

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN
BUDI PEKERTI KELAS V SDN 017 JAYA KOPAH
KECAMATAN KUANTAN TENGAH**

Aulia Nur Andini, Andrizal, Ikrima Mailani

Universitas Islam Kuantan Singingi

Email : aulianurandini1998@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berlatar belakang tentang kurangnya kreativitas penggunaan metode dalam pembelajaran, sehingga hal tersebut menjadi faktor yang menyebabkan kurangnya minat peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini terlihat dari hasil penyebaran angket minat belajar siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada siklus I persentase angket minat belajar sebesar 45%. Untuk siklus II penyebaran angket minat belajar siswa sebesar 80%. Sedangkan untuk siklus ke III penyebaran angket minat belajar siswa dengan perolehan sebesar 90%. Jadi berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas V SDN 017 Jaya Kopah

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing* dan Minat Belajar PAI Siswa

ABSTRACT

This research is based on the lack of creativity in the use of methods in learning so that it becomes a factor that causes the lack of interest of students in Islamic Religious Education subjects. The application of the Role Playing Learning Model can increase students' interest in learning, this can be seen from the results of distributing student interest questionnaires in cycle I, cycle II, and cycle III. In the first cycle, the percentage of the learning interest questionnaire was 45%. For the second cycle, the distribution of student learning interest questionnaires was 80%. Meanwhile, for the third cycle, the distribution of student learning interest questionnaires was 90%. So based on the results of these studies, it can be concluded that the application of the Role Playing Learning Model can increase the interest in learning PAI for V grade students at SDN 017 Jaya Kopah.

Keywords : *Application of Role Playing Learning Model and Interest in Learning PAI Student*

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara dan perbuatan mendidik.

Dalam UU SISDIKNAS no. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹

Menurut Abdul Majid, pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Namun dalam pembelajaran sering kali terjadi peristiwa yang kurang menyenangkan, diantaranya: siswa kurang memperhatikan, bermain-main, mengantuk dan sebagainya padahal kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Untuk mengatasi hal tersebut tentunya seorang guru harus memiliki strategi dalam pembelajaran. Tugas utama guru adalah membelajarkan siswa. Guru membantu peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dalam hal ini guru dituntut untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa ketika berada didalam kelas sehingga membuat siswa merasa nyaman serta memiliki minat dalam belajar. Maka dari itu, menurut peneliti diperlukannya strategi yang tepat dengan menerapkan model pembelajaran dalam mata pelajaran PAI sehingga dapat

meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu Model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan Model *Role Playing*. Model *Role Playing* adalah Model pembelajaran yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Melakukan peran masing sesuai dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama, mereka melakukan peran terbuka. Berdasarkan Wawancara dan Observasi yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 26 Januari 2021 dengan Ibu Sarifa Aini, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 017 Jaya Kopah, Kecamatan Kuantan Tengah terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran seperti kurangnya perhatian siswa sewaktu guru menerangkan pembelajaran dengan banyaknya siswa yang bercerita, cara mengajar guru yang monoton yaitu guru masih menggunakan metode ceramah, kurangnya kreativitas penggunaan metode dalam pembelajaran serta kurangnya kreativitas penggunaan media pembelajaran sehingga hal tersebut menjadi faktor yang menyebabkan kurangnya minat peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Metodologi Penelitian

Pembahasan

a. Model Pembelajaran *Role Playing*

Role playing atau bermain peran merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. *Role Playing* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai, dan persepsi siswa, mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan

¹ UU SISDIKNAS no. 20 Tahun 2003

mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.²

b. Langkah-langkah

Model Pembelajaran *Role Playing* dapat dilihat dalam tahapan-tahapan sebagai berikut:³

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
2. Guru membentuk kelompok berdasarkan jumlah anggota kelas.
3. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
4. Guru memanggil para siswa yang telah ditunjuk untuk melakoni skenario yang telah dipersiapkan.
5. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
6. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diminta untuk memberikan penilaian dan tanggapan atas kelompok yang tampil.
7. Terakhir guru memberikan kesimpulan dan evaluasi tentang materi yang telah disampaikan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Adapun kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan metode *Role Playing* adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Role Playing*⁴

