

## **Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan**

**Wahyu Fitri Retnowati**

**pitywomen@gmail.com**

### **I. Latar Belakang**

Pelajaran Al Islam merupakan salah satu pelajaran wajib diajarkan di setiap sekolah dalam naungan organisasi Muhammadiyah, dari mulai sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Hal itu dikarenakan, pelajaran Al Islam ini sangat penting, sebagai landasan dalam beribadah kepada Allah SWT. Pelajaran Al-Islam berisikan tentang ajaran-ajaran Islam, baik itu teori maupun praktek.

Sesuai dengan Undang-undang Nasional disebutkan bahwa pendidikan keagamaan berfungsi untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agamanya dan menjadi ahli agama. Hal ini sejalan dengan ideologi Muhammadiyah, yaitu menjadikan masyarakat Islam yang sebenar-sebenarnya, menjadi manusia yang Rahmatan lil'alamin. Oleh sebab itu di dalam sekolah Muhammadiyah pastinya ada pelajaran Al-Islam.

Pendidikan Islam itu hendaknya meliputi seluruh aspek kepribadian manusia dan hendaknya melihat manusia itu dengan pandangan yang menyeluruh yang terdiri dari aspek jiwa, badan, dan akal sehingga nantinya pendidikan Islam itu diarahkan pada pendidikan jasmani, jiwa dan akal.<sup>1</sup>

Pelajaran Al Islam sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Karena dengan memiliki ilmu agama, seseorang diharapkan mampu membentengi dirinya dari pergaulan yang ada didalam masyarakat.. Selain itu, peserta didik juga diharapkan mampu mengamalkan ajaran agama

---

<sup>1</sup> Mustafa Al-Maraghy, *Ilmu Pendidikan Islam, Kalam Mulia* ( Jakarta: Kalam Mulia, 2005), 16.

yang telah diperoleh, baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah.

Penyampaian materi Al Islam ini harus menggunakan metode-metode yang memberikan pengertian dan penghayatan siswa yang mendalam terhadap materi. Agar dapat meningkatkan hasil yang mendalam terhadap pemahaman dan penghayatan yang mendalam maka harus menggunakan metode yang tepat dan sesuai dengan materi yang hendak disampaikan.

Faktor terpenting dalam meningkatkan kualitas dan efektifitas penyampaian materi pembelajaran Al Islam adalah guru. Guru adalah salah satu unsur manusia dalam proses pendidikan. Seorang guru harus mampu mengorganisasikan kelas, mampu menggunakan metode mengajar yang tepat, mampu menggunakan strategi belajar mengajar yang tepat serta sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Belajar merupakan proses perubahan perilaku seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu (Fahyuni, 2016). Sementara itu, pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik (Fahyuni, 2013).

Guru dalam proses pendidikan di sekolah, memegang tugas ganda yaitu sebagai pengajar dan pendidik. Sebagai pengajar guru bertugas menuangkan sejumlah bahan pelajaran ke dalam otak peserta didik, sedangkan sebagai pendidik guru bertugas membimbing dan membina anak didik agar menjadi manusia yang cakap, aktif, kreatif, dan mandiri.<sup>2</sup>

Guru sebagai seorang pendidik harus mampu berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi kelas yang efektif, sehingga memungkinkan materi pelajaran sampai kepada siswa dengan baik. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru dituntut untuk mampu menguasai kelas dengan baik sehingga proses belajar mengajar tersebut mampu memberikan rangsangan kepada siswa. Karena siswalah yang menjadi subyek utama dalam belajar mengajar.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> K. N. Roestiyah. *Strategi Belajar Mengajar*, ( Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), 13.

<sup>3</sup> Ibid., 15

Namun kenyataannya guru pada saat ini hanya bertugas mengajar saja, masih kurang peduli dengan keberhasilan siswa, terlebih lagi, guru sekarang masih menggunakan metode lama, yaitu metode ceramah dan hafalan. Guru belum mampu memakai metode yang variatif, masih monoton dengan metode ceramahnya dan hafalan. Sehingga membuat siswa bosan dan kehilangan semangat belajarnya. Hal inilah yang menyebabkan pencapaian nilai yang maksimal masih kurang dicapai.

Proses penyampaian materi Al Islam sangat membutuhkan strategi, metode dan teknik yang tepat dalam menyampaikan materi ajar. Metode pembelajaran dapat didefinisikan sebagai langkah-langkah atau prosedur pembelajaran yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>4</sup>

Banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi ajar, antara lain ada metode diskusi, tanya jawab, demonstrasi, eksperimen, resitasi, karyawisata, drill, dan masih banyak lagi. Metode itu semua dapat digunakan dalam menyampaikan materi ajar. Sehingga siswa tidak merasa bosan dengan metode yang sama setiap menyampaikan materi.

Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membuat siswa aktif dalam proses belajar adalah dengan metode pembelajaran bermain peran (role playing). Metode pembelajaran role playing adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan bermain peran, maka siswa diharapkan mampu memahami secara langsung tentang materi yang disampaikan oleh guru, karena siswa langsung berhubungan dengan materi tersebut. Siswa juga dapat mengoreksi atau menambahkan dialog yang telah dibuat guru. Sehingga siswa dapat lebih aktif dalam belajar dan dapat berpikir kritis.

---

<sup>4</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), Cet. VII, 2.

Siswa yang lebih sering mempraktikkan materi pelajaran akan lebih mudah memanggil kembali memori lama yang berhubungan dengan materi yang ada yang sedang ditekuni.<sup>5</sup> Keaktifan dalam pembelajaran seharusnya dilakukan oleh siswa sendiri. Agar materi pelajaran tersebut membekas dipikiran anak. Guru hanyalah sebagai fasilitator, mediator dan motivator. Guru memberikan fasilitas yang memadai kepada siswa, guru sebagai media dalam memperoleh informasi, dan mengembangkan rasa percaya diri siswa. Namun pada kenyataannya hal itu tidak sejalan dengan realita yang ada sekarang. Pendidikan sekolah sekarang banyak anak yang pasif, yang hanya mendengarkan ceramah atau cerita guru saja. Di dalam kelas gurulah yang lebih aktif.

Hal tersebut terjadi pada pembelajaran Al Islam di beberapa sekolah. Salah satunya terjadi di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan pada kelas VIII D. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru dan murid mata pelajaran Al Islam diperoleh kenyataan bahwa permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran Al Islam adalah bagaimana menyampaikan materi kepada siswa secara baik, menarik dan tidak monoton. Biasanya guru Al Islam di SMPM 5 Tulangan ini menggunakan metode dengan melihat video atau bercerita. Tetapi hal itu masih mendapatkan respon yang kurang memuaskan dari siswa. Mereka masih kurang bersemangat dengan metode tersebut.<sup>6</sup>

Berdasarkan dari permasalahan diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “ Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan.

## II. Penegasan Istilah

---

<sup>5</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, ( Jakarta Raja Grafindo Persada), 18.

<sup>6</sup> Hasil pengamatan dan wawancara kepada guru PAI Kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Tulangan pada tanggal 25 Oktober 2017

Menghindari terjadinya kesalahan dan perluasan dalam memahami kata atau kalimat dalam fokus penelitian, maka perlu adanya batasan masalah dalam bentuk penegasan istilah, sebagai berikut :

a. Pernerapan metode role playing

Penerapan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ( KBBI ) yaitu proses, cara, perbuatan menerapkan dan perihal mempraktikkan. Metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai dengan yang dikehendaki, cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. <sup>7</sup> Menurut Syaiful Sagala, bermain peran adalah suatu metode mengajar yang dalam pelaksanaan peserta didik akan mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problema agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dalam suatu situasi sosial.<sup>8</sup>

Berdasarkan dari pengertian-pengertian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode role playing yaitu mempraktikkan cara bermain peran dalam memahami suatu materi pelajaran.

b. Minat Belajar

Minat merupakan ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. <sup>9</sup>

Minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku. Minat belajar seseorang itu akan meningkat apabila di dalam hatinya merasa senang dan memang menyukai pelajaran tersebut.

c. Mata Pelajaran Al Islam

Pelajaran Al Islam merupakan salah satu pelajaran yang harus ditempuh oleh seluruh siswa maupun siswi yang bersekolah dalam

---

<sup>7</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesi, diakses dari <http://kbbi.co.id/> pada tanggal 12 November 2017 pukul 09.09

<sup>8</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, ( Bandung: Alfabeta, 2003), 213.

<sup>9</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, ( Jakarta : Bumi Aksara, 2008 ), 27

lingkup Muhammadiyah. Dalam materi Al Islam ini menekankan tentang ilmu agama, untuk memenuhi kebutuhan spiritualnya.

d. SMP Muhammadiyah 5 Tulangan

SMP Muhammadiyah 5 Tulangan merupakan salah satu sekolah Muhammadiyah di kota Sidoarjo yang terletak di Jl. Raya Kenongo No. 21, Kenongo, Tulangan, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61273.<sup>10</sup> Dan jua merupakan lembaga pendidikan yang dinaungin oleh organisasi Muhammadiyah. Sebagai amal usaha Muhammadiyah dalam mencerdaskan bangsa.

III. Perumusan masalah

1. Bagaimanakah minat belajar siswa SMP Mulia dalam pelajaran Al Islam?
2. Bagaimanakah minat belajar siswa setelah penerapan metode role playing?

IV. Tujuan dan kegunaan penelitian

1. Tujuan penelitian

- a. Untuk mengetahui minat belajar siswa dalam pembelajaran Al Islam
- b. Untuk mengetahui minat belajar siswa setelah penerapan metode role playing.

