sekolah harus dilakukan dengan tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut dapat memberikan makna mendalam mengenai nilai-nilai dalam mata pelajaran akidah akhlak serta mengurangi kesulitan yang muncul saat mengajar.

Pencapaian tujuan pendidikan salah satunya dapat dikatakan berhasil jika terdapat metode pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran (Slameto, 2015). Metode pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu tata cara atau upaya yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi-materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Oleh karena itu, diharapkan kemampuan dan keterampilan guru agar dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Keterampilan proses pembelajaran sangat penting dan harus ditingkatkan untuk mencapai kualitas pembelajaran tersebut. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi (Aqib & Rohmanto, 2007).

Pada proses pembelajaran penting bagi guru untuk dapat membuat siswanya memiliki minat terhadap pembelajaran karena minat merupakan salah satu faktor penting agar siswa memiliki keinginan untuk belajar atau mengikuti proses

pembelajaran. Minat sendiri merupakan rasa suka atau ketertarikan seseorang yang memberikan perhatian terhadap sesuatu dan memiliki keinginan untuk mengetahui dan mempelajarinya. Jika seseorang memiliki minat dalam dirinya sendiri, mereka akan memberikan perhatian penuh pada kegiatan dan menjadi penggerak dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan ingin dicapai. Jika tidak ada minat dalam diri seseorang, mereka akan kesulitan mencapai tujuan pembelajaran. Belajar akan menjadi sulit jika seorang anak tidak tertarik dengan pelajaran. Proses belajar yang tidak menarik dapat dinilai tidak sesuai dengan kebutuhan, keahlian, dan tipe khusus anak, yang akan menyebabkan masalah. Sehingga materi-materi pelajaran juga tidak sempat terbentuk dalam otak, yang berdampak bahwa belajar menjadi semakin sulit.

Akan tetapi permasalahan-permasalahan yang seringkali ditemukan ketika proses pembelajaran adalah guru agama tidak terlalu memperhatikan metode yang digunakan ketika mengajar. Guru biasanya hanya menggunakan ceramah atau diskusi yang membuat siswa merasa bosan dan gagal memahami apa yang diajarkan guru (Munir, Fatiqin, & Kendi, 2017). Akibatnya minat siswa dalam belajar berkurang. Hal tersebut tentunya merupakan akibat dari penggunaan metode pembelajaran yang tidak bervariasi dan tidak menyenangkan sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan dan jenuh. Kebosanan dan kejenuhan siswa tentunya akan berdampak pada prestasi belajar atau hasil belajar siswa. Apabila hal tersebut dibiarkan tentunya hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan tidak dapat tercapai.

Maka dari itu tugas seorang guru atau pendidik untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut, karena bisa saja metode, media yang diterapkan atau digunakan ketika proses pembelajaran kurang tepat sasaran. Sehingga pembelajaran yang diberikan tidak bisa dipahami atau ditangkap oleh siswa dengan baik. Selain itu, kita tidak dapat menyalahkan siswa karena tidak dapat menerima pembelajaran dengan baik, yang mana kita ketahui bahwa zaman sudah berkembang. Akan tetapi guru atau pendidik yang memiliki peran penting dalam menyikapi perubahan zaman perlunya untuk mencari solusi atas segala

permasalahan- permasalahan terkait pembelajaran. Agar proses pembelajaran yang diberikan nantinya dapat diterima dan dipahami dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di sekolah MAN Bandung Barat khususnya pada kelas XI IPS diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih dilakukan dengan menggunakan metode konvensional seperti, ceramah, tanya jawab, dan terkadang melakukan diskusi kelompok. Meskipun metode pembelajaran tersebut dirasa sudah cukup mendukung proses pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataannya, penggunaan metode tersebut masih belum maksimal dan kurang efektif karena masih menimbulkan beberapa permasalahan. Salah satunya terlihat dari rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak, yang mestinya siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa memiliki minat belajar yang rendah.