² Minfahul Hudah, M.Pd, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2019). Hlm 115

³ Ibid, hal. 209

⁴ Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*,

- a. Mengembangkan kreativitas peserta didik
- b. Memupuk kerja sama antara peserta didik
- c. Peserta didik lebih memperhatikan pelajaran karena menghayati diri sendiri.
- d. Memupuk keberanian berpendapat didepan kelas.
- e. Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
- f. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk, sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni dari sekolah
- g. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik, agar mudah dipahami orang lain

2. Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*⁵

- a. Adanya kurang kesungguhan para pemain menyebabkan tujuan tidak tercapai.
- b. Pendengar (peserta didik yang tidak berperan) sering menertawakan tingkah laku pemain sehingga merusak suasana.
- c. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam memahami mata pelajaran, maupun pada pelaksanaan pertunjukan
- d. Memerlukan tempat yang cukup luas. Kadang-kadang siswa keberatan untuk melakukan peran yang diberikan karena alasan psikologis, seperti: malu, atau

(Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2016) hlm 190

⁵ Ibid, hlm 192

peran yang diberikan kurang cocok dengan minatnya.

- e. Kelas lain menjadi terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang tertawa atupun bertepuk tangan.

d. Minat Belajar

Minat adalah suatu keadaan ketika seseorang menaruh perhatian pada sesuatu, yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui, memiliki, mempelajari, dan membuktikan. Minat terbentuk setelah diperoleh informasi tentang objek atau kemauan, disertai dengan keterlibatan perasaan, terarah pada objek atau kegiatan tertentu, dan terbentuk oleh lingkungan.

Minat merupakan kecenderungan untuk selalu memperhatikan suatu hal yang dianggap menarik atau memperhatikan sesuatu secara terus-menerus dengan disertai rasa senang. Slameto menyatakan bahwa Minat adalah suatu proses yang tetap untuk memperhatikan dan menfokuskan diri pada sesuatu yang diminatinya dengan perasaan senang dan rasa puas.⁶

Peran minat dalam pembelajaran yaitu sebagai kekuatan yang akan mendorong peserta didik dalam belajar. Peserta didik yang memiliki minat terhadap pelajaran akan tampak terdorong untuk tekun belajar. Sebaliknya peserta didik yang kurang minat dalam belajar mereka hanya tergerak mau belajar tetapi sulit untuk tekun dalam belajar.

e. Faktor-Faktor Mempengaruhi Minat Belajar

1. Faktor Internal

a). Faktor Biologis

Faktor yang berhubungan dengan jasmani anak dalam belajar, misalnya seperti kesehatan.

b). Faktor psikologis

Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan sendirinya seperti Faktor intelektual dan Faktor non intelektual. Faktor intelektual yang meliputi faktor potensial, yaitu kecerdasan dan bakat serta kecakapan nyata, yaitu seperti prestasi yang dimiliki. Sedangkan Faktor non intelektual yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.

2. Faktor Eksternal

a. Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan awal tempat individu belajar dan latihan. Keluarga juga merupakan tempat individu memperoleh pengalaman karena lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan penting bagi individu

b. Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah adalah faktor eksternal selanjutnya yang mempengaruhi minat belajar siswa. Dalam lingkungan sekolah ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi minat belajar seperti hubungan guru dengan siswa kurang baik, hubungan siswa dengan siswa kurang baik serta metode mengajar guru.

c. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa seperti teman bergaul dan kegiatan dalam masyarakat.