2. Kegunaan penelitian

a. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menyumbangkan pemikiran dan menambah referensi dalam pengembangan metode pembelajaran yang tepat didalam kajian tentang pendidikan..

b. Secara praktis

- 1) Bagi peneliti, adanya penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu penulis dan wawasan penulis. Serta penulis mampu mengembangkan ilmu yang telah diperoleh dalam perkuliahan.

---

<sup>10</sup> <https://smpmuhammadiyah5tulangan.sch.id/> diakses pada tanggal 12 November 2017 pukul 09.15

- 2) Bagi Almamater, diharapkan penelitian ini mampu memberikan manfaat kepada universitas dan mampu menambah ilmu pengetahuan kepada mahasiswa.
- 3) Bagi para akademisi, diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan, sehingga dapat menerapkan metode pembelajaran role playing dalam proses pembelajaran, guna meningkatkan kualitas pembelajaran Al Islam siswa.
- 4) Bagi peserta didik, penggunaan metode role playing dalam pelajaran Al Islam diharapkan mampu membuat peserta didik lebih aktif dan kritis dalam belajar. Sehingga siswa tidak bosan dengan pelajaran Al Islam.
- 5) Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan sebagai salah satu referensi dalam mengembangkan penggunaan metode yang lebih bervariasi Agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan menarik minat belajar peserta didik.
- 6) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan mendorong pihak sekolah agar tenaga pendidik dapat menggunakan metode role playing dalam menyampaikan materi ajarnya.

## V. Hipotesis

Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil penelitian yang telah peneliti sampaikan pada latar belakang penelitian, maka peneliti dapat menyusun hipotesis tindakan sebagai berikut :

- a. Penerapan metode role playing dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran Al Islam
- b. Minat belajar siswa setelah menggunakan metode role playing sangat memuaskan, semua siswa berperan aktif dalam menggunakan metode role playing.

## VI. Penelitian terdahulu

Bertolak pada judul penelitian diatas, maka ada beberapa penelitian yang sudah melakukan penelitian terlebih dahulu tentang metode role playing, antara lain :

- a. Penelitian ( skripsi ) yang dilakukan oleh Abdullah Mujib dengan judul “Implementasi Metode Role Playing pada Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Perilaku Akhlakul Karimah Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya”, Fokus masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah: Bagaimana Implementasi Metode Role Playing pada Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Meningkatkan Perilaku Akhlakul Karimah Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode observasi interview, serta dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang penulis gunakan dalam skripsi ini adalah teknik analisis deskripsi kualitatif. Berdasarkan dari hasil penelitian melalui berbagai macam metode, hasil yang diketahui tentang Implementasi Metode Role Playing sudah berjalan cukup baik, karena dalam penerapannya guru sudah sesuai dengan teori yang ada. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap perilaku akhlakul karimah siswa yang menunjukkan perubahan sesuai dengan yang diharapkan oleh guru yaitu bertambahnya sifat husnudzon (berbaik sangka) kepada orang tua, guru, siswa lain maupun kepada sesama manusia.<sup>11</sup>
- b. Penelitian ( skripsi ) yang dilakukan oleh Khoirun Ni'mah dengan judul “ Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri”. Tujuan penelitian ini adalah membantu siswa menemukan jati diri didunia sosial dan memecahkan dilema dengan membentuk kelompok. Artinya dengan menggunakan metode *role-playing* ini diharapkan bisa mengaktifkan belajar siswa pada materi yang diberikan terutama pelajaran Sejarah. Penelitian ini menggunakan

---

<sup>11</sup> Abdullah Mujib, Implementasi Metode Role Playing pada Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Perilaku Akhlakul Karimah Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya, (Sskripsi S-1, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, IAIN Sunan Ampel Surabaya, 2013 ).

pendekatan deskriptif atau kualitatif dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas ( PTK ), Model *Kurl Lewin* dengan 2 siklus. Teknik data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang bersifat kualitatif yang terdiri dari hasil observasi dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif, data yang berupa angka atau data kualitatif dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data setelah penerapan metode pembelajaran *role-playing* menunjukkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS 3 berjalan efektif. Hal ini terlihat peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap tindakan. Pada siklus I prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 50%. Siklus II prosentase peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 22%. Jadi pada siklus I dan II prosentase peningkatan keaktifan sebesar 56%.<sup>12</sup>

- c. Penelitian ( skripsi ) yang dilakukan oleh Sesilia Pradita Novita Sari dengan judul “ Penggunaan Metode Bermain Peran ( *Role Playing* ) untuk Meningkatkan Keterampilan dan Sikap Bekerjasama dalam Bermain Drama pada Siswa Kelas VIII B SMP Institut Indonesia Yogyakarta Tahun Ajaran 2015 / 2016.” Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yaitu rendahnya kemampuan keterampilan dan sikap bekerjasama siswa kelas VIII B SMP Institut Indonesia menggunakan metode bermain peran ( *role pleying* ). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas ( PTK ). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMP Institut Indonesia. Tahapan penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner dan observasi. Data yang diperoleh berupa hasil tes siswa bermain drama disetiap

---

<sup>12</sup> Khoirun Ni'mah, “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri”, ( Skripsi S-1, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015)

siklus, data hasil observasi, aspek afektif, dan hasil pengisian kuesioner oleh siswa.<sup>13</sup>

Pada table dibawah ini perbedaan penelitian yang etrdahulu dan penelitian yang penulis teliti saat ini.