Proses pembelajaran yang hanya dilakukan satu arah (*Teacher Learning*) serta metode pembelajarannya yang sederhana dan kurang menyenangkan menyebabkan siswa mengantuk, bosan, dan jenuh saat guru menjelaskan materi pelajaran. Selain itu sikap siswa yang tidak tertarik dan tidak fokus ketika guru menjelaskan materi pelajaran, diantaranya siswa suka berteriak-teriak di dalam kelas, banyak mengobrol ketika proses pembelajaran berlangsung, dan terkadang bolos mengikuti pembelajaran. Hal tersebut merupakan bukti rendahnya minat mereka terhadap pelajaran Akidah Akhlak. Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta proses pembelajaran yang membosankan mengakibatkan siswa menjadi tidak memiliki minat untuk belajar dan tentunya hal tersebut akan berdampak pula pada hasil belajar siswa. Dengan demikian, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlunya metode pembelajaran yang baru yang dapat mengaktifkan siswa di kelas agar proses belajar mengajar terjadi dua arah, lebih efektif, menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Agar proses pembelajaran Akidah Akhlak berhasil dan berjalan dengan baik, diperlukan metode yang dapat menarik perhatian, menyenangkan dan tidak membuat siswa bosan atau jenuh. Dalam hal ini salah satu metode alternatif yang

digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran yang mampu menarik keterlibatan siswa di kelas yaitu dengan menggunakan metode *role playing*. Hal yang mendasarinya dikarenakan pemilihan pembelajaran metode *role playing* dianggap mampu membangkitkan semangat belajar siswa dan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa dapat aktif terlibat dalam situasi yang menyenangkan saat pembelajaran dikelas. Selain itu, sejalan dengan Zuhairini dkk., (1983) yang menyatakan bahwa metode *role playing* dapat menciptakan suasana kelas menjadi hidup serta dapat membantu dan mengatasi rasa jenuh dan bosan, dengan demikian minat siswa dalam belajar akidah akhlak dapat diakomodasi saat mereka bermain peran . Oleh karena itu, diharapkan dengan penerapan *role playing* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan tersebut, peneliti akan melakukan penelitian yang akan dituangkan kedalam sebuah bentuk karya tulis ilmiah berupa skripsi dengan judul “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)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XI IPS MAN Bandung Barat?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPS MAN Bandung Barat?
3. Apakah terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPS MAN Bandung Barat?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XI IPS MAN Bandung Barat
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPS MAN Bandung Barat.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI IPS MAN Bandung Barat.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi pembelajaran Akidah Akhlak, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai karya ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang metode pembelajaran, khususnya metode *Role Playing*, dan memberikan kontribusi pemikiran yang signifikan bagi para pemikir dan intelektual.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk Siswa

Siswa mendapatkan suasana belajar baru yang lebih menyenangkan, sesuai dengan karakteristik mereka yang masih senang bermain-main. Selain memiliki kemampuan untuk meningkatkan dan mencairkan suasana belajar, juga akan mempercepat proses transformasi ilmu di dalamnya. Sehingga diharapkan dengan penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan mengurangi kejenuhan mereka selama proses belajar.

- b. Untuk Guru

Memberikan informasi dan masukan tentang metode pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran Akidah Akhlak.

- c. Untuk Peneliti

Diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar siswa dan memperluas pengetahuan tentang bagaimana penerapan metode *role playing* sebagai salah satu

metode yang dapat digunakan untuk mengajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

E. Kerangka Berfikir

Metode merupakan serapan dari bahasa arab *al-tariqah*, *Manhaj*, dan *al-wasilah* yang secara berurutan bermakna jalan, sistem dan perantara atau mediator. Dalam bahasa Latin diartikan pula sebagai *Metodos* dari asal kata *metha*, yang makna kata tersebut adalah melalui atau melewati, dan *hodos*, yang bermakna jalan, cara atau langkah. Oleh karena itu, metode adalah rute, jalan, cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan pada tahap awal (Nur'aini, 2021).

Metode pembelajaran menurut Djamarah dimaknai sebagai cara atau jalan yang digunakan dalam upaya pencapaian tujuan yang ditetapkan. Metode sangat penting bagi seorang guru pada saat kegiatan pembelajaran agar dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan pada saat pembelajaran berakhir (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013). Pendapat tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Tardif dalam Muhibbin Syah, yang berpendapat bahwa metode didefinisikan sebagai suatu cara atau prosedur standar untuk melaksanakan kegiatan penyajian materi pelajaran kepada siswa. Dengan demikian, metode pembelajaran dapat digambarkan sebagai cara atau tahapan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Rianto, 2006).

Pada dasarnya metode memiliki urgensi yang sangat penting untuk membangun pendidikan yang ideal. Guru dapat menyampaikan informasi kepada siswa dengan penggunaan metode pembelajaran. Namun, jika guru tidak memiliki metode untuk menyampaikan mengenai materi pembelajaran, siswa akan kesulitan memahami materi pelajaran (Ilyas & Syahid, 2018). Penggunaan metode yang tepat untuk pelajaran akan sangat membantu siswa memahami materi pelajaran. Agar siswa dapat menggunakannya, metode harus benar-benar disesuaikan dengan kondisi mereka. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu menemukan cara untuk membuat kondisi kelas tidak jenuh dan menyenangkan.