⁶ Pupu Saeful Rahmat, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018) hlm.162

Minat seorang terhadap sesuatu, dapat pula dipengaruhi oleh pergaulannya, dalam hal ini ialah teman akrab, khususnya remaja. Teman bergaul yang kurang baik dapat memberikan pengaruh yang kurang baik pula. Sebaliknya, jika teman bergaul anak baik maka dapat memberikan dampak yang baik juga bagi anak.

f. Cara Meningkatkan Minat

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat belajar siswa diantaranya:

1. Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa. Minat siswa akan tumbuh manakala ia dapat menangkap bahwa materi pelajaran itu berguna untuk kehidupannya.
2. Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa. Biasanya minat akan tumbuh kalau ia mendapatkan kesuksesan dalam belajar.
3. Gunakan berbagai strategi pembelajaran secara bervariasi, seperti penggunaan metode dan media pembelajaran secara kreatif.

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari Tiga siklus, data diambil melalui teknik pengumpulan Data kuantitatif yaitu berupa data angket skor minat belajar PAI siswa pada Siklus I, siklus II dan diakhir siklus III

Pelaksanaan Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan merupakan kegiatan merancang secara rinci tentang apa dan bagaimana tindakan yang akan dilakukan. Sebelum melakukan

penelitian, peneliti terlebih dahulu menyiapkan alat-alat dan bahan-bahan yang diperlukan serta menentukan pokok bahasan. Selanjutnya, peneliti menyusun RPP, menyiapkan sumber belajar, menyiapkan skenario pembelajaran dan keperluan yang dibutuhkan pada saat penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tindakan ini berupa penerapan model/cara mengajar yang baru. Pada siklus I dilakukan 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 04 Mei dan selanjutnya pertemuan 2 dilaksanakan pada hari selasa tanggal 25 Mei 2021.

Pada tahap pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama, peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah di siapkan pada tahap perencanaan. Pertemuan kedua ini merupakan lanjutan dari pertemuan pertama yang telah dilaksanakan pada minggu sebelumnya. Seperti biasa, peneliti menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar. Selesai membaca doa, peneliti mengecek kehadiran siswa pada hari itu. Selanjutnya, peneliti bersama siswa menyusun bangku dan meja didalam kelas yang akan dijadikan tempat untuk bermain peran. Setelah itu, peneliti menunjuk kelompok yang telah dibagi pada pertemuan pertama untuk melaksanakan model Pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran.

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Pengamatan yang peneliti lakukan adalah tentang aktivitas siswa. Aktivitas siswa ketika melaksanakan *Role Playing* atau bermain peran, yaitu dengan cara mengamati orang lain,

ekspresi wajah, dan kerja sama tim. Pada siklus I pelaksanaan *Role Playing* belum berjalan dengan lancar terlihat dari bagaimana cara siswa dalam memainkan perannya, masih banyak siswa yang masih malu-malu dan tidak mengeluarkan pendapatnya. Peneliti menghimpun data persentase aktivitas siswa dari lembar pengamatan observasi aktivitas siswa selama memainkan perang dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang belum memenuhi standar KKM yaitu 70. Dari hasil observasi, siswa yang mencapai KKM sebanyak 10 orang yaitu dengan persentase sebanyak 50% . Hal ini membuktikan bahwa minat belajar siswa rendah maka akan dilanjutkan pada siklus II.

d. Tahap Refleksi

Selanjutnya berdasarkan pada hasil evaluasi dilakukan refleksi, untuk mengetahui apa saja kekurangan-kekurangan pada pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil pembagian angket, diketahui bahwa Minat belajar siswa pada Siklus I diketahui masih rendah dengan dibuktikan minat belajar siswa hanya 45% dari 100% sehingga penelitian ini dilanjutkan ke tahapan Siklus II.

Pelaksanaan Siklus II

Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I maka dilakukan tindakan pembelajaran pada siklus II. Pada siklus II ini diharapkan untuk dapat meningkatkan Minat Belajar siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing*.