No.	Nama	Judul	Aspek Penelitian
1.	Abdullah Mujib	“Implementasi Metode Role Playing pada Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Perilaku Akhlakul Karimah Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya	Peneliti meneliti Implementasi Metode Role Playing pada Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Meningkatkan Perilaku Akhlakul Karimah Siswa di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya
2.	Khoirun Ni'mah	“Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri	Peneliti meneliti siswa bisa aktif belajar pada materi yang diberikan terutama pelajaran Sejarah.
3.	Sesilia Pradita Novita Sari	“Penggunaan Metode Bermain Peran ( <i>Role Playing</i> ) untuk Meningkatkan Keterampilan dan Sikap Bekerjasama dalam Bermain Drama pada Siswa Kelas VIII B SMP Institut Indonesia Yogyakarta Tahun Ajaran 2015 / 2016.	Peneliti meneliti adanya peningkatan dalam keterampilan dan sikap bekerjasama siswa kelas VIII B SMP Institut Indonesia
4.	Wahyu Fitri	Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam kelas VIII D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan	Peneliti meneliti pada sisi minat belajar siswa dalam materi Al Islam

<sup>13</sup> Sesilia Pradita Novita Sari, “Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Keterampilan dan Sikap Bekerjasama dalam Bermain Drama pada Siswa Kelas VIII B SMP Institut Indonesia Yogyakarta Tahun Ajaran 2015 / 2016”, ( Skripsi S-1, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2017)

## VII. Kajian teori

### A. Metode pembelajaran

Secara etimologi, metode berasal dari kata *method* yang berarti suatu cara yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan. Apabila kata metode disandingkan dengan kata pembelajaran, maka berarti suatu cara atau sistem yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan agar anak didik dapat mengetahui, memahami, mempergunakan, menguasai bahan pelajaran tertentu.<sup>14</sup> Metode juga dapat diartikan sebagai prinsip-prinsip yang mendasari kegiatan yang mengarahkan perkembangan seseorang khususnya dalam proses belajar mengajar.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar harusnya berpengaruh pada keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Metode yang kurang tepat akan berakibat terhadap pemakaian waktu yang tidak efisien. Dalam pemilihan dan penggunaan sebuah metode harus mempertimbangkan aspek efektivitas dan relevansinya dengan materi yang disampaikan. Keberhasilan penggunaan metode merupakan suatu keberhasilan proses pembelajaran .

Secara umum metode pembelajaran bisa dipakai untuk semua mata pelajaran, termasuk juga mata pelajaran Al Islam. Berikut akan peneliti paparkan beberapa metode pengajaran Al Islam, diantaranya:

#### a. Metode Ceramah

Metode ceramah disebut juga dengan metode *mauidzah khasanah* merupakan metode pembelajaran yang sangat populer dikalangan para pendidik agama Islam. Metode ini menekankan pada pemberian dan penyampaian informasi kepada anak didik. Dalam pelaksanaannya, pendidik dalam menyampaikan materi agama dengan cara persuasif, memberikan motivasi, baik berupa kisah

---

<sup>14</sup> Ahmad Munjin Nasih dan Lilik nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, ( Bandung: PT Refika Aditama, 2013 ), 29

teladan atau memberikan metafora sehingga peserta didik dapat mencerna dengan mudah apa yang disampaikan.<sup>15</sup>

b. Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan kegiatan tukar menukar informasi, pendapat dan unsur-unsur pengalaman secara teratur. Tujuannya ialah untuk memperoleh pengertian bersama yang lebih jelas dan lebih teliti tentang sesuatu, disamping untuk mempersiapkan dan menyelesaikan keputusan bersama.<sup>16</sup> Serta untuk memotivasi dan memberi stimulasi kepada siswa agar berpikir dengan renungan yang dalam.

c. Metode Praktek

Dimaksudkan supaya mendidik dengan memberikan materi pendidikan baik menggunakan alat atau benda, seperti diperagakan, dengan harapan anak didik menjadi jelas dan mudah sekaligus dapat mempraktekkan materi yang dimaksud.<sup>17</sup> Dalam hal ini guru melatih keterampilan siswa dalam menggunakan alat-alat yang telah diberikan kepadanya serta hasil dicapainya.

d. Metode Pemecahan Masalah

Metode pemecahan masalah juga dikenal Metode Brainstorming, ia merupakan metode yang merangsang berpikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh siswa.<sup>18</sup> Tujuan dari metode ini adalah untuk mengajarkan pada individu bagaimana memecahkan masalah secara sistematis.

e. Metode role playing

---

<sup>15</sup> Munjih Nasih dan Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2013 ), 49

<sup>16</sup> *Ibid.*, 57

<sup>17</sup> Pupu Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2007 ), 64

<sup>18</sup> Martinis Yasmin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008 ), 164

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi.<sup>19</sup> Siswa melakukan peran masing sesuai dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa.