Menurut salah satu tokoh dalam teori pembelajaran humanistik yaitu Carl Rogers. Menurut Rogers dalam (Herprawati, 2016) *expperimental learning* mencakup keterlibatan siswa secara personal, berinisiatif, membekas pada diri mereka. Teori ini memandang penuh harapan dan optimisme manusia, karena manusia mempunyai potensi- potensi yang sehat untuk maju. Pengaplikasian dari teori ini lebih menunjuk pada emosi atau jiwa selama proses pembelajaran yang diwarnai dengan metode- metode yang diterapkan. Peran guru dalam pembelajaran sebagai fasilitator bagi para siswa sedangkan guru yang terpenting adalah memberikan atau memfasilitasi tumbuhnya motivasi belajar, kesadaran mengenai makna belajar serta mendampingi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menjadikan keadaan siswa saat ini menyenangkan sehingga emosi mereka terbentuk dan mereka lebih siap untuk kegiatan pembelajaran.

Dalam hal ini, metode *role playing* diduga dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dalam penerapan metode ini siswa dilibatkan secara aktif dalam pemeranan sebuah drama selain itu menggunakan metode *role playing* memungkinkan guru untuk mendorong minat bagi setiap siswa dalam proses pembelajaran karena melibatkan siswa untuk memerankan topik yang sedang dipelajari. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Zuhairini dkk., (1983), *role playing* atau bermain peran dapat menarik perhatian siswa dan membuat keadaan kelas menjadi lebih hidup. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan metode bermain peran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam pelajaran akidah akhlak

Menurut Djamarah dan Zain, *role playing* adalah jenis permainan gerak yang melingkupi tujuan, aturan, dan kesenangan (Amin & Sumendap, 2022). Metode *role playing* memungkinkan siswa mengembangkan dan memahami materi pelajaran yaitu dengan berperan sebagai karakter hidup atau benda mati, siswa mengembangkan dan memahami materi (Putra, Apdoludin, & Andriyanto, 2022). Menurut Kartini *role playing* adalah metode yang digunakan untuk meniru bagaimana seseorang bertindak dalam sebuah drama. Fatmawati mengatakan bahwa bermain peran atau dimaknai pula *role playing* adalah suatu

pendekatan pembelajaran yang meminta siswa untuk berperan dalam skenario yang telah dirancang. Tujuannya adalah memperoleh kemampuan yang diperlukan selama pembelajaran (Toharudin, 2021).

Adapun langkah- langkah dalam penggunaan metode *role playing* adalah (1) Menentukan topik permasalahan yang akan dimainkan (2) Menunjuk dua orang siswa atau lebih untuk memerankan karakter (3) Meminta siswa lain untuk mengamati, kemudian diskusi, kritik, dan analisis persoalan (4) Guru meminta siswa lain untuk memainkan peran sampai selesai (4) Di akhir, guru membuat kesimpulan, klarifikasi, dan tindak lanjut (Marlinda, 2022).

Sementara itu keberhasilan dari penggunaan metode *role playing* ini dapat dilihat dari pengelolaan guru pada saat pelaksanaan pembelajaran, proses yang komunikatif, respon siswa, aktivitas siswa, dan hasil dari pembelajaran. dengan demikian, jika hal tersebut dapat dipenuhi, maka metode *role playing* yang diterapkan ini dikatakan berhasil.