Adapun tahapan- tahapan yang dilakukan pada siklus II yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II didasarkan pada hasil refleksi dari tindakan yang dilakukan pada siklus I. Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi Ikhlas dengan Alokasi waktu 4x30 Menit (2 x Pertemuan). Selain itu, peneliti juga mempersiapkan skenario dan perlengkapan yang dibutuhkan pada saat proses belajar mengajar.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus II pelaksanaan tindakan juga dilakukan 2 kali pertemuan. Tahap pelaksanaan tindakan pada siklus II memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada tahap pelaksanaan tindakan siklus I sesuai dengan hasil refleksi. Pebaikan-perbaikan pada siklus II mulai diterapkan diawal pertemuan. Pada awal pertemuan Pertemuan Ketiga (senin 9 Agustus 2021), Peneliti mengkondisikan kelas dengan baik, mengarahkan masing-masing kelompok untuk lebih fokus dan serius dalam memainkan perannya, memberikan support kepada setiap kelompok untuk selalu bekerja sama dan kompak dalam satu tim, memberitahu setiap kelompok untuk menggunakan bahasa yang baik dan benar. Selanjutnya, Petemuan ke Empat (senin 16 Agustus 2021) merupakan lanjutan dari pertemuan sebelumnya yaitu pertemuan ketiga dan proses pembelajaran masih menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Seperti pertemuan-pertemuan

sebelumnya, sebelum memulai pembelajaran siswa terlebih dahulu membaca doa yang dipimpin oleh ketua kelas kemudian peneliti mengabsen siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu, peneliti menanyakan kembali materi yang telah dipelajari minggu lalu yaitu tentang Ikhlas, kemudian peneliti menjelaskan sekilas tentang ikhlas. Selanjutnya, peneliti bersama dengan beberapa siswa menyusun bangku dan meja didalam kelas yang nantinya akan dijadikan tempat bermain peran. Setelah itu, peneliti memanggil kelompok yang telah dibagi pada pertemuan sebelumnya untuk bermain peran.

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Tahap pengamatan atau observasi pada siklus II ini sama seperti tahap pengamatan atau observasi pada siklus I yaitu dilaksanakan pada saat Model Pembelajaran *Role Playing* berlangsung, aktivitas saat siswa memainkan peran bersama kelompoknya, yaitu dengan cara mengamati, mengemukakan pendapat, ekspresi wajah dan kerja sama tim.

Pada siklus II ini aktivitas siswa terlihat lebih meningkat dari pada siklus I, terlihat dari cara siswa memainkan perannya, mengeluarkan pendapat dan kerja sama tim yang sudah mulai kompak dari sebelumnya. Peneliti menghimpun data persentase aktivitas siswa dari lembar pengamatan observasi aktivitas siswa selama memainkan peran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang sudah diatas KKM yaitu 70. Dari hasil observasi, siswa yang mencapai KKM sebanyak 14 orang yaitu dengan persentase sebanyak 70% dapat

disimpulkan bahwa aktivitas siswa ketika menggunakan metode *role playing* pada siklus II semakin meningkat dibandingkan dengan siklus I.

d. Tahap Refleksi

Selanjutnya berdasarkan pada hasil evaluasi dilakukan refleksi, untuk mengetahui apa saja kekurangan-kekurangan pada pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil pembagian angket, diketahui bahwa Minat belajar siswa pada Siklus II diketahui sudah meningkat dari pada siklus I dengan dibuktikan minat belajar siswa memperoleh 80% dari 100% sehingga penelitian ini masih dilanjutkan ke tahapan Siklus III.