## B. Penerapan Metode *Role Playing*

### 1. Pengertian *Role Playing*

Penerapan metode *role playing* merupakan salah satu pengajaran berdasarkan pengalaman. Karena pada metode ini siswa dapat menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukkan yang telah dipersiapkan sebelumnya.

*Role playing* atau bermain peran atau tehnik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insan.<sup>20</sup> Para siswa berpartisipasi sebagai pemain dengan peran tertentu atau sebagai pengamat (*observer*) tergantung pada tujuan-tujuan dari penerapan teknik tersebut.

Menurut Martinis Yamin, *role playing* atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik.<sup>21</sup>

Bernet ( dalam Romlah, 2001 ) menegaskan permainan peranan adalah suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> Ibid.,166

<sup>20</sup> Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, ( Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009) 199.

<sup>21</sup> Martinis Yasmin, *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2004), 76

<sup>22</sup> Munjih Nasih dan Nur Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, ( Bandung: Refika Aditama, 2009 ),77

Adapun menurut Wina Sanjaya, *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa-peristiwa actual, atau kejadian yang akan terjadi pada masa akan mendatang.<sup>23</sup>

Jadi dari beberapa pengertian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode *role playing* adalah salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran, dimana murid disini harus berperan aktif karena mereka boleh menambah maupun mengurangi skenario cerita, dan siswa juga harus aktif dalam memerankan perannya. Pada dasarnya metode ini merupakan salah satu cara untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Tujuan bermain peran, sesuai dengan jenis belajar adalah sebagai berikut :

- a. Belajar dengan berbuat. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif.
- b. Belajar melalui peniruan ( imitasi ). Para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku ( actor ) dan tingkah laku mereka.
- c. Belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari para pemain yang telah tampil. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan.
- d. Belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya.

## 2. Kelebihan dan kelemahan metode *role-playing*

Bermain peran dalam metode ini, mampu membuat siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran, karena bagi siswa memerankan peran seperti

---

<sup>23</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasikan Standart Proses Pendidikan*, ( Jakarta: Kencana, 2007 ), 161.

orang lain merupakan sebuah pengalaman yang baru baginya. Siswa juga harus menempatkan diri seperti watak orang lain tersebut.

Selain itu, bermain peran juga dapat memperluas interaksi sosial dan mengembangkan keterampilan sosial. Dalam hal ini siswa belajar bagaimana berbagi, hidup bersama, toleransi, menghargai pendapat orang lain, dan belajar hidup dalam masyarakat secara umum.

Permainan peranan menyediakan kondisi yang dapat menghilangkan rasa takut atau cemas, karena dalam permainan peranan individu dapat mengekspresikan dirinya secara bebas tanpa takut kena “sanksi” sosial terhadap perbuatannya.

Sedangkan menurut M. Basyirudin Usman, keunggulan metode *role playing* adalah :

- a. Siswa terlatih untuk dapat mendramatisasikan sesuatu dan juga melatih keberanian mereka.
- b. Kelas akan menjadi lebih hidup karena menarik perhatian para siswa
- c. Siswa dapat menghayati sesuatu peristiwa, sehingga mudah mengambil suatu kesimpulan berdasarkan pengamatan.
- d. Siswa dilatih dalam menyusun buah pikir secara teratur.<sup>24</sup>

Keunggulan lain selain yang diatas, adalah :

- a. Siswa dapat berlatih melatih dirinya agar mampu memahami, dan mampu mengingat isi materi yang akan di perankan.
- b. Siswa akan terlatih berpikir secara kreatif
- c. Dapat memupuk bakat seni yang ada dalam diri siswa.
- d. Kerjasama antar tim dapat ditumbuhkan dan dibina dengan baik
- e. Siswa terbiasa dengan menerima dan berbagi tanggung jawab dengan sesame teman.