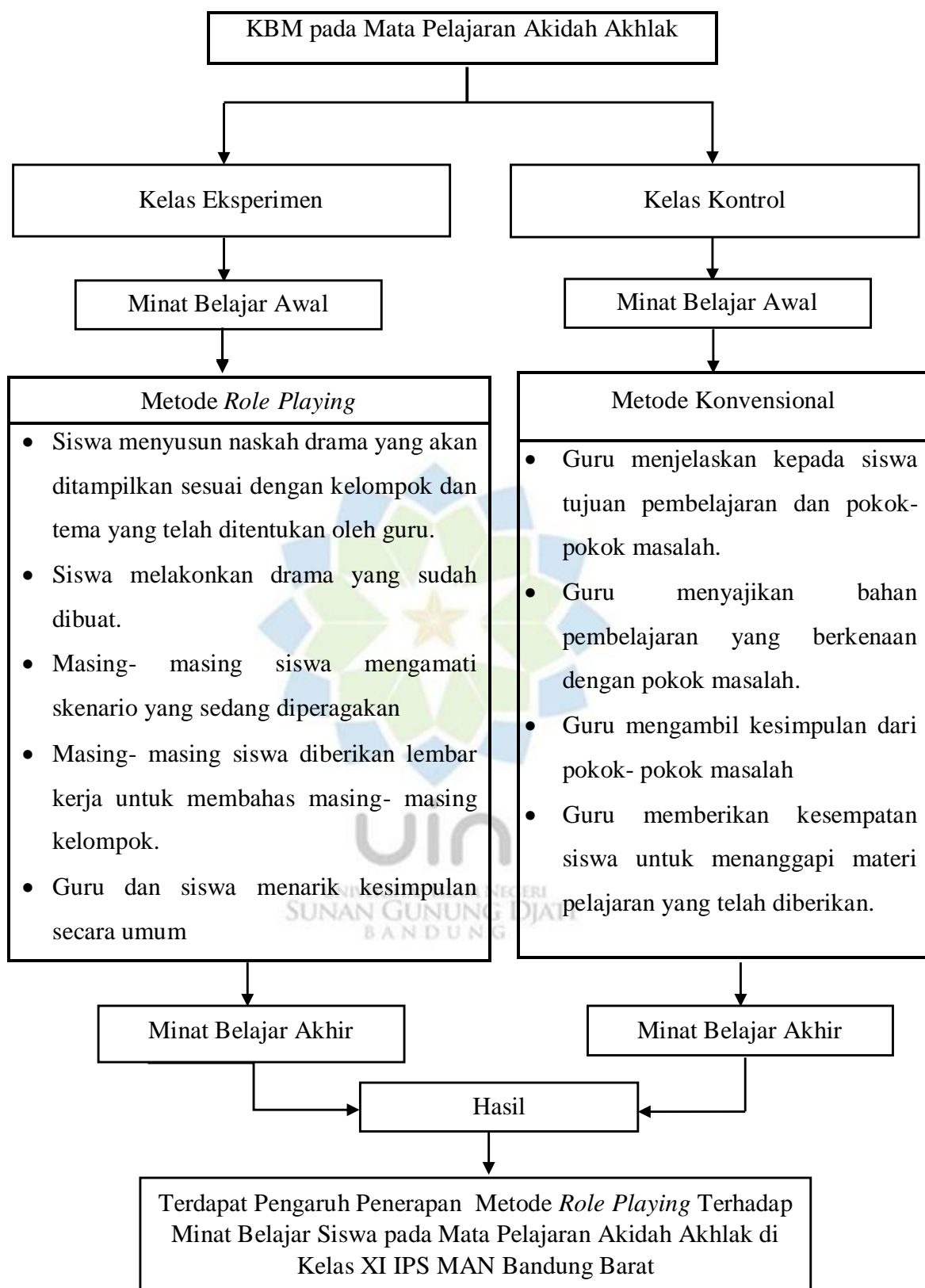
Mengenai minat sebagaimana menurut Rumayulis (2001) adalah ketika seseorang memiliki perhatian terhadap sesuatu dan keinginan untuk mengetahui dan mempelajarinya. Kemudian Slameto mengemukakan bahwa minata adalah Aspek psikologis seseorang yang tumbuh dengan sendirinya tanpa ada paksaan dari pihak eksternal. Minat belajar dikenal sebagai ketertarikan seseorang dalam kegiatan belajar yang memunculkan berbagai gejala, seperti bergairah, perasaan suka, semangat, keinginan, dan senang selama proses belajar (H. R. Setiawan & Abrianto, 2021).

Kamus Besar Bahasa Indonesia, mendefinisikan kata "belajar" sebagai "berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu", sehingga belajar merupakan sebuah kegiatan atau aktivitas sebagai upaya dalam memperoleh ilmu. James O. Whittaker menggambarkan belajar sebagai proses dimana latihan dan pengalaman menimbulkan atau mengubah tingkah laku seseorang. Menurut Dr. Slameto, belajar adalah proses perubahan yang ditampakkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari pengalaman seseorang dengan lingkungannya (Afi Purnawi, 2019).

Akidah Akhlak merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan tujuan utama yaitu memberikan penanaman moral dan etika Islam serta penerapannya di kehidupan sehari-hari. Pembentukan watak dan sikap atau moral religius serta pembentukan moral bangsa sangat dipengaruhi oleh pelajaran etika akhlak. Materi pelajaran Akidah Akhlak bukan hanya bersifat kognitif, tetapi juga harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, seorang guru harus memiliki bekal pemahaman akidah akhlak yang tinggi karena guru akan selalu memberikan contoh yang baik kepada siswanya saat mereka mengajar.