Pelaksanaan Siklus III

Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I dan siklus II maka dilakukan tindakan pembelajaran pada siklus III. Pada siklus III ini diharapkan untuk dapat meningkatkan Minat Belajar siswa dengan menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing*. Adapun tahapan- tahapan yang dilakukan pada siklus II yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus III didasarkan pada hasil refleksi dari tindakan yang dilakukan pada siklus II. Pada tahap perencanaan siklus III, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi berpendapat dengan Alokasi waktu 4x30 Menit (2 x Pertemuan). Selain itu, peneliti juga mempersiapkan skenario dan perlengkapan yang dibutuhkan pada saat proses belajar mengajar.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus III pelaksanaan tindakan juga dilakukan 2 kali pertemuan. Tahap pelaksanaan tindakan pada siklus III memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada tahap pelaksanaan tindakan siklus II sesuai dengan hasil refleksi. Pebaikan-perbaikan pada siklus III mulai diterapkan diawal pertemuan. Pada awal pertemuan Pertemuan Kelima (senin 21 September 2021), Peneliti mengkondisikan kelas dengan baik, mengarahkan masing-masing kelompok untuk lebih fokus dan serius dalam memainkan perannya, memberikan support kepada setiap kelompok untuk selalu bekerja sama dan kompak dalam satu tim, memberitahu setiap kelompok untuk menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Selanjutnya, Petemuan ke Enam merupakan lanjutan dari pertemuan sebelumnya yaitu pertemuan kelima dan proses pembelajaran masih menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Seperti pertemuan-pertemuan sebelumnya, sebelum memulai pembelajaran siswa terlebih dahulu membaca doa yang dipimpin oleh ketua kelas kemudian peneliti mengabsen siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu, peneliti menanyakan kembali materi yang telah dipelajari minggu lalu yaitu tentang Ikhlas, kemudian peneliti menjelaskan sekilas tentang ikhlas. Selanjutnya, peneliti bersama dengan beberapa siswa menyusun bangku dan meja didalam kelas yang nantinya akan dijadikan tempat bermain peran. Setelah itu, peneliti memanggil kelompok yang telah dibagi pada pertemuan sebelumnya untuk bermain peran.

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Tahap pengamatan atau observasi pada siklus III ini sama seperti tahap pengamatan atau observasi pada siklus II yaitu dilaksanakan pada saat Model Pembelajaran *Role Playing* berlangsung, aktivitas saat siswa memainkan peran bersama kelompoknya, yaitu dengan cara mengamati, mengemukakan pendapat, ekspresi wajah dan kerja sama tim.

Pada siklus III ini aktivitas siswa terlihat lebih meningkat dari pada siklus II, terlihat dari cara siswa memainkan perannya, mengeluarkan pendapat dan kerja sama tim yang sudah kompak dari sebelumnya. Peneliti menghimpun data persentase aktivitas siswa dari lembar pengamatan obsevasi aktivitas siswa selama memainkan perang dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*. Dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang sudah diatas KKM yaitu 70. Dari hasil observasi, siswa yang mencapai KKM sebanyak 17 orang yaitu dengan persentase sebanyak 85% dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa ketika menggunakan metode *role playing* pada siklus III semakin meningkat dibandingkan dengan siklus II.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi di Siklus III ini, aktivitas siswa dalam penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* sudah baik dan meningkat. Sehingga penelitian tindakan ini dihentikan pada siklus III dan peneliti akan membagikan angket untuk mengetahui sejauh minat belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*.

Berdasarkan hasil pembagian angket, diketahui bahwa Minat belajar siswa pada Siklus III diketahui sudah meningkat dari pada siklus II dengan

dibuktikan minat belajar siswa memperoleh 90% dari 100% sehingga penelitian ini hanya sampai Siklus III.

Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi data dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, hal ini terlihat dari rata-rata aktivitas siswa rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* berbantu media kartu pada siklus I, siklus II dan siklus III, dari pedoman lembar observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 45%.

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini terlihat dari hasil penyebaran angket minat belajar siswa pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada siklus I persentase angket minat belajar sebesar 45%. Untuk siklus II penyebaran angket minat belajar siswa sebesar 80%. Sedangkan untuk siklus ke III penyebaran angket minat belajar siswa dengan perolehan sebesar 90%.

Daftar Pustaka

- Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*. (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2013)
- Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan* (Jakarta : Penerbit Erlangga, 2014)
- Pupu Saeful Rahmat, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018)
- Minfahul Hudah, M.Pd, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar 2019)

Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)

Zainal Aqib dan Ali Muradlo, *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*, (Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2016)

Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*,(Jakarta: Bumi Aksara,2019),

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alabeta, 2019)