---

<sup>24</sup> Roestiyah N.K , *Strategi Belajar Mengajar*, ( Jakarta: PT Rineka Cipta,2008 ), cet. VII, 90

- f. Bahasa lisan siswa dapat dilatih menjadi bahasa yang baik, agar mudah dipahami oleh orang lain.<sup>25</sup>

Meskipun metode ini banyak memiliki kelebihan dalam penggunaannya untuk pembelajaran, ternyata metode ini juga mengandung beberapa kelemahan, diantaranya:

- a. Jika siswa kurang mempersiapkan diri dengan baik, maka kemungkinan tidak akan dilakukan dengan sungguh-sungguh.
- b. Bermain peran mungkin tidak akan berjalan sesuai dengan rencana apabila suasana kurang mendukung.
- c. Bermain peran belum tentu dapat menuju ke arah yang diharapkan.
- d. Apabila siswa tidak diarahkan dengan baik dalam bermain peran akan mengalami kesulitan.
- e. Bermain peran memakan banyak waktu.<sup>26</sup>

### 3. Langkah-langkah pelaksanaannya

Langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran dengan bermain peran adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan .
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya 5 orang atau lebih
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk memainkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa duduk dikelompoknya, kemudian masing-masing mengamati skenario yang sedang diperagakan oleh para pemain.

---

<sup>25</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, ( Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), cet. 3, 89-90

<sup>26</sup> Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, ( Jakarta: PT Bumi Aksara), 25-26

g. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.

h. Guru memberikan kesimpulan secara umum dan evaluasi<sup>27</sup>

Sedangkan menurut Hamzah Uno, prosedur *role playing* terdiri atas Sembilan langkah, yaitu:

a. Pemanasan ( warning up )

Guru terlebih dahulu mengenalkan apa itu *role playing*.

b. Memilih pemain

Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian memberikan materi yang akan digunakan.

c. Menyiapkan pengamatan ( observer )

Guru menunjuk beberapa siswa yang lain, yang tidak mendapatkan peran, untuk menjadi pengamat.

d. Menata panggung

Guru dan siswa berdiskusi mengenai peran yang akan dimainkan, apa saja yang dibutuhkan sewaktu bermain peran.

e. Memainkan peran

Pelaksanaan *role playing* oleh masing-masing kelompok secara sungguh-sungguh.

f. Diskusi dan evaluasi

Guru meminta siswa untuk berdiskusi dan mengevaluasi atau memberi pendapat tentang peran yang telah dilakukan

g. Memainkan peran ulang

Setelah melakukan diskusi, maka siswa diminta untuk memainkan peran ulang. Tujuannya agar yang kedua ini bisa terlaksana secara maksimal.

h. Diskusi dan evaluasi kedua

Pada tahap ini, tidak jauh beda dengan diskusi dan evaluasi pada tahap pertama. Disini guru meminta kepada masing-

---

<sup>27</sup> Nasih dan Kholidah, *Metode dan Teknik Pembelajaran*, 79-80

masing kelompok untuk melakukan diskusi dan evaluasi peran yang telah dilaksanakan.

i. Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Siswa diajak oleh guru untuk berbagi pengalamannya tentang peran yang sudah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan untuk kegiatan ini.<sup>28</sup>

Dari beberapa langkah yang telah peneliti uraikan diatas, maka peneliti disini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru membuat materi atau permasalahan yang terjadi disekitar yang berhubungan materi pelajaran.
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk dijadikan kelompok yang akan memainkan peran.
- c. Kemudian masing-masing dari kelompok tersebut membuat skenario atau dialog untuk percakapan di role playing.
- d. Siswa yang tidak memainkan peran, menjadi pengamat.
- e. Melakukan drama atau bermain peran
- f. Siswa yang telah ditunjuk untuk menjadi pengamat, mengamati alur cerita. Untuk memberikan kritikan atau mengeluarkan pendapat terhadap kelompok yang telah selesai memainkan peran.
- g. Guru memberikan kesimpulan.

### C. Meningkatkan Minat Belajar

#### 1. Pengertian Minat Belajar

Definisi minat menurut beberapa ahli, diantaranya”

- a. Menurut Muhibbin Syah, minat adalah kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Uno, *Model Pembelajaran*, 26-28.

- b. Menurut Alisuf Sabri, minat adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus-menerus.<sup>30</sup>
- c. Menurut Slameto, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan-kegiatan yang diamati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang untuk memperoleh kepuasan.<sup>31</sup>
- d. Menurut Akyas Azhari, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa obyek kegiatan, obyek yang diamati seseorang diperhatikan terus disertai dengan rasa senang.<sup>32</sup>

Dari beberapa pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan suatu hal yang dianggap menarik atau memperhatikan sesuatu secara terus-menerus dengan disertai rasa senang.

Belajar adalah aktivitas mental / psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>33</sup> Belajar adalah proses mencari ilmu atau mencari tahu sesuatu yang belum tahu. Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dan belajar itu juga dapat diartikan sebagai menuntut ilmu. Menuntut ilmu dapat diperoleh darimana saja, tidak harus dengan guru.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan pelajar yang mana disertai dengan rasa senang ketika mengikuti pelajaran tersebut.

---

<sup>29</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2005), cet. 19, hal. 136

<sup>30</sup> Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedomon Ilmu Jaya, 2007), cet. 3, 84

<sup>31</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2010), cet. 5, 57

<sup>32</sup> Akyaz Azhari, *Psikologi Pendidikan*, ( Semarang: Dina Utama, 1996), cet. 1, 47

<sup>33</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* ( Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008 ), 39.