Dengan demikian metode *role playing* merupakan sebuah metode yang dapat digunakan untuk menunjang kualitas pembelajaran diantaranya mengatasi minimnya minat belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak selain dengan metodenya yang menyenangkan, dan membuat siswa terlibat dalam proses pembelajaran, metode ini juga tidak membosankan karena kejenuhan siswa dapat terakomodasi melalui pemeranan drama. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:





Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Nazir mendefinisikan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian yang harus dibuktikan kebenarannya secara empiris. Arikunto menyatakan bahwa hipotesis didefinisikan sebagai jawaban tentatif terhadap suatu masalah, kemudian dijelaskan bahwa hipotesis pada umumnya dirumuskan untuk menggambarkan hubungan antara dua variabel, yaitu variabel penyebab dan variabel akibat, dan ada juga yang menggambarkan perbandingan variabel individual dua sampel (Anshori & Ismawati, 2017). Maka berdasarkan kerangka berfikir diatas hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Terdapat Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XI IPS MAN Bandung Barat.”

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam hal ini, peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang masih terikat dengan judul yang penulis teliti, diantaranya yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rafidah dengan judul “*Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Aqidah Akhlak Peserta Didik MTs DDI Kulo Kabupaten Sidrap*”. Menurut temuan penelitian ini, metode *Role Playing* berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak, Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 77,52, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 71,48. Ada perbedaan besar dalam hasil antara siswa dalam kelompok eksperimen dan kontrol, dengan kelompok uji coba memiliki skor rata-rata yang lebih tinggi daripada kelompok pembandingan ($84,41 > 81,14$). Metode *role playing* berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak pada materi Akhlak Terpuji pada Diri Sendiri.

Adapun persamaan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis yaitu *pertama*, menggunakan variabel X yang sama yaitu metode *role playing*. *Kedua*, menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. Sedangkan perbedaannya yaitu, *pertama* pada

variabel Y penelitian terdahulu menggunakan “Hasil belajar Siswa” sedangkan penelitian yang disusun oleh peneliti menggunakan “Minat Belajar”. *Kedua*, dalam pengumpulan data pada penelitian tersebut menggunakan tes sedangkan penelitian yang disusun peneliti menggunakan angket minat belajar (Rafidah, 2016).

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri Wulandari dengan judul “*Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Biologi Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Mahdaliyah Kota Jambi.*” Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa skor rata-rata perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* skor rata-rata sebelum menggunakan metode *role playing* yaitu 50,6 dengan nilai tertinggi 61 dan nilai terendah 40. Sedangkan skor rata-rata sesudah menggunakan metode *role playing* 89,25 dengan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 81. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sesudah menggunakan metode *role playing*.

Adapun persamaan dengan penelitian tersebut adalah *pertama*, memiliki variabel X dan Y sama yaitu menggunakan metode *role playing* (variabel X) dan minat belajar (variabel Y). *Kedua*, menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Adapun perbedaannya *pertama*, sampel yang digunakan oleh peneliti sebelumnya adalah 20 siswa dengan 1 kelas (*One group Pretest- Post-test Design*) sedangkan sampel yang digunakan peneliti sekarang 60 siswa dengan 2 kelas yaitu, kelas kontrol dan eksperimen (*Nonequivalent control group design*). *Kedua*, sekolah yang menjadi obyek penelitian berbeda (Wulandari, 2020).

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Meti Safitri dengan judul “*Pengaruh Metode Role Playing (Bermain Peran) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN Cempaka I Putih Tahun Ajaran 2014-2015*”. Hasil penelitian tersebut dilihat dari uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t menunjukkan harga thitung = 26,545 dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi 5%

diperoleh $t_{tabel} = 2,074$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $26,545 > 2,074$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya skor motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan lebih tinggi daripada skor motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan.

Adapun persamaan penelitian sebelumnya adalah *pertama*, memiliki variabel X yang sama yaitu menggunakan metode role playing. *Kedua*, menggunakan pendekatan kuantitatif. *Ketiga*, teknik pengumpulan data dengan observasi dan angket. Perbedaannya adalah *pertama*, desain penelitian terdahulu menggunakan *one group pretest-posttes design* (satu kelas), sedangkan penelitian yang disusun penulis menggunakan desain *nonequivalent control group design* yaitu 2 kelompok kelas (kontrol dan eksperimen). *Kedua*, variabel Y pada penelitian terdahulu menggunakan “Motivasi Belajar” pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penelitian yang disusun penulis menggunakan “Minat Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak”. *Ketiga*, sekolah yang dijadikan obyek penelitian berbeda (Safitri, 2015).