## VIII. Metode penelitian

### 1. Jenis penelitian

Metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu metode penelitian tindakan kelas ( PTK ). Penelitian tindakan kelas ( PTK ) adalah penelitian tindakan (*classroom action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya.<sup>34</sup>

Dilihat dari jenisnya, penelitian ini adalah jenis PTK partisipan, yaitu suatu jenis penelitian yang mengharuskan peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian berupa laporan.<sup>35</sup> Sehingga peneliti harus mengikuti setiap kegiatan yang telah direncanakan. Dalam mengikuti kegiatan tersebut peneliti mengamati, memantau, mencatat dan mengumpulkan data lalu menganalisa data dari awal penelitian sampai akhir penelitian. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru bidang studi Al Islam di sekolah.

Sedangkan untuk model yang digunakan dalam penelitian PTK ini menggunakan model *Kurt Lewin* yang menyatakan bahwa PTK terdiri atas beberapa siklus, setiap siklus terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi,

#### **a. Perencanaan ( planning )**

Pada tahap perencanaan ini guru merencanakan beberapa tahapan yang akan dilakukan ketika kegiatan diantaranya:

- 1) Membuat rencana pembelajaran seperti RPP, bahan dan alat bantu yang dibutuhkan yang mencakup metode pembelajaran peserta didik.
- 2) Menyusun lembar observasi aktivitas siswa dan guru.
- 3) Menyusun lembar wawancara untuk siswa dan guru pamong.
- 4) Daftar pertanyaan angket minat belajar Al Islam siswa.

---

<sup>34</sup> Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), 58.

<sup>35</sup> Muallimin dan Rahmat Arofah Hari Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Gading Pustaka, 2014), 18

## **b. Tindakan ( action ) dan pengamatan**

### 1) Tindakan

Pelaksanaan kegiatan yaitu harus sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru melakukan kegiatan belajar mengajar harus menggunakan metode role playing yang telah direncanakan. Pada tahap ini juga guru memberikan angket minat belajar kepada siswa.

### 2) Pengamatan

Peneliti mengamati kegiatan belajar mengajar. Untuk memperoleh data informasi tentang proses pembelajaran, apakah sudah sesuai dengan rencana awal atau tidak. Melalui pengamatan ini penulis mampu melihat kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan metode role playing. Sehingga hasilnya nanti dapat dijadikan masukan sewaktu guru melakukan refleksi. Agar untuk siklus selanjutnya mendapatkan perbaikan.

## **c. Refleksi**

Refleksi adalah menganalisis data pada siklus data I dan II, melakukan evaluasi untuk tindakan yang telah dilakukan untuk memberikan kesimpulan. Dalam refleksi, hal-hal yang dibahas adalah: analisis tentang tindakan yang dilakukan dan melakukan intervensi, pemaknaan dan penyimpulan data yang telah diperoleh, serta melihat hubungan dengan teori dan rencana yang telah ditetapkan.<sup>36</sup>

Selain dari itu, dalam refleksi ini peneliti dapat melihat apa yang telah dicapai dan apa yang belum tercapai. Dan juga melihat apa yang perlu diperbaiki dan yang tidak perlu diperbaiki. Untuk melakukan refleksi ini, peneliti mengadakan ulangan harian dan

---

<sup>36</sup> Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK itu Mudah*, ( Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 56

latihan soal. Dengan begitu nanti peneliti akan menemukan seberapa besar pengaruh metode *role playing* dalam pembelajaran Al Islam.

## 2. Subyek / populasi dan sampel penelitian

Subyek penelitian adalah seluruh kelas VIII D SMP Muhammadiyah 5 Tulangan, Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2017 / 2018 yang berjumlah 29 siswi.

## 3. Jenis dan sumber data

### a. Jenis data diperoleh dari :

- 1) Data Kuantitatif berupa hasil pembelajaran Al Islam sebelum dilakukannya siklus I dan pada nilai harian atau tugas siswa.
- 2) Data Kualitatif, berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP ) dan data kesiswaan (daftar absen, buku pelajaran Al Islam dan daftar nilai ), catatan pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil observasi melalui angket.

### b. Sumber data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian informasi tentang penerapan metode *role playing* dalam materi Al Islam di kelas. Data penelitian ini dikumpulkan dari beberapa sumber yaitu:

- 1) Informan dan narasumber, yaitu guru dan siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 5 Tulangan
- 2) Tempat berlangsungnya aktifitas pembelajaran Al Islam dan aktifitas lain yang berhubungan dengan pembelajaran, daalm hal ini berlokasi di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan

## 4. Teknik pengumpulan data

Dalam sebuah penelitian, pengumpulan data merupakan kegiatan yang penting, sebab tanpa data maka penelitian tidak berhasil. Teknik pengumpulan data ini dapat diperoleh dari :

### a. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena dan fakta empiris yang terkait dengan masalah penelitian.<sup>37</sup> Melalui observasi langsung atau pengamat, peneliti dapat memperoleh pandangan-pandangan mengenai apa yang dilakukan pendidik, mengamati langsung upaya yang dilakukan pendidik ketika melakukan kegiatan bermain peran.

b. Wawancara

Wawancara adalah pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dianggap perlu.<sup>38</sup> Wawancara ini dilakukan oleh peneliti baik kepada guru pengampu materi Al Islam maupun peserta didik. Wawancara yang dilakukan kepada guru bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang metode yang biasa dilakukan ketika proses belajar mengajar.

c. Kuisisioner

Kuisisioner atau angket menurut seperangkat pertanyaan yang disusun secara logis, sistematis, dan objektif untuk menerangkan variabel yang diteliti.<sup>39</sup> Disini peneliti menggunakan angket minat belajar dalam penelitian ini yaitu berupa beberapa pernyataan tertulis yang harus diisi oleh 29 responden mengenai penerapan metode *role playing*.

d. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.<sup>40</sup> pada tahap ini peneliti

---

<sup>37</sup> Musfiqon, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ( Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), 120

<sup>38</sup> Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, ( Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012), 117.

<sup>39</sup> Musfiqon, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 127

<sup>40</sup> Mualimin dan Cahyadi, *Penelitian Tindakan Kelas*, 23

mengungkapkan hasil penelitian dengan mengungkapkan kelebihan dan kekurangan.

Pada refleksi ini peneliti menggunakan ulangan harian dan latihan soal untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi Al Islam dengan menggunakan metode *role playing*

## 5. Teknik analisis dan intepretasi data

### a. Teknik analisis

Analisis data adalah proses proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke daalm unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan, sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.<sup>41</sup>

Dalam teknik analisis data peneliti menggunakan dua macam teknik, diantaranya:

#### 1) Teknik analisis data kuantitatif

Data kuantitatif berupa data angket skor minat belajar Al Islam pada saat pra siklus. Kemudian data tersebut peneliti sajikan dalam bentuk tabel, diagram batang, kemudian data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif berupa nilai persentase, rata-rata ( ukuran pemusatan data), nailai tertinggi, nilai terendah.

#### 2) Teknik analisis data kualitataif

Data kualitatif diperoleh dari data aktifitas belajar Al Islam siswa yang diperoleh dari instrument catatan observasi ketika kegiatan bermain peran, catatan evaluasi

---

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ( Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, ( Bandung: Alfabeta, 2013), 335.

tindakan penelitian, catatan tindakan penelitian dan hasil wawancara peneliti terhadap subyek peneliti.

b. Interpretasi data

Setelah analisis data, yang dilakukan peneliti adalah interpretasi data, yaitu usaha untuk mendapatkan arti serta makna yang lebih mendalam dan luas terhadap hasil penelitian yang sedang maupun sudah dilakukan berdasarkan pemahaman peneliti. Pembahasan dari hasil penelitian dilakukan dengan cara meninjau maupun mengamati hasil penelitian secara kritis dengan melihat teori yang relevan serta informasi akurat yang sudah didapatkan dari lapangan.<sup>42</sup> Disini peneliti melakukan interpretasi data dengan menguraikan secara deskripsi dari hasil analisis data yang sudah dilakukan sebelumnya.

IX. Sistematika pembahasan

Pembahasan pada skripsi ini dibagi menjadi lima bab antara lain, sebagai berikut:

Bab I, merupakan pendahuluan, pada bagian ini meliputi beberapa sub bab yang terdiri dari latar belakang masalah, penegasan istilah, perumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, sistematika pembahasan.

Bab II, merupakan isi dari kajian teori yang meliputi pengertian metode pembelajaran, penerapan metode *role playing*, dan pengertian minat belajar siswa.

Bab III, memuat tentang metode penelitian yang digunakan dalam kegiatan penelitian. Pada bab ini dijelaskan tentang jenis penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data dan interpretasi data.

---

<sup>42</sup> Lexi J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ( Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 151

Bab IV, penyajian dan analisis hasil penelitian. Dalam bab ini peneliti membahas tentang gambaran obyek penelitian dan bagaimana penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar Al Islam kelas VIII D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan.

Bab V, penutup. Bab ini merupakan bab terakhir yang berisis tentang kesimpulan dan saran-saran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Djaali,. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Fahyuni, Eni, Fariyatul., Istiqomah. 2016. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Sidoarjo : Nizamia Learning Centre
- Fahyuni, Eni, Fariyatul., Nursyansyah. 2013. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo : Nizamia Learning Centre
- Hamalik, Oemar. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Martinis, Yasmin. 2008. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Roestiyah, K.N. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sabri, Alisuf. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasikan Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Uno, Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Wiriaatmadja, Rochiati. 2012. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya