

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMAS ALKHAIRAAAT KALUKUBULA**



Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN)
Datokarama Palu*

Oleh :

MAHFUZA

NIM : 211010031

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
DATOKARAMA PALU
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penyusun yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS Alkhaira Kalukubula” ini adalah hasil sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan plagiat atau dibuat oleh orang lain sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Sigi, 20 November 2025
29 Jumadilawal 1447 H

Penyusun,


Mahfuza
NIM: 211010031

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Penggunaaa Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS AlKhairaat Kalukubula" oleh mahasiswa atas nama Mahfuza NIM : 211010031. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersakungkatan, maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat- syarat ilmiah dan dapat diajukan untuk di depan dewan penguji .

Sigi, 20 November 2025 M
29 Jumadilawal 1447 H

Pembimbing I,



Dr. Rusli Takunas, M.Pd.I

NIP.196604061993031006

Pembimbing II,



Mudaimin, S.Ud., M.Pd.

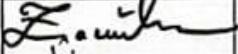
NIP. 198612042023211014

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi Saudari Mahfuza, NIM 211010031 dengan judul "Penggunaan Metode Bermain (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS Alkhairaat Kalukubula" yang telah diujiakan dihadapan dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu pada tanggal 12 November 2025 M. Yang bertepatan pada 21 Jumadilawal 1447 H, dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Sigi, 20 November 2025
29 Jumadilawal 2025

DEWAN PENGUJI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua Sidang	Zuhra, S.Pd., M. Pd.	
Penguji Utama I	Dra. Hj. Retoliah, M.Pd.	
Penguji Utama II	Jumri Hi. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.	
Pembimbing I	Dr. Rusli Takunas, M. Pd.I	
Pembimbing II	Mudaimin, S.Ud., M.Pd.	

Mengetahui :

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam



Jumri Hi. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.
NIP.197205052001121009

Dekan Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan



Periuk. Saepudin Masruri, S.Ag., M.Pd.I
NIP.197312312005011070

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ

سَيِّدُنَا مُحَمَّدٌ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah Swt., yang telah memberikan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya sehingga penulis diberikan kekuatan menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi di program S-1 Pendidikan Agama Islam UIN Datokarama Palu. Shalawat serta salam tak lupa haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya. Dalam proses menyelesaikan skripsi ini, penulis tidak akan bisa mencapai titik ini tanpa dukungan, doa, dan kontribusi berbagai pihak. Dengan tulus, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya tercinta Bapak Ridwan Patae dan Ibu Isra Panda, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua orang yang selalu mengusahakan anak bungsunya ini menempuh pendidikan yang setinggi-tingginya meskipun mereka berdua hanya bisa menempuh pendidikan sampai tahap dasar. Kepada bapakku tercinta terimakasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai kepada tahap ini demi anakmu dapat mengenyam pendidikan sampai tingkat ini dan terima kasih selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan dan pengorbanan yang tiada henti sejak anakmu kecil sampai saat ini . Untuk Ibuku tercinta terima kasih atas segala motivasi, pesan, doa ,dan

harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup saya, terima kasih telah menjadi kekuatan dan inspirasi. Terimkasih atas segala hal yang kalian berikan yang tidak terhitung jumlahnya.

2. Bapak Prof. Dr. H. Lukman S. Thahir, M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, yang telah memimpin Universitas ini dengan baik dan memberikan kesempatan bagi penulis untuk belajar.
3. Bapak Prof. Dr. H. Saepudin Mashuri, S.Ag.,M.Pd.I. Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu dan wakil dekan I Ibu Dr. Hj. Naima, S.Ag., M.Pd., wakil dekan II Dr. H. Suharnis, S.Ag.,M.Ag., dan wakil dekan III Dr. Elya, S.Ag., M.Ag yang telah memberikan kebijakan, serta pelayanan yang baik untuk Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Jumri Hi. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag. Selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Ibu Zuhra, S.Pd., M.Pd, selaku sekretaris program studi Pendidikan agama Islam yang telah memberikan arahan dan bantuan selama penulis menempuh perkuliahan di kampus ini.
5. Bapak Dr. Rusli Takunas., M.Pd.I selaku dosen pembimbing I dan Bapak Mudaimin, S.Ud., M.Pd. selaku dosen pembimbing II, yang dengan ikhlas dalam membimbing, memberi dukungan dan motivasi serta mengarahkan

penulis dalam menyusun skripsi sehingga dapat selesai sesuai dengan yang diharapkan.

6. Ibu Dr. Aniati, S.Ag.,M.Pd. selaku dosen penasehat akademik yang selalu memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen dan Karyawan Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu yang telah memberikan berbagai ilmu sehingga dapat memberikan wawasan yang luas bagi penulis.
8. Bapak Drs. Salim Mahdu selaku kepala sekolah SMAS Alkhairaat Kalukubula, Ibu Saidah, S.Ag. M.Pd . Selaku Guru Pendidikan Agama Islam serta Bapak/Ibu guru-guru lainnya dan Staf Tata Usaha dan peserta didik yang telah memberikan bantuan pelayanan dan informasi kepada penulis selama melakukan penelitian hingga selesai.
9. Kepada kaka-kakaku tercinta, Sukria, Fuad, Fahrul, Subhan, Moh. Fauzi terima kasih selalu memberikan semangat, nasihat, dan perhatian. Dukungan finansial maupun dorongan darinya menjadi sumber inspirasi dan motivasi yang sangat berharga bagi penulis dalam menempuh setiap langkah perjalanan ini.
10. Kepada teman-teman kelas PAI 1 angkatan 2021 yang telah menjadi teman seperjuangn dalam menempuh Pendidikan.
11. Kepada semua pihak yang selalu memberikan semangat, serta dukungan baik moral maupun emosional.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penulis harapkan ada kritik yang membangun dan saran yang dapat membangun. Dengan segala kerendahan hati semua pihak, penulis senantiasa mendoakan semoga segala bantuan baik berupa moral maupun moril yang telah diberikan mendapatkan balasan yang tidak terhingga dari Allah Swt.

Aamiin ya rabba 'alamin Allahul musta 'an Assalamu 'alaikum Wr.Wb.

Sigi, 20 Oktober 2025 M
29 Jumadilawal 1447 H



Mahfuza
NIM. 211010031

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
D. Penegasaan Istilah	6
E. Garis-Garis Besar	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Penelitian Terdahulu	10
B. Kajian Teori	14
1. Metode Bermian Peran (<i>Role Playing</i>).....	14
2. Pengertian Minat Belajar	17
3. Pendidikan Agama Islam	19
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Pendekatan dan Desain Penelitian	28
B. Lokasi Penelitian	30
C. Kehadiran Penulis	30
D. Data dan Sumber Data.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Teknik Analisis Data	35
G. Pengecekan Keabsahan Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Gambaran Umum Sekolah SMAS Alkhairaat Kalukubula	40
B. Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS Alkhairaat Kalukubula	46
C. Hasil Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS Alkhairaat Kalukubula	54

BAB V	PENUTUP	61
A.	Kesimpulan	61
B.	Implikasi	62
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pengajuan Judul Skripsi
2. Surat Keputusan (Sk) Penetapan Pembimbing Skripsi
3. Surat Keputusan (Sk) Penguji Proposal Skripsi
4. Kertu Seminar Proposal Skripsi
5. Undang Menghadiri Seminar Proposal Skripsi
6. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi
7. Daftar Hadir Seminar Proposal Skripsi
8. Surat Keterangan Izin Penelitian
9. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Skripsi
10. Pedoman Wawancara
11. Daftar Informan
12. Dokumentasi Penelitian
13. Table Nama-Nama Guru di SMAS Alkhairaat Kalukubula
14. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR TABEL

1. Penelitian Terdahulu	11
2. Nama-Nama Kepala Sekolah SMAS Alkhiraat Kalukubula	42
3. Jumlah Peserta Didik	46
4. Keadaan Sarana Dan Prasarana	47

ABSTRAK

Nama : Mahfuza
NIM : 211010031
Judul Skripsi : Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS Alkhairaat Kalukubula

Penelitian ini berjudul Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS Alkhairaat Kalukubula.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAS Alkhairaat Kalukubula, serta hasil penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAS Alkhairaat kalukubula.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAS Alkhairaat Kalukubula telah berjalan baik sesuai dengan tahapannya yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kemudian dari hasil penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik berdasarkan indikator minat belajar peserta didik yaitu peningkatan perasaan senang, peningkatan ketertarikan peserta didik, meningkatnya fokus peserta didik dan keterlibatan peserta didik pada saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Implikasi dari penelitian ini adalah, diharapkan guru dapat terus mengembangkan dan penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, salah satunya metode bermain peran (*role playing*). Peserta didik, diharapkan perlu lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran metode *role playing*, seperti bermain peran, diskusi dan tanya jawab. Kemudian kepala Sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pelaksanaan metode pembelajaran yang inovatif seperti bermain peran. Dukungan dapat berupa penyediaan fasilitas, waktu, serta kebijakan yang mendukung terciptanya suasana belajar yang aktif dan kreatif.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini dinamika pendidikan menjadi pusat perhatian yang mengalami banyak perubahan dimulai dari kurikulum, hingga metode pembelajaran yang menjadi faktor utama perubahan.

Pendidikan merupakan usaha sadar yang membawa peserta didik menuju kemajuan dalam berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Adapun tujuan dari pendidikan yakni untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan berfungsi sebagai sarana menerapkan berbagai macam-macam ilmu pengetahuan didalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya melalui pendidikan agama Islam yang merupakan upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan menghayati agama Islam melalui pengajaran, bimbingan, dan latihan. Kenyataannya banyak peserta didik yang menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Rendahnya minat belajar peserta didik dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya dalam pelaksanaan Pendidikan Agama Islam saat ini yang cenderung monoton karena para pendidik kurang berupaya untuk mencoba metode bervariasi.¹ Pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan ceramah. Pendekatan ini membuat pembelajaran kurang menarik karena peserta didik hanya berperan sebagai pendengar pasif. Akibatnya suasana kelas menjadi membosankan.

¹Abdul Haris Bolota, “Penerapan Metode Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pesan Pokok Surah Al-Qariah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan* 1 no. 5 (2023), 1118.

Kebosanan biasanya datang karena menghabiskan terlalu banyak waktu dalam situasi atau hal yang sudah biasa dan diulang-ulang, atau cara penyajiannya tidak menarik. Oleh karena itu, penyajian materi pendidikan perlu bervariasi agar tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu sistem dengan komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran tersebut meliputi tujuan, isi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, penilaian, guru, dan peserta didik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru biasanya memilih satu atau lebih metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang diberikan. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar sesuai dengan karakteristik peserta didik agar dapat merangsang emosi peserta didik dan membuat mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran *role playing* adalah salah satu metode yang dapat menjadikan peserta didik secara aktif, mandiri, menyenangkan, dan membentuk kerja sama yang baik antara para peserta didik dan guru.²

Metode *role playing* merupakan permainan bermain peran oleh peserta didik untuk memerankan suatu cerita yang di dalamnya menampakkan perilaku pura-pura dan menghayati tokoh yang telah diberikan oleh guru. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan memerankan suatu peran dalam skenario tertentu yang berkaitan dengan materi

²Siti Chadijah, “Upaya Guru dalam mengkatakan kemampuan berbicara siswa melalui penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia” *Jurnal Al-Amar (JAA)* vol 4 No.2 (2023), 165. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/194> (08 Februari 2024)

pendidikan agama Islam. Dengan harapan para peserta didik tidak mudah bosan dan jemu dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk melatih keaktifan peserta didik serta menimbulkan keberanian untuk tampil di depan kelas dan menarik minat peserta didik.

Minat merupakan rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat sangat besar pengaruhnya dalam proses pembelajaran, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.³ Maka itulah salah satu cara menarik minat peserta didik untuk mempelajari materi pendidikan agama Islam yaitu melalui penggunaan metode *role playing* (bermain peran).

Penelitian terkait metode *role playing* dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh Nur Rachma dkk. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik. Metode ini memiliki keunggulan dengan memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton, selain itu materi yang disampaikan melalui *role playing* akan jauh lebih awet diingat oleh peserta didik.⁴

³Lena Lestari, Rika Sa'diyah, "Minat Dan Motivasi Belajar Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Daarul Qur'an Internasional Kota Tangerang," *Seminar Nasional Penelitian 2021 Universitas Muhammadiyah Jakarta, 28 Oktober 2021*, 4. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit> (06 Februari 2025)

⁴Nur Rachma ddk. "Semangat Belajar PAI dengan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi" (Journal of Community Service and Empowerment) Vol. 4

Berdasarkan hasil observasi awal penulis dengan guru Pendidikan Agama Islam bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAS AlKhairaat Kalukubula. Sistem pengajaran menggunakan metode konvensional, sebenarnya metode yang digunakan sudah bagus, namun metode tersebut belum dapat mengambil perhatian peserta didik karena masih ada peserta didik yang tidak memperhatikan pada saat mengikuti pembelajaran. Kemudian disampaikan bahwa peserta didik terlihat bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran oleh karena itu pendidik menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dari permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, membuat penulis tertarik untuk mengkaji mengenai penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, untuk itu kemudian penulis merumuskannya dalam sebuah judul ***“Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS AlKhairaat Kalukubula .”***

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAS AlKhairaat Kalukubula ?
2. Bagaimana hasil penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAS AlKhairaat Kalukubula ?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui penggunaan metode *role playing* dalam minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAS AlKhairaat Kalukubula
- b. Untuk mengetahui hasil penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAS Alkhairaat kalukubula

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yaitu berupa:

- a. Untuk memberikan manfaat secara teroritis sebagai tambahan informasi dan wawasan kepada pembaca, juga sebagai karya ilmiah yang dapat mendukung pengembangan ilmu pengetahuan.
- b. Sebagai sumbangsih dalam rangka meningkatkan mutu lembaga Pendidikan. Dengan harapan dapat menjadi tambahan informasi dan masukan serta referensi tambahan bagi guru SMAS Alkhairaat Kalukubula maupun terhadap tenaga kependidikan lainnya.
- c. Bagi perguruan tinggi diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah literatur yang telah ada, terutama yang terkait dengan tema.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini tentu masih memiliki beberapa kekurangan yang perlu dilengkapi dan digali lebih dalam. Dengan itu, penelitian ini dapat menjadi titik tolak bagi penelitian selanjutnya, khususnya

penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

D. Penegasaan Istilah

Skripsi yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS AlKhairaat Kalukubula”. Penegasaan istilah dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman atau penafsiran judul yang diangkat oleh penulis adapun penegasaan istilah terdiri dari :

1. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermian peran (*role playing*) adalah suatu strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memerankan karakter sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran.⁵

2. Minat belajar

Minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat segala sesuatu secara terus menerus yang mana dapat memperbaiki keaktifan peserta didik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi baik. minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan

⁵Nurwahyuni, “ Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelas II SD (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 2 MI Nahdiyah Desa Tanah Tinggi Kecamatan Tapung Hilir), *Student Scientific Creativity Journal* 3 no.3 (2025), 176.

mengingat segala sesuatu secara terus menerus yang mana dapat memperbaiki keaktifan peserta didik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi baik.⁶

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Islam merupakan bimbingan yang dilakukan oleh seorang dewasa kepada anak didik dalam masa pertumbuhan agar ia memiliki kepribadian muslim. Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar dalam pendidikan yang berupaya untuk menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pendidikan terhadap peserta didik agar kelak dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup.⁷

Dari berbagai penjelasan diatas dapat disimpulkan metode bermain peran (*role playing*) merupakan strategi dalam pembelajaran. Dengan melibatkan peserta didik dalam peran yang telah ditentukan, metode ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan perhatian mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, pendidikan Islam berperan penting dalam membentuk kepribadian dan karakter peserta didik. Melalui pendidikan agama Islam, nilai-nilai Islam ditanamkan secara sadar, yang bertujuan agar siswa dapat memahami, mengamalkan ajaran agama, dan menjadikannya sebagai pandangan hidup.

⁶Imelda Rahmi dkk, “Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar, *Journal On Teacher Education* 2 No. 1 (2020), 199.

⁷Annafi’ dkk, *Ilmu Pendidikan Islam* (Cet. I; Surakarta: Tahta Media Group, 2023), 2.

Dengan demikian fokus penelitian ini adalah meneliti tentang bagaimana penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam, materi tentang berkompetensi dalam kebaikan dikelas X SMAS Alkhairaat Kalukubula serta untuk mengetahui hasil dari penggunaan metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

E. Garis-garis Besar

Penelitian ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab memiliki pembahasannya sendiri dan saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Untuk mengetahui secara singkat masing-masing bab tersebut maka penulis mengemukakan garis-garis besar isi skripsi sebagai berikut:

Bab I, pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian. Untuk memberikan pemahaman terkait judul pada penelitian ini maka penulis memaparkannya dalam penegasan istilah dan garis-garis besar isi yang memuat pokok-pokok dalam penelitian ini.

Bab II, kajian pustaka. Di dalamnya memuat kerangka berpijak yang menjadi acuan penulis dan mendukung argumentasi dalam mengkaji juga mendeskripsikan persoalan yang akan dibahas.

Bab III, metode penelitian yakni merangkaikan pendekatan dan desain penelitian, juga totalitas menginformasikan lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

Bab IV, penulis akan menguraikankan tentang hasil penelitian sesuai dengan rumusam masalah yang ada.

Bab V, merupakan bab penutup dari isi skripsi ini. Berisikan beberapa kesimpulan yang tentunya senantiasa mengacu pada rumusan masalah yang dikaji serta saran yang merupakan input dari penulis yang berkaitan dengan pengunanaan metode bermain paran (*role playing*) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAS AlKhairaat Kalukubula.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, penulis mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh beberapa penulis sebelumnya dengan tujuan yang sama, dan kemudian penulis membuat ringkasan dari penelitian tersebut. Penelitian terdahulu akan disajikan dalam bentuk deskripsi sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Perdanag Putra Gustniawan pada tahun 2023 dengan judul *Impelementasi Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan keterampilan Ibadah Shalat Peserta Didik di SMA Sultan Agung 3 Semarang*. Tujuan dari penelitian ini untuk persiapan metode bermain peran dan menjelaskan implementasi metode bermain peran di SMA Sultan Agung 3 Semarang dalam meningkatkan keterampilan ibadah peserta didik. Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian deskriptif kualitatif. Adapun objek penelitiannya adalah guru mapel dan peserta didik yang ada di SMA Sultan Agung 3 Semarang dengan informan guru mata pelajaran fiqh. Berdasarkan hasil penelitian mengenai *Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Ibadah peserta didik di SMA sultan agung 3 Semarang* maka dapat diambil kesimpulan bahwa : Persiapan metode bermain peran yaitu sebagai berikut, sebelum guru mulai menerapkan metode bermain peran, terlebih dahulu guru menyiapkan beberapa hal yaitu ; Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai topik pembahasan, kedua: Menulis teks skenario dramatis yang sesuai dengan tema, yang ketiga:

Siapkan formulir evaluasi, keempat : menghasilkan kesimpulan dan materi untuk permainan peran. Implementasi dari metode bermain peran tersebut sangat positif bagi para siswa dikarenakan dapat membuat pembelajaran menajadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan keterampilan ibadah shalat peserta didik, sehingga dengan menggunakan metode ini pembelajaran menjadi lebih efektif.¹

2. Ihsan Izdihara H dkk, pada tahun 2025 dengan judul “Penggunaan Metode *Role-Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Tokoh Islam Dalam Kemerdekaan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Ma Nurul Huda Kelas 12. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada materi Tokoh Islam dalam Kemerdekaan di mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas XII MA Nurul Huda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa

¹Perdanag Putra Gustniawan, “Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Ketrampilan Ibadah Shalat Peserta Didik Di SMA Sultan Agung 3 Semarang, (Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Semarang 2023).

terhadap materi sejarah kebudayaan Islam, khususnya mengenai tokoh Islam dalam kemerdekaan.²

3. Penelitian juga yang dilakukan Asep Tutun Usman dkk. tahun 2024 dengan judul “Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)”. Tujuan penelitian ini untuk mengevaluasi efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI, dengan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep-konsep Sejarah Kebudayaan Islam, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan sosial peserta didik.³

No.	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Perdanag Putra Gustniawan (2023)	Implementasi metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan shalat peserta didik di SMA Sultan Agung 3 Semarang.	1. Persamaan sama-sama meneliti tentang metode bermain peran (<i>role playing</i>). 2. Menggunakan metode	1. Perdanag Putra Gustawan fokus penelitian yaitu tentang Implementasi metode bermain peran meningkatkan keterampilan beribadah peserta didik, sedangkan fokus penelitian, penulis lebih meneliti tentang

²Ihsan Izdihara H dkk, Penggunaan Metode *Role-Playing* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Tokoh Islam Dalam Kemerdekaan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Ma Nurul Huda Kelas 12. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 13 no 1 (2025), 102.

³Asep Tutun Usman dkk. “Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)”, *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara* 1 no. 2 (2024), 1768.

No.	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			penelitian kualitatif	penggunaan metode <i>role playing</i> dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan agama islam di SMA Al- khairaat kalukubula.
2.	Ihsan Izdihara H dkk.	Penggunaan Metode <i>Role-Playing</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Tokoh Islam Dalam Kemerdekaan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Ma Nurul Huda Kelas 12.	1. Persamaan Meneliti tentang metode bermain peran dan minat belajar 2. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	1. Perbedaan Ihsan Izdihara H dkk. fokus penelitian yaitu untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe <i>role playing</i> pada materi Tokoh Islam dalam Kemerdekaan di mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas XII MA Nurul Huda Sedangkan fokus penulis lebih meneliti tentang minat belajar peserta didik melalui penggunaan metode <i>role playing</i> .
3.	Asep Tutun Usman dkk (2024)	“Efektivitas Metode <i>Role Playing</i> dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)”	1. Meneliti tentang metode <i>role playing</i> 2. Menggunakan metode penelitian kualitatif	1) Perbedaan Asep Tutun Usman dkk, fokus penelitian yaitu mengevaluasi efektivitas metode <i>role playing</i> dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Sedangkan fokus penelitian penulis yaitu tentang

No.	Nama	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				penggunaan metode <i>role playing</i> dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

B. Kajian Teori

1. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Menurut Mulyono dalam Yogi Nurfauzi, *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.⁴ Sedangkan menurut Nurfauzi dkk. dikutip oleh Ayu Tiara Putri dkk. metode bermain peran (*role playing*) memungkinkan peserta didik untuk belajar dan meniru perilaku, ekspresi, dan gerakan tertentu dalam interaksi sosial antara manusia.⁵

Bermain peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu. Bermain peran dapat menciptakan situasi belajar yang berdasarkan pada pengalaman dan menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran.⁶

Menurut Winardy & Septiana, dalam Nahdliatul Latifah, Ika Priantri, metode *role playing* atau bermain peran, peserta didik memainkan sebuah peran

⁴Yogi Nurfauzi dkk, “Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Kurikulum Merdeka”, *Journal on Education* 6 no.1 (2023), 214.

⁵Ayu Tiara Putri dkk, “Pendampingan Implementasi Pembelajaran Berbasis Role Playing Pada Sistem Pertahanan Tubuh Di SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya”, *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 2, no. 5 (2025), 457

⁶Nurwahyuni , *Penerapan Metode Bermain Peran*, 176

dan berinteraksi melalui narasi yang mengandung unsur representasi kejadian nyata maupun rekaan untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁷

Dari berbagai pendapat dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah metode pembelajaran dimana peserta didik belajar meniru perilaku, ekspresi, dan gerakan tertentu dalam interaksi sosial antara manusia. Tujuan dari metode *role playing* yakni peserta didik mampu menirukan tokoh yang telah ditentukan. Metode *role playing*, yang dimana peserta didik memainkan sebuah peran dan berinteraksi melalui narasi yang mengandung unsur representasi kejadian nyata maupun rekaan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

a. Tujuan Penggunaan Metode Role Playing

Metode *role playing* bertujuan untuk melatih peserta didik terampil menghayati peran yang diperankan dan kerja sama toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah. Menurut Kurniasih tujuan metode *role playing* adalah untuk melatih peserta didik agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta melatih peserta didik agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman peserta didik karena akan lebih jelas dan dihayati oleh peserta didik.”

Metode *role playing* membuat peserta didik dapat memikirkan dan memahami konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku orang lain. Selain itu metode *role playing* juga berguna juga sebagai sarana bagi peserta didik untuk menggali perasaannya, memperoleh

⁷Nahdliatul Latifah & Ika Priantari “Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1 no. 4 (2024), 1-10.

inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsi;
mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan
mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.⁸

b. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Langkah-langkah dalam penerapan metode *role playing* menurut Mulyadi
terdiri dari beberapa tahap yaitu :

- a. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya.
- i. Guru memberi kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi
- k. Penutup⁹

c. Kelebihan Dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Kelebihan dan kekurangan model *role playing* Djamarah mengungkapkan
kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *role playing* yaitu:

- 1) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami,

⁸Nia karnia dkk, “Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa dikelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari” *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran* 4 no. 2 (2023), 122.

⁹Rony wirachman, “Studi Deskriptif Model Pembelajaran *Role Playing* Berlandaskan Teori Social Learning Berbasis Pedagogik Kreatif” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7 no.1 (2023), 40-41.

menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

- 2) Peserta didik akan terlebih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pandapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaikbaiknya.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Kelemahan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Sebagian anak Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- 4) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan
- 5) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka menjadi kurang kreatif.
- 6) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- 7) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- 8) Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.¹⁰

2. Pengertian Minat Belajar

Menurut Munif dalam Siti Maani, minat belajar peserta didik adalah keberhasilan proses kegiatan belajar dan pembelajaran, selain dipengaruhi oleh faktor guru juga dipengaruhi oleh faktor peserta didik itu sendiri. Tingkah laku peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan ketertarikan peserta didik tersebut terhadap pembelajaran itu atau sebaliknya, ia merasa tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Ketertarikan peserta didik

¹⁰ Ibid., 42.

inilah yang sering dikenal dengan istilah minat. Sedangkan menurut Sakti & Farhan dalam Siti Maani, minat peserta didik terhadap pembelajaran tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat peserta didik¹¹. Menurut Sabri minat belajar adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat segala sesuatu secara terus menerus yang mana dapat memperbaiki keaktifan peserta didik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi baik.¹²

Menurut Ningsih yang dikutip oleh Imelda Rahmi dkk, menjelaskan bahwa terdapat beberapa indikator minat belajar yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Indikator merupakan alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Kaitannya dengan minat belajar peserta didik adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat dalam proses pembelajaran. Ada beberapa indikator peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah sehingga proses pembelajaran akan menjadi baik.

a. Indikator Minat Belajar:

1) *Perasaan Senang*

Seorang peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya.

2) *Ketertarikan Peserta didik*

Berhubungan dengan rasa ketertarikan dalam mengikuti suatu proses pembelajaran yang mana minat tersebut cenderung merasa tertarik pada orang,

¹¹Siti Maani, “Pembelajaran Kooperatif Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PKKN Di SMP Negeri 1 Pemenang”, *Jurnal Paedagogy* 9 No. 2 (2022), 267.

¹²Imelda Rahmi dkk, “Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar, *Journal On Teacher Education* 2 No. 1 (2020), 199.

benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3) *Perhatian Peserta didik*

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Peserta didik yang memiliki minat pada hal tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan hal tersebut.

4) *Keterlibatan Peserta didik*

Ketertarikan seseorang akan suatu hal yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari hal tersebut.¹³

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahawa minat belajar ini merupakan ketertarikan peserta didik didalam proses pembelajaran yang mana akan menimbulkan keaktifan baik dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan saat proses pembelajaran dan peserta didik cenderung berfikir karena minat belajar peserta didik tersebut baik. Adapun indikator dari minat belajar yaitu, perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik dan keterlibatan peserta didik.

3. Pendidikan Agama Islam

Secara etimologi, pendidikan berasal dari bahasa Yunani yaitu *paedagogie* yang terdiri dari kata *paes* yang artinya anak dan *agogos* artinya membimbing. Jadi pendidikan (*paedagogie*) berarti bimbingan yang diberikan kepada seseorang.¹⁴

¹³Ibid., 200.

¹⁴Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan “Konsep Teori dan Aplikasinya,”* (Cet. I; Medan: LPPPI, 2019), 23.

Definisi pendidikan di Indonesia yang termuat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana baik suasana belajar dan proses pembelajarannya agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan juga negara.¹⁵

Pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang bertujuan membentuk pribadi muslim seutuhnya, mengembangkan seluruh keahlian manusia, baik yang berbentuk fisik maupun non fisik, membangkitkan hubungan harmonis setiap pribadi manusia dengan Allah, manusia dengan manusia dan manusia dengan alam semesta, maka dari itu Pendidikan Agama Islam berupaya mengembangkan individu sepenuhnya.¹⁶

Menurut Zuhairini yang dikutip oleh Muhammad bahwa pendidikan Islam adalah usaha yang diarahkan kepada pembentukan kepribadian anak yang sesuai dengan ajaran Islam. Selain itu Pendidikan Agama Islam menurut Zakiyah Daradjat, bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha terhadap peserta didik agar kelak dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup.¹⁷

¹⁵Sara Indah Elisabet Tambun, Goncalwes Sirait, Janpatar Simamora, “Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab Iv Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua Dan Pemerintah”, *Visi Ilmu Sosial dan Humaniora (VISH)* 1, no. 1 (2020), 83.

¹⁶Muhammad, “Ruang Lingkup Ilmu Pendidikan Islam,” *Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 3, no. 1 (2021), 62.

¹⁷Ibid., 2

Pendidikan Agama Islam yang dimaksud di sini ialah usaha yang berupa asuhan dan bimbingan terhadap peserta didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup.¹⁸

Dengan demikian dari pengertian Pendidikan Agama Islam di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha sadar dalam pendidikan yang berupaya untuk menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pendidikan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.

a. Fungsi Pendidikan Agama Islam

- 1) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya dan pertama-tama kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuhkan kembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- 2) Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.

¹⁸Aris, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Cet. I; Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2022), 1

- 3) Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- 5) Pengajaran, tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nir-nyata), sistem dan fungsionalnya.
- 6) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.¹⁹

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, pengetahuan, penghayatan, pengamalan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Menurut Muhammin, Pendidikan Agama Islam bertujuan agar peserta didik memahami, menghayati, meyakini, dan mengamalkan ajaran Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlaq

¹⁹Ayatullah, “Pembelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti DiMadrasah Aliyah Palapa Nusantara” *Jurnal Pendiidkan dan Sains* 2 no.2 (2020), 214.

mulia. Tujuan PAI harus mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam. Hal ini dilakukan dalam rangka menuai keberhasilan hidup di dunia yang kemudian akan membawa kebaikan di akhirat.²⁰

Jadi tujuan Pendidikan Agama Islam adalah untuk membekali peserta didik dengan nilai-nilai agama supaya dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga terbentuk manusia yang berakhlakul karimah.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Islam mempunyai ruang lingkup yang sangat luas, dikarenakan banyak pihak yang ikut serta terlibat baik langsung atau tidak langsung. Adapun pihak yang ikut serta atau terlibat dalam pendidikan Islam sekaligus menjadi ruang lingkup pendidikan Islam itu adalah :

1) Perbuatan Mendidik Itu Sendiri

Adapun yang dimaksud dengan perbuatan mendidik disini adalah seluruh kegiatan, perbuatan dan sikap yang dilakukan oleh pendidikan sewaktu menghadapi dan mendidik peserta didik.

2) Peserta didik

Adapun peserta didik merupakan objek terpenting dalam pendidikan. Dikarenakan perbuatan mendidik itu dilakukan hanyalah untuk membimbing anak didik kepada tujuan pendidikan Islam yang kita cita-citakan.

3) Dasar Dan Tujuan Pendidikan Islam

Adapun yang menjadi Dasar pendidikan Islam sebagaimana pendapat yang menyatakan bahwa dasar pendidikan agama Islam adalah meliputi “dasar ideal

²⁰Ibid., 215.

yaitu Pancasila, dasar konstitusional adalah Undang-undang dan bertujuan meningkatkan keimanan, pemahaman siswa tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.

4) Pendidik

Pendidik yaitu melaksanakan pendidikan Islam. Pendidik ini juga sangat mempunyai peranan penting terhadap keberlangsungnya proses pendidikan.

5) Materi Pendidikan Islam

Materi pendidikan Islam adalah bahan atau pengalaman belajar ilmu agama Islam yang disusun dan untuk disajikan ataupun disampaikan kepada peserta didik dalam belajar.

6) Media pendidikan Islam

Adapun pengertian media pendidikan adalah perantara atau pengantar pesan pendidikan dari pengirim ke penerima pesan (siswa) dan dapat membuat minat serta perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.

7) Evaluasi pendidikan

Evaluasi pendidikan yaitu bagaimana cara untuk melaksanakan dan mengadakan evaluasi pendidikan atau sebuah penilaian yang baik terhadap peserta didik yang sedang belajar.

8) Lingkungan sekitar

Lingkungan sekitar ialah keadaan disekitar kita yang ikut berpengaruh dalam proses pelaksanaan hasil pendidikan Islam.²¹

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam secara terperinci dapat diuraikan pada materi ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai berikut:

²¹Muhammad, " Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam", 58-59.

- a. Al-Qur'an. Materi Al-Qur'an diberikan dengan kajian-kajian tentang pengertian Al Qur'an. Al-Qur'an dikaji sebagai mukjizat Islam. Al-Qur'an yang diturunkan kepada Rasulullah saw agar manusia mendapatkan suluh hidup. Manusia mampu menjadikan Al-Qur'an sebagai penerang jiwa dan hati dari suasana yang gelap menuju yang terang. Manusia yang mempedomani Al-Qur'an dapat dibimbing ke jalan yang lurus.
- b. Hadis sebagai perkataan, perbuatan dan hal ihwal Rasulullah. Hadis merupakan segala sesuatu yang bersumber dari Nabi, baik berupa perkataan, perbuatan, taqrir, maupun sifatnya.
- c. Fikih. Masalah fikih adalah masalah yang dinamis dan unik untuk dikaji. Kajian kajian fikih selalu berkembang sesuai dengan keadaan zaman. Peserta didik mesti diajak berdiskusi tentang masalah-masalah fikih dalam kehidupan manusia yang sangat komplek. Peserta didik mesti dikenalkan dengan banyaknya problem baik yang muncul di saat munculnya perkembangan zaman. Peserta didik mesti mempelajari dan memahami fikih secara benar agar mempunyai pandangan yang luas tentang fikih. Peserta didik mesti mengaplikasikannya sesuai dengan kondisi yang ada. Peserta didik diharapkan mampu bersikap dengan bijaksana pada masyarakat tentang kajian-kajian fikih.
- d. Akidah akhlak. Akidah ('aqidah) secara etimologis berarti ikatan sedangkan terminology, credo, creed dan keyakinan hidup. Sedangkan kata akhlak secara etimologi berasal dari Bahasa arab bentuk jamak kata khuluq yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabiat. Materi akidah akhlak mencakup keyakinan kepada Allah dengan jalan memahami nama nama dan sifat-sifat

Allah, keyakinan terhadap malaikat, roh, setan, iblis dan makhluk makhluk gaib lainnya, kepercayaan terhadap Nabi-nabi, Kitab-kitab Suci serta hal-hal eskatologis lainnya, seperti hari kebangkitan (al-ba'ts), hari kiamat/ hari akhir (yaum al qiyamah/yaum alakhir), surga, neraka, syafa'at, jembatan gaib (al-shirath al-mustaqim).

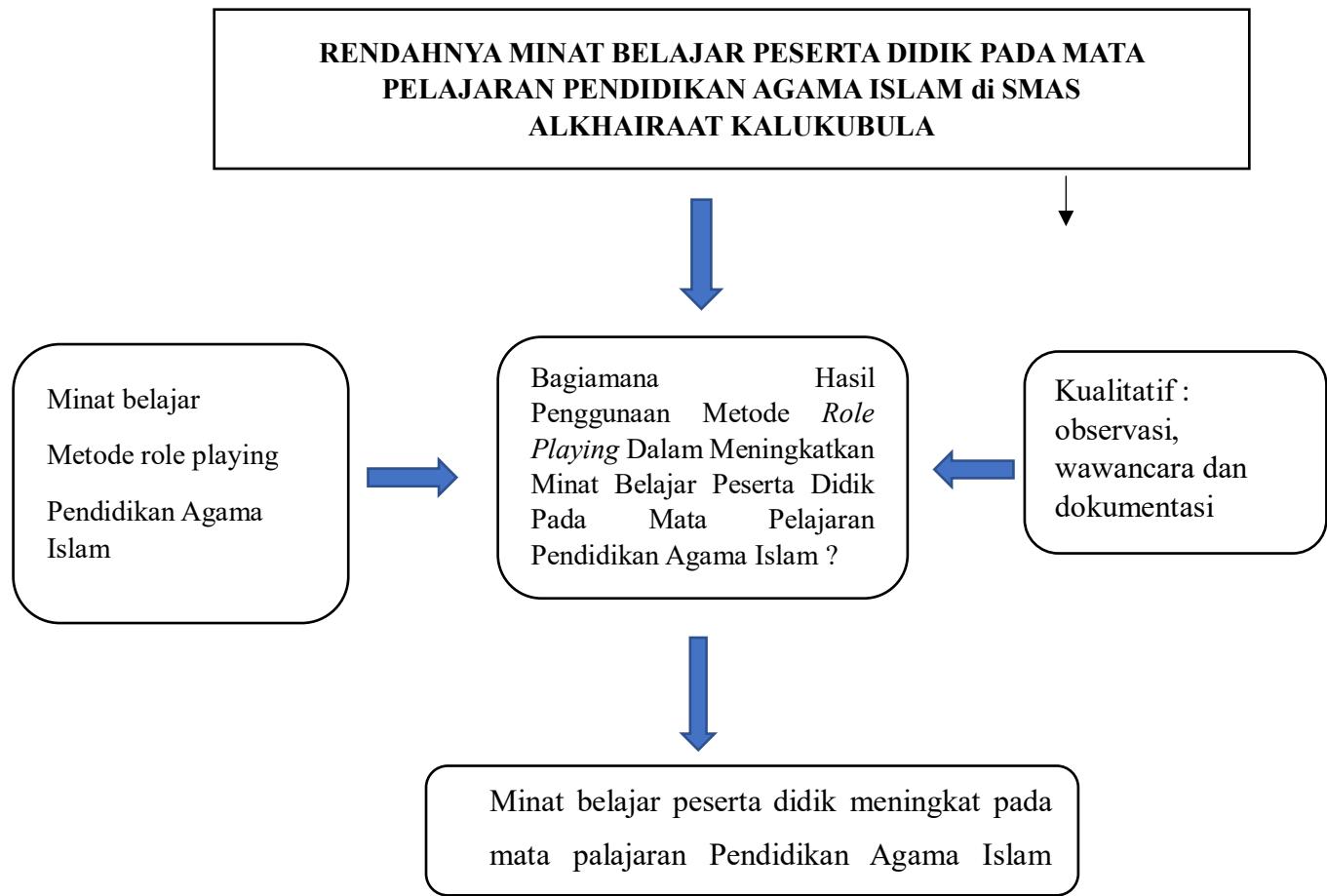
- e. Sejarah kebudayaan Islam. Peserta didik dikenalkan dengan sejarah. Sejarah dijadikan cerminan dalam berbuat dan bertingkah laku. Sejarah kebudayaan Islam mulai Islam lahir, berkembang, mundur dan bangkit kembali. Sejarah kebudayaan Islam sejak nabi nabi terdahulu hingga Allah mengutus Rasulullah dan sampai akhir zaman. Sejarah kebudayaan Islam tentang peradaban, pendidikan, kebudayaan, dan juga kejayaan.²²

D. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu diagram yang dijadikan sebagai gambaran alur logika dari tema yang akan ditulis dalam penelitian. Dapat dikatakan juga bahwa kerangka pemikiran model konseptual yang menggambarkan hubungan di antara berbagai macam faktor yang telah diidentifikasi sebagai sesuatu hal yang penting bagi suatu masalah. Kerangka pemikiran membahas keterhubungan antar variabel yang dianggap terintegrasi dalam dinamika situasi yang akan diteliti. Sehingga dapat dikatakan kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disusun dari dasar fakta-fakta, obeservasi, dan kajian kepustakaa.²³

²²Amril M, “ Belajar pendidikan Agama Islam Pada kurikulum Merdeka” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 no.1 (2024), 3119.

²³Tim Penyusun LPM, *Pedoman Penelitian Karya Tulis Ilmiah Skripsi, Tesis dan Disertasi (Edisi Revisi)*, (Palu: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu), 7.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Desain Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini akan terarah jika didasari dengan pendekatan dan desain penelitian yang tepat. Pendekatan penelitian adalah asumsi yang mendasar yang menggunakan pola fikir yang digunakan untuk membahas objek penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif.

Menurut Abdul Fattah Nasution bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami. penelitian ini digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif sehingga tidak dapat dilakukan di laboratorium melainkan di lapangan.¹ Penelitian kualitatif bersifat fleksibel, terbuka dan dikondisikan berdasarkan data yang ada di lokasi penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif yang pada prinsipnya merupakan salah satu upaya untuk menemukan teori yang dapat menunjang hasil penelitian. Jadi, penelitian kualitatif deskriptif ini akan menjabarkan hasil penelitian dalam bentuk bahasa dan kata – kata pada suatu konteks yang alamiah di lapangan dengan memanfaatkan berbagai metode yang

¹Abdul Fattah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Cet. I; Bandung: CV. Harva Creative, 2023), 34.

sesuai dan alamiah. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang memberikan gambaran atau melukiskan suatu objek penelitian berdasarkan fakta – fakta yang sudah tampak atau sebagaimana adanya. Penggunaan metode penelitian kualitatif deskriptif ini menyesuaikan dengan tujuan inti penelitian, yaitu untuk mendeskripsikan penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah suatu strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan dan berperan sebagai pedoman atau penuntun penulis pada seluruh proses penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian studi kasus.

Menurut Nasution, Apabila seseorang ingin memahami latar belakang suatu persoalan, atau interaksi individu di dalam suatu unit sosial atau mengenai suatu kelompok individu secara mendalam, utuh, holistik, intensif, dan naturalistic; maka penelitian kasus merupakan pilihan utama dibandingkan dengan jenis penelitian kualitatif lainnya. Dalam penelitian ini akan dapat diungkapkan gambaran yang mendalam dan mendetail tentang situasi atau objek. Kasus yang akan diteliti dapat berupa satu orang, keluarga, satu peristiwa, kelompok lain yang cukup terbatas, sehingga penulis dapat menghayati, memahami, dan mengerti bagaimana objek itu beroperasi atau berfungsi dalam latar alami yang sebenarnya.²

Penulis dalam hal ini tidak mengontrol peristiwa/gejala sosial yang diteliti. Dengan kata lain, penulis meneliti suatu peristiwa atau gejala sosial sebagaimana adanya. Predikat “sebagaimana adanya” itu menunjuk pada kondisi “relatif alami” (naturalistic). Peristiwa/gejala sosial kontemporer atau masa kini dalam konteks kehidupan nyata. Artinya penulis dapat melihat peristiwa/gejala sosial yang diteliti

²Ibid., 36.

melalui metode pengamatan berperan serta dan wawancara mendalam dengan subjek penulis, hal inilah yang mendasari penelitian studi kasus.³

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di SMAS Alkhairaat Kalukubula. Beralamat di Jalan Guru Tua, Kecamatan Sigi Biromaru, Kabupaten Sigi, Sulawesi Tengah. Sekolah ini mulai beroperasi/dibuka pada tahun 1983. Adapun alasan penulis memilih lokasi penelitian tersebut antara lain, adanya proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam yang menggunakan metode *Role Playing* di SMAS AlKhairaat Kalukubula. Sejauh pengamatan penulis, di SMAS Alkhairaat Kalukubula Kabupaten Sigi belum ada yang meneliti tentang Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) bagi Peserta Didik.

C. Kehadiran Penulis

Dalam penelitian ini penulis bertindak sebagai instrumen aktif dan sekaligus untuk mengumpulkan data-data di lapangan. Telah menjadi suatu keharusan, kehadiran penulis pada suatu lokasi penelitian. Oleh karena itu, kehadiran penulis disini dijadikan sebagai tolak ukur dalam keberhasilan penelitian yang dilakukan.⁴ Kehadiran penulis dilakukan secara resmi yakni dengan cara mendapatkan surat izin penelitian dari Dekan Fakutas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Datokarama Palu kemudian penulis melaporkan maksud penelitian.

³Ibid., 69.

⁴Tim Penyusun LPM, *Pedoman Penelitian Karya Tulis Ilmiah*, 11.

Penulis dalam melakukan penelitian, bertindak sebagai pengamat penuh yang mengamati secara teliti dan intens segala sesuatu yang berkaitan dengan Penggunaan Metode *role playing* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Para informan yang diwawancara akan diupayakan dapat memberikan informasi yang akurat dan valid.

D. Data dan Sumber Data

Penentu keberhasilan suatu penelitian itu terletak pada data dan sumber data. Sehingga tidak dapat dikatakan suatu penelitian bersifat ilmiah bila tidak ada data dan sumber data yang dapat dipercaya, maka menurut Nasution sumber data dalam suatu penelitian ini dikategorikan dalam dua bentuk yaitu, data primer dan data sekunder

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang mana diperoleh dari sumbernya langsung, dicatat secara langsung, dari tangan pertama.⁵ Diamati seperti halnya hasil observasi, dokumentasi, wawancara dengan pihak-pihak terkait di SMAS AlKhairaat Kalukubula. Dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk catatan lapangan, yaitu: catatan yang ditulis secara rinci, cermat, luas dan mendalam yang diperoleh dari hasil wawancara dan juga observasi yang dilakukan oleh penulis. Dan yang menjadi responden utama dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran pendidikan agama Islam pendidikan dan peserta didik di kelas X SMAS Alkhairaata Kalukubula

⁵Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*, 6.

2. Data sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari data yang sudah ada atau mempunyai hubungan dengan masalah yang diteliti yaitu meliputi literatur-literatur yang sudah ada. Diperoleh dari bahan bacaan yang terdiri berbagai macam literasi, artikel, jurnal, dan situs internet yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.⁶

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penulis tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Pengumpulan data yang benar akan menghasilkan data yang memiliki kredibilitas yang tinggi, dan sebaliknya.⁷ Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan langsung merupakan sebuah cara atau teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.⁸ Observasi langsung adalah cara atau teknik pengambilan data dengan menggunakan seluruh panca indera dalam mengamati objek yang teliti. Teknik ini dilakukan melalui melihat dengan mengamati secara langsung terhadap obyek yang diteliti. Penulis menggunakan teknik observasi partisipasi pasif, dengan terjun langsung pada lokasi penelitian yaitu di SMA Al-

⁶Ibid., 7.

⁷Muhammad Yasin, Sabaruddin Garancang, Andi Abdul Hamzah “Metode dan Instrumen Pengumpulan Data”, *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no.3 (2024), 163.

⁸Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*, 96.

Khairaat Kalukubula. Kegiatan yang di observasi yaitu: Proses belajar mengajar, interaksi peserta didik dan guru. Diharapkan dari pengamatan ini dapat memberi gambaran nyata tentang penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah percakapan yang mempunyai maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Informan yang di wawancarai dalam proses penelitian ini yakni. Penulis menggunakan Wawancara semi terstruktur, yang mana penulis menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun. Akan tetapi tidak mengikat pewawancara untuk mengajukan pertanyaan secara kaku. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.⁹

Penulis terlebih dahulu membuat sejumlah daftar pertanyaan yang disusun berdasarkan tujuan penelitian, yaitu menyangkut penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam . Sedang dalam pelaksanaan wawancara penulis tidak hanya terpaku pada daftar yang telah disusun, sebab nanti dimungkinkan ada tambahan pertanyaan

⁹Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif*, 99.

kepada informan. Wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dari pihak-pihak, antara lain:

a. Kepala sekolah

Dari hasil wawancara diharapkan dapat memperoleh data-data tentang kondisi, lingkungan, keadaan guru dan keadaan sarana dan prasarana, keadaan peserta didik, kurikulum dan data-data secara umum seputar SMAS AlKhairaat kalukubula .

b. Guru

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran pendidikan agama Islam, diharapkan memperoleh data-data kegiatan, jadwal, metode, target, dan hasil peningkatan mengenai proses pembelajaran dengan penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, serta untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam proses penggunaan metode *role playing*.

c. Peserta Didik

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik kelas X diharapkan dapat memperoleh atau mengetahui gambaran umum mengenai proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan minat peserta didik, serta untuk mengetahui permasalahan dan kemudahan yang dihadapi oleh peserta didik. Kemudian dari hasil wawancara diharapkan mendapat jawaban-jawaban tentang perasaan, kondisi sebelum dan sesudah atau dampak dari penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu cara pengumpulan data melalui dokumentasi atau gambar berupa surat-surat, buku-buku, arsip, modul, majalah, dan foto tentang keadaan lokasi penelitian.¹⁰ Semua data yang berkaitan tentang sejarah dan perkembangan sekolah, kurikulum, visi, misi, serta data-data yang berkaitan dengan proses penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan cara bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya, menyusun, mengolah menggabungkan dan menghubungkan semua data yang diperoleh dari lapangan sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan atau teori.¹¹

Model analisis yang digunakan adalah analisis data model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman berpendapat dalam Muhammad Yasin bahwa kegiatan menganalisis data kualitatif harus dilakukan secara interaktif dan berkesinambungan hingga tuntas. Seperti yang dikatakan Sugiyono dalam bukunya, kegiatan analisis data yaitu reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.¹² Setelah sejumlah data dan keterangan penulis kumpulkan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang meliputi:

¹⁰Eko Murdiyanto, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Cet. I; Yogyakarta: UPN "Veteran" Yogyakarta Press, 2020), 63.

¹¹Muhammad Yasin, Sabaruddin Garancang, Andi Abdul Hamzah "Metode dan Instrumen Pengumpulan Data", *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no.3 (2024): 165.

¹²Ibid., 166.

1. Pengumpulan data

Di dalam pengumpulan data penulis merupakan instrumen utama dalam pengumpulan data dan informasi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi.

2. Reduksi data

Reduksi merupakan sebuah proses memilih, berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.

3. Penyajian data

Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, hubungan antar kategori, dan sejenisnya yang sering digunakan dalam penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Sehingga memudahkan untuk memahami yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan yang telah difaham.

4. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dan memaparkan hasil penelitian lapangan yang sudah dinarasikan. Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menjelaskan objek permasalahan secara sistematis serta memberikan analisis terhadap objek kajian tersebut¹³. Dalam menjelaskan mengenai data yang diperoleh menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan

¹³Ibid., 166.

mengenai efektivitas penggunaan metode role playing dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dalam suatu penelitian kualitatif yang dibutuhkan untuk mendapatkan validitas dan tingkat kredibilitas data yang diperoleh. Data yang telah diperoleh untuk mempertanggungjawabkan maka butuh metode pengecekan keabsahan data. Metode yang digunakan untuk memperoleh keabsahan dalam penelitian kualitatif ada dua yaitu: Triangulasi dan Ketekunan pengamatan. Dalam tringulasi Terdapat empat macam teknik yaitu (1) triangulasi sumber (2) tringulasi metode (3) tringulasi penyidik dan (4) triangulasi teori.¹⁴

Dalam menguji keabsahan data pada penelitian ini, penulis menggunakan tringulasi sumber dan triangulasi metode yaitu:

1. **Tringulasi sumber data** yaitu, dilakukan dengan cara mencari data dari sumber yang beragam yang masih terkait satu sama lain. Triangulasi sumber berarti menguji kredibilitas dengan cara membandingkan berbagai sumber yang berbeda seperti, membandingkan hasil wawancara dengan pengamatan, membandingkan apa yang dikatakan orang dengan apa yang dikatakan pribadi, membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu, dan yang terakhir membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan.¹⁵ Metode ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman penulis terhadap apa yang telah ditemukan.

¹⁴Sapto Haryoko, Bahartiar, Fajar Arwadi, *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik & Prosedur Analisis)*, (Cet. I; Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2020) 414.

¹⁵Ibid., 415.

2. **Triangulasi metode** yaitu, Triangulasi yang dilakukan menggunakan beragam teknik untuk mengungkap data yang dilakukan kepada sumber data. Penulis menggunakan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama dan secara serempak melalui observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Dan juga pengecekan keabsahan data pada penelitian ini dengan cara mengecek sumber data yang didapat dan metode perolehan data sehingga data benar-benar valid.¹⁶
3. **Triangulasi antar-penulis/penyidik** dilakukan dengan cara menggunakan lebih dari satu orang dalam pengumpulan dan analisis data. Namun orang yang diajak menggali data itu harus yang telah memiliki pengalaman penelitian dan bebas dari konflik kepentingan agar tidak justru merugikan penulis dan melahirkan bias baru dari triangulasi.¹⁷
4. **Triangulasi teori.** Hasil akhir penelitian kualitatif berupa rumusan informasi atau *thesis statement*. Informasi tersebut selanjutnya dibandingkan dengan perspektif teori yang relevan untuk menghindari bias individual penulis atas temuan atau kesimpulan yang dihasilkan. Selain itu, triangulasi teori dapat meningkatkan kedalaman pemahaman asalkan penulis mampu menggali pengetahuan teoretik secara mendalam atas hasil analisis data yang telah diperoleh.¹⁸

¹⁶Ibid., 420.

¹⁷Ibid., 417.

¹⁸Ibid., 418.

Dalam penelitian ini triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Sampai data lengkap kemudian divalidasi dari berbagai sumber sehingga dapat menjadi dasar untuk penarikan kesimpulan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Sekolah Sejarah SMAS Alkhairaat Kalukubula

1. Sejarah SMAS Alkhairaat Kalukubula

SMAS Alkhairaat Kalukubula merupakan sekolah yang bersatus swasta jenjang sekolah tingkat menengah atas yang terletak di Desa Kalukubula tepatnya di Jl. Guru Tua No. 234, Kecamatan Sigi Biromaru Kabupaten Sigi, Provinsi Sulawesi Tengah.

SMAS Alkhairaat kalukubula awalnya berdiri pada tahun 1983 Juni. Sebelumnya SMAS Alkhairaat ini berada di sekolah lama yang masih satu Gedung dengan MTS Alkhairaat pada saat itu. Pada tahun 1986 SMA Alkhairaat pindah lokasi yang masih digunakan hingga sekarang.

Latar belakang berdirinya SMAS Alkhairaat Kalukubula berawal dari adanya kebutuhan masyarakat setempat terhadap akses pendidikan menengah atas. Pada masa itu, para tokoh masyarakat Kalukubula bersama pengurus Alkhairaat setempat menyadari bahwa banyak keluarga mengalami keterbatasan ekonomi sehingga tidak mampu menyekolahkan anak-anak mereka ke kota Palu. Oleh karena itu, muncul inisiatif untuk mendirikan lembaga pendidikan setingkat SMA di wilayah Kalukubula. Pada tahap awal, kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan menempati satu gedung yang juga digunakan oleh MTs Alkhairaat Kalukubula. Pendirian sekolah ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik di daerah tersebut agar dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi tanpa terkendala biaya, tetapi juga sebagai upaya untuk memperluas dan mengembangkan jaringan Lembaga Pendidikan Alkhairaat di Kalukubula, yang kini telah mencakup jenjang TK, MTs, dan SMA.¹

¹Drs. Salim Mahdu, Kepala Sekolah, *wawancara oleh Penulis di Ruangan kepala sekolah SMAS Alkhairaat Kalukubula, 21 Juli 2025.*

Table 4.1**Nama-Nama Kepala Sekolah SMAS Alkhiraat kalukubula**

No.	Nama	Periode Jabatan
1.	Drs. H. Yebo Samami	1983-1984
2.	Abd. Majid Adil, S.Pi	1984 – 1990
3.	Drs. Salim. M.Si	1990-2008
4	Drs. Salma	2008-2024
5.	Drs. Salim. M.Si	2024- sekarang

Sumber Data : Wawancara TU SMAS Alkhiraat kalukubula. 2024/2025

2. Keadaan Geogarafis SMAS Alkhiraat Kalukubula

Identitas sekolah SMAS Alkhiraat kalukubula sebagai berikut.

Nama sekolah : SMAS Alkhiraat kalukubula

NPSN : 40200752

Jenjang Pendidikan : SMA

Status sekolah : Swasta

Alamat sekolah : Jl. Guru Tua No.234

Desa : Kalukubula

Kecamatan : Kec. Sigi Biromaru

Kabupaten : Sigi

Provinsi : Sulawesi Tengah

Negara : Indonesia

3. Visi dan Misi SMAS Alkhairaat Kalukubula

Setiap institusi pendidikan memiliki visi dan misi yang menjadi pedoman dalam menjalankan aktivitas. SMAS AlKhairaat Kalukubula sebagai salah satu lembaga pendidikan di kabupaten sigi, juga telah merumuskan visi dan misi yang tidak hanya menjadi refleksi dari aspirasi sekolah, tetapi juga menjadi komitmen bersama untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Melalui visi dan misi ini, sekolah berupaya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, mengembangkan potensi peserta didik secara optimal.

a. Visi SMAS Alkhaitaat Kalukubula

Mewujudkan tamatan berpredikat dengan kompetensi CERIA
(cedas beriman dan berahlak mulia)

b. Misi SMAS Alkhaitaat Kalukubula

- 1) Melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada keseimbangan antara penumbuhan karakter keimanan, dan akhlak mulia dan pembentukan kecerdasan pengetahuan siswa
- 2) Mengembangkan kompetensi guru dan tenaga kependidikan secara berkelanjutan untuk mendukung terkasananya pembelajaran berorientasi pada pencapaian kompetensi siswa ceria
- 3) Melaksanakan pengelolaan sekolah yang berkualitas dengan pengadimistrasi lengkap, kolaborasi efektif tri pusat pendidikan dan iklim belajar yang menyegarkan.

4. Keadaan Pendidik

Keadaan tenaga pendidik merupakan faktor yang sangat penting dalam keberhasilan pendidikan. Pendidik bukan hanya sebagai fasilitator pembelajaran, namun sekaligus menjadi panutan dan motivator bagi peserta didik. Kualitas pendidik secara langsung memengaruhi hasil belajar peserta didik. Sehingga penting bagi setiap institusi pendidikan untuk memiliki tenaga pendidik yang profesional, kompeten, dan memadai. Keberadaan jumlah tenaga pendidik yang cukup dan memenuhi kebutuhan juga memastikan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, sesuai tujuan kurikulum yang diterapkan.

Adapun terkait jumlah tenaga pendidik SMAS AlKhairaat Kalukubula tahun ajaran 2024/2025, ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

5. Keadaan Peserta didik

Peserta didik memiliki peran penting sebagai subjek utama dalam kegiatan pembelajaran. Tanpa adanya peserta didik, proses pembelajaran tidak dapat terlaksana sesuai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik agar tercipta suasana belajar yang kondusif serta mampu menunjang pencapaian hasil belajar yang optimal. Keberadaan jumlah peserta didik juga menjadi salah satu tolok ukur perkembangan sekolah. Jumlah peserta didik yang stabil bahkan cenderung meningkat menunjukkan bahwa sekolah tersebut memiliki daya tarik yang baik di masyarakat, yang biasanya dipengaruhi oleh mutu pembelajaran, kualitas lulusan, serta prestasi yang diraih peserta didik. Jumlah peserta didik di SMAS Alkhairaat Kalukubula pada tahun ajaran 2024/2025 adalah 125 orang. Jumlah tersebut terbagi di setiap

tingkatan, yaitu kelas VII, VIII, dan IX. Rincian lengkapnya bisa dilihat pada tabel berikut.

Table 4.2
Keadaan peserta didik

No.	Kelas	Jumlah
1.	10 A	23 orang
2.	10 B	24 orang
3.	11 A	19 orang
4.	11 B	19 orang
5.	12 IPA	20 orang
6.	12 IPS	21 orang

Sumber Data : Arsip TU SMAS Alkhairaat Kalukubula

6. Keadaan Sarana dan Prasarana di SMAS Alkhairaat Kalukubula

Pendidikan sebagai sebuah sistem terdiri atas berbagai komponen, salah satunya adalah sarana dan prasarana. Komponen ini berperan sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah. Sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan, sarana dan prasarana berperan sebagai pendukung utama dalam proses pembelajaran. SMAS Alkhairaat Kalukubula sebagai sebuah Lembaga Pendidikan, menyadari pentingnya peran sarana prasarana dalam meningkatkan mutu pendidikan. Untuk lebih jelasnya pada tabel berikut.

Tabel 4.3**Tabel Sarana Dan Prasarana Gedung di SMAS Alkhairaat Kalukubula**

No.	Jenis	Jumlah	Keterangan
1.	R. Kepsek	1	Baik
2.	R. BP/BK & R. UKS	1	Baik
3.	R.L.P IPA	1	Baik
4.	R. Perpustakan	1	Baik
5.	Leb komputer	1	Baik
6.	R. Tata Usaha	1	Baik
7.	Ruang Guru	1	Baik
8.	Ruang kelas 10 A	1	Baik
9.	Ruang kelas 10 B	1	Baik
10.	Ruang kelas 11 A	1	Baik
11.	Ruang kelas 11 B	1	Baik
12.	Ruang kelas 12 IPA	1	Baik
13.	Ruang kelas 12 IPS	1	Baik
14.	Musolah	1	Baik
15.	Papan Tulis	6	Baik
16.	Wc	3	Baik

Sumber Data : Arsip TU SMAS Alkhairaat Kalukubula

B. Penggunaan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAS Alkhairaat Kalukubula.

Pada bab ini peneliti akan mendeskripsikan hasil penelitian dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara yang berhubungan dengan judul penelitian yaitu penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMAS Alkhairaat Kalukubula. Dari kegiatan pengumpulan data tersebut diatas maka peneliti mendapatkan hasil penelitiannya sebagai berikut.

Kegiatan proses pembelajaran terdapat tiga tahap yang pertama kegiatan pedahuluan, kedua kegiatan inti, kegiatan penutup. Untuk lebih jelasnya terkait Langkah-langkah dalam menggunakan metode *role playing* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sebagai berikut.

1. Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan dalam proses pembelajaran penggunaan metode *role playing* dimulai dengan persiapan menyeluruh oleh guru. Sebelum kegiatan belajar dimulai, guru menyiapkan materi pendukung, media pembelajaran. Persiapan ini memastikan pembelajaran berlangsung dengan baik dan terarah. Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru membuka pelajaran dengan salam, kemudian dilanjut dengan melakukan doa terlebih dahulu, dan melakukan absensi peserta didik, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, memberikan motivasi kepada peserta didik, guru memberikan beberapa pertanyaan, peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah dipelajari minggu lalu. Guru menjelaskan indikator-indikator yang harus dicapai sesuai dengan materi yang dipelajari. Pada kelas X materi yang akan dibahas tentang “Berkompetisi dalam kebaikan”.

Hal demikian sesuai dengan apa yang telah dikatakan oleh Ibu Saidah selaku guru PAI kelas X SMAS Alkhairaat kalukubula ,

Penggunaan metode *role playing*, guru terlebih dahulu menyesuaikan dengan judul materi pembelajaran yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya. Misalnya, pada materi yang berkaitan dengan akhlak atau berkompetisi dalam kebaikan, guru memilih tema seperti “*Keluarga Sakinah*”. Peserta didik kemudian diberikan kebebasan untuk menentukan subjudul yang relevan, seperti “*Keluarga Sakinah Mawaddah Warahmah*” atau “*Keluarga Broken Home*”. Berdasarkan hasil pemilihan, sebagian besar peserta didik cenderung memilih tema tentang keluarga sakinah karena dianggap mencerminkan keluarga yang harmonis dan bahagia.¹

Dari hasil wawancara diatas bahwa penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan judul materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya. Guru memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih tema yang relevan dengan materi, khususnya yang berkaitan dengan akhlak. Misalnya, pada materi tentang “berkompetisi dalam kebaikan”, guru menawarkan beberapa pilihan judul seperti *keluarga sakinah mawaddah warahmah* dan *keluarga broken home*

2. Tahap Inti

Tahap kedua dalam penggunaan metode *role playing* adalah kegiatan inti. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan, menjelaskan materi yang akan disampaikan, guru menjelaskan langkah-langkah metode *role playing*, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari teks drama pendek, peserta didik memerankan sesuai tokoh-tokoh yang akan dilakoninya, peserta didik diminta maju untuk menunjukkan kemampuannya dalam

¹Saidah, S.Pd.I., M.Pd. Guru Pendidikan Agama Islam “ wawancara” SMAS Alkhairaat Kalukubula, Tanggal 29 Juli 2025

mementaskan drama pendek. Dengan demikian materi yang diangkat dalam proses pembelajaran ini yaitu “Berkompetisi dalam kebaikan” dengan tema “keluarga Sakinah, mawaddah, warahmah.”

Langkah-langkah metode role playing sebagai berikut.

a. Guru Menyiapkan Tema Skenario Yang Akan Ditampilkan

Tahap awal yang dilakukan guru adalah menentukan tema skenario yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Tema dipilih dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan kompetensi dasar, keterjangkauan peserta didik, serta konteks kehidupan sehari-hari mereka. Pemilihan tema ini sangat penting karena akan menjadi dasar pembuatan skenario yang nantinya diperankan oleh peserta didik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran, terlihat bahwa guru memulai kegiatan dengan menentukan tema yang akan digunakan dalam metode role playing. Guru terlebih dahulu melihat kompetensi dasar pada materi yang akan diajarkan dan mencocokkannya dengan tema yang relevan bagi peserta didik.

b. Guru Menunjuk Peserta Didik untuk Mempersiapkan dan Mempelajari Skenario dalam Waktu Beberapa Hari Sebelum Kegiatan Belajar Mengajar.

Tahap Kedua guru menunjuk peserta didik untuk mempersiapkan dan mempelajari skenario beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran. Sebagaimana halnya yang disampaikan oleh Ibu Saidah.

Setelah peserta didik memilih judul materi yang akan diperankan, mereka diberikan waktu sekitar satu minggu untuk mempersiapkan naskah sesuai dengan judul yang telah dipilih. Pemberian waktu tersebut bertujuan agar peserta didik memiliki kesiapan yang optimal, memahami alur cerita dengan

baik, serta mampu memerankan tokoh sesuai dengan peran yang ditentukan.²

Kegiatan ini menumbuhkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap perannya. Contohnya peserta didik yang berperan sebagai ayah, ibu, atau anak dalam sebuah keluarga yang sedang dihadapkan pada masalah kecil, lalu menyelesaiannya dengan cara musyawarah, saling mengingatkan dalam kebaikan, dan menumbuhkan kasih sayang. Dengan mempersiapkan peran ini, peserta didik terdorong untuk mempelajari nilai-nilai yang terkandung dalam keluarga sakinah mawaddah warahmah, sekaligus memaknai pentingnya berkompetisi dalam berbuat baik.

c. *Guru membentuk kelompok (Menyesuaikan Jumlah Peserta Didik).*

Guru membagi peserta didik menjadi kelompok 3 kelompok yang masing-masing terdiri dari sekitar 6 orang. Kelompok yang tidak tampil memiliki tugas mengamati jalannya peran, mendiskusikan nilai-nilai yang terkandung, dan mencatat poin-poin penting. Dengan adanya kerja kelompok, peserta didik merasa lebih nyaman berdiskusi, saling bertukar pendapat, dan merasa didukung oleh teman-temannya. Situasi ini sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar, karena suasana belajar menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan penuh keakraban. Hal ini sesuai yang telah Ibu Saidah katakan selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pembagian kelompok dilakukan dengan menyesuaikan jumlah peserta didik di dalam kelas. Apabila jumlah peserta didik sebanyak dua puluh orang, maka mereka dibagi menjadi tiga kelompok. Setiap kelompok kemudian diberikan

²Saidah, S.Pd.I., M.Pd. Guru Pendidikan Agama Islam “wawancara” SMAS Alkhairaat Kalukubula, Tanggal 29 Juli 2025

waktu sekitar satu minggu untuk mencari serta mempelajari naskah sesuai dengan judul yang telah mereka tentukan sebelumnya.³

Berdasarkan wawancara dengan guru diketahui bahwa pembagian kelompok dilakukan berdasarkan jumlah peserta didik di kelas. Jika terdapat sekitar dua puluh peserta didik, guru membaginya menjadi tiga kelompok agar setiap kelompok memiliki jumlah anggota yang seimbang dan mampu menjalankan perannya. Guru juga menjelaskan bahwa setiap kelompok diberi waktu sekitar satu minggu untuk mencari dan mempelajari naskah sesuai judul yang telah mereka pilih. Waktu tersebut diberikan agar peserta didik dapat memahami alur cerita, mempelajari peran yang telah diberikan, dan mempersiapkan penampilan mereka secara baik.

d. Memberikan Penjelasan Tentang Kompetensi Yang Ingin Dicapai

Tahap Keempat, guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, setelah kegiatan *role playing*, peserta didik diharapkan mampu memahami materi tentang “Berkompetisi dalam kebaikan”, memahami konsep keluarga sakinah mawaddah warahmah, dapat meneladani perilaku saling menasihati dalam kebaikan, serta mampu mengaplikasikan sikap kasih sayang dalam kehidupan sehari-hari. Penjelasan ini sangat penting karena peserta didik menjadi tahu arah pembelajaran yang sedang mereka ikuti.

³Saidah, S.Pd.I., M.Pd. Guru Pendidikan Agama Islam “ wawancara” SMAS Alkhairaat Kalukubula, Tanggal 29 Juli 2025

Hal tersebut seperti yang disampaikan oleh Ibu Saidah pada saat diwawancara oleh peneliti bahwa:

Saya menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai oleh peserta didik. Setelah penggunaan metode role playing, peserta didik diharapkan memahami materi berkompetisi dalam kebaikan, konsep keluarga sakinah mawaddah warahmah, serta mampu meneladani sikap saling menasihati dan menerapkan kasih sayang dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya agar peserta didik tahu arah pembelajaran sehingga peserta didik lebih fokus dan tahu nilai apa yang harus mereka ambil dari proses pembelajaran tersebut.⁴

Berdasarkan wawancara tersebut diketahui bahwa penyampaian kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik diawal sangat penting karena membantu peserta didik memahami arah dan tujuan pembelajaran melalui penggunaan metode role playing tersebut.

e. Memanggil Para Peserta Didik Yang Sudah Ditunjuk Untuk Melakukan Skenario Yang Sudah Dipersiapkan.

Tahap Kelima, guru memanggil peserta didik yang telah ditunjuk untuk memerankan skenario yang telah dipersiapkan. Pada tahap ini, suasana kelas menjadi lebih hidup. Peserta didik yang tampil berusaha menampilkan perannya sebaik mungkin, sedangkan peserta didik lain memperhatikan dengan penuh antusias. Dalam skenario diperlihatkan sebuah keluarga yang menghadapi perbedaan pendapat. Sang ayah memberikan nasihat, sang ibu menyampaikan pendapat dengan lemah lembut, dan anak-anaknya menunjukkan sikap hormat serta mendahulukan kebaikan dalam setiap keputusan. Adegan seperti ini akan memberikan gambaran nyata kepada peserta didik mengenai bagaimana keluarga yang sakinah, mawaddah, dan warahmah dapat diwujudkan dengan cara berkompetisi dalam kebaikan.

⁴Saidah, S.Pd.I., M.Pd. Guru Pendidikan Agama Islam “wawancara” SMAS Alkhairaat Kalukubula, Tanggal 29 Juli 2025

f. Masing-Masing Peserta Didik Berada di Kelompoknya Sambil Mengamati Skenario Yang Sedang Diperagakan

Tahap enam, peserta didik yang berada di kelompok lain tetap berperan aktif dengan mengamati jalannya peran. Mereka memperhatikan sikap dan perilaku yang diperankan, lalu mencatat hal-hal yang penting.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan sebagian besar peserta didik memperhatikan jalannya peran dengan cukup baik. Peserta didik juga terlihat mencatat hal-hal penting terkait sikap dan perilaku yang diperankan oleh temannya. Secara keseluruhan tahap ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu menjalankan peran sebagai pengamat dengan baik

g. Guru kemudian memberikan kesimpulan umum.

Guru meluruskan jika ada pemahaman yang kurang tepat, menegaskan kembali inti dari materi Berkompotisi dalam kebaikan, dan menekankan bahwa berkompotisi dalam kebaikan adalah landasan penting untuk membangun keluarga sakinah mawaddah warahmah. Kesimpulan dari guru ini membuat peserta didik merasa bahwa kegiatan pembelajaran yang mereka lakukan memang bermanfaat dan bermakna, sehingga minat belajar mereka semakin meningkat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan guru memberikan penguatan diakhir kegiatan pembelajaran dengan meluruskan dengan beberapa pemahaman peserta didik yang masih kurang tepat, dari hasil observasi penjelasan guru mampu memberikan kejelasan konsep bagi peserta didik. Peserta didik tampak lebih memahami arah pembelajaran. Selain itu penguatan yang diberikan oleh guru terlihat memberikan dampak pada minat belajar peserta didik.

h. Evaluasi

Evaluasi dilakukan oleh guru dengan menilai sejauh mana keterlibatan peserta didik, pemahaman terhadap materi, dan keberanian mereka dalam berperan maupun berdiskusi. Evaluasi tidak hanya berupa penilaian hasil, tetapi juga apresiasi terhadap usaha peserta didik. Dengan begitu, peserta didik merasa dihargai dan terdorong untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran berikutnya.

Setelah pembelajaran selesai, biasanya ada namanya sesi tanya jawab pada peserta didik untuk melihat pemahaman mereka. Misalnya setelah bermain peran, saya tanyakan lagi apa yang mereka pahami dari adegan tersebut. Saya juga menanyakan pendapat mereka tentang metode ini, apakah mereka suka dan merasa terbantu. Menurut saya, umpan balik itu penting, karena guru perlu tahu sejauh mana peserta didik mampu dan berminat.⁵

Dari hasil wawancara di atas dapat dilihat bahwa pendidik biasanya mengadakan sesi tanya jawab setelah melakukan metode bermain peran. Tujuannya adalah untuk melihat sejauh mana peserta didik memahami materi. Misalnya, setelah kegiatan bermain peran, guru kembali menanyakan apa yang mereka pahami dari adegan tersebut. Guru juga menambahkan bahwa ia sering meminta pendapat peserta didik mengenai metode ini, apakah mereka menyukainya dan merasa terbantu dalam belajar. Guru menekankan bahwa umpan balik dari peserta didik sangat penting, karena dengan itu pendidik bisa mengetahui sejauh mana kemampuan dan minat belajar mereka berkembang. Sebagai tindak lanjut, guru biasanya memberikan soal dan mengadakan.

⁵Saidah, S.Pd.I., M.Pd. Guru Pendidikan Agama Islam “wawancara” SMAS Alkhairaat Kalukubula, Tanggal 29 Juli 2025

i. *Tahap Penutup*

Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar nilai-nilai yang dipelajari tidak hanya dipahami, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Guru menekankan bahwa keluarga sakinah mawaddah warahmah dapat diwujudkan jika setiap anggota keluarga senantiasa berkompetisi dalam kebaikan. Penutup yang penuh motivasi ini akan meninggalkan kesan positif bagi peserta didik, sehingga mereka lebih antusias untuk mengikuti pelajaran berikutnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tahap penutup memberikan motivasi kepada peserta didik dengan menekankan pentingnya menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari guru mengingatkan bahwa pembahasan mengenai berkompetisi dalam kebaikan tidak hanya dimaksudkan untuk dipahami secara teori, tetapi juga untuk diterapkan dilingkuan keluarga.

C. Hasil Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAS AlKhiraat Kalukubula

Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam adalah suatu strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif melalui kegiatan bermian peran (*role playing*) untuk memperagakan situasi atau peristiwa yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh dari Observasi dan wawancara yang dilakukan untuk mengetahui hasil penggunaan metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik di SMAS Alkhiraat Kalukubula maka peneliti melakukan pengumpulan data wawancara, terhadap guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas X.

Hasil wawancara dengan guru PAI, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik setelah penggunaan metode bermain peran (*role playing*). Metode ini secara efektif membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang sebelumnya sulit mereka pahami.

Hal ini sesuai yang dikatakan oleh Ibu Saidah selaku guru PAI di SMAS Alkhairaat kalukubula.

Hasil belajar peserta didik melalui penggunaan metode *role playing* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terhadap konsep *keluarga sakinah, mawaddah, warahmah*. Sebelum bermain peran, wawasan mereka masih terbatas dan belum memahami materi secara jelas. Setelah mengikuti kegiatan bermain peran, pengetahuan mereka meningkat karena terlibat langsung dalam pencarian naskah dan pelaksanaan peran dengan penuh tanggung jawab. Meskipun pada awalnya beberapa peserta didik tampak gugup dan belum mengetahui apa yang harus dilakukan, melalui latihan yang berulang kemampuan mereka semakin berkembang dan hasil belajar menjadi lebih baik.⁶

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat diketahui bahwa sebelum mengikuti metode *role playing* dan sesudah mengikuti metode *role playing*. Sesudah melaksanakan metode *role playing* pemahaman dan wawasan peserta didik tentang keluarga sakinah mawaddah warahmah bertambah .

Selain itu, pembelajaran dengan metode *role playing* juga mendorong komunikasi yang lebih lancar antaranggota kelompok. Peserta didik belajar membagi peran, mengatur waktu, serta menyesuaikan tanggung jawab masing-masing. Hal ini membuat mereka terlatih untuk bekerja sama dan menghargai

⁶Saidah, S.Pd.I., M.Pd. Guru Pendidikan Agama Islam “wawancara” SMAS Alkhairaat Kalukubula, Tanggal 29 Juli 2025

peran teman lainnya. Proses persiapan seperti mencari naskah, latihan, hingga pementasan menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kreativitas peserta didik.

Respon peserta didik terhadap penggunaan metode *role playing* menunjukkan antusiasme yang tinggi. Pada tahap awal, peserta didik masih tampak gugup dan cenderung bergantung pada hafalan teks. Namun, setelah melalui beberapa kali latihan, mereka menunjukkan perkembangan yang positif, yakni menjadi lebih percaya diri dan mampu bermain peran tanpa bergantung pada teks.⁷

Dari hasil wawancara diatas yang disampaikan oleh Ibu Saidah selaku guru PAI di SMA Alkhairaat kalukubula.

Dari hasil wawancara, bahwa respon peserta didik terhadap penggunaan metode *role playing* menunjukkan adanya peningkatan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahap awal, rasa gugup dan kecenderungan peserta didik bergantung pada hafalan teks merupakan hal yang wajar karena mereka belum terbiasa dengan model pembelajaran ini. Namun, setelah melalui beberapa kali latihan, terlihat adanya perubahan positif, yakni meningkatnya rasa percaya diri, keberanian tampil di depan kelas, serta tanpa harus mengandalkan teks.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas X diSMAS Alkhairaat Kalukubula, pada pertanyaan mengenai perasaan peserta didik apabila gurunya menggunakan metode *role playing* salah seorang peserta didik kelas X yang bernama Putra Andika menyampaikan pendapatnya:

Saya merasa senang saat mengikuti metode bermain peran, metode ini menyenangkan dan tidak membosankan. Metode bermain membantu saya memahami materi dengan memerankan tokoh dalam sebuah cerita, saya jadi

⁷Saidah, S.Pd.I., M.Pd. Guru Pendidikan Agama Islam “wawancara” di SMAS Alkhairaat Kalukubula, Tanggal 29 Juli 2025

lebih mudah memahami isi materi, terutama tentang akhlak dan nilai-nilai yang diajarkan dalam Pendidikan Agama Islam.⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, terlihat bahwa penggunaan metode bermain peran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Metode bermain peran membantu memahami materi dengan memerankan tokoh dalam sebuah cerita, terutama tentang akhlak dan nilai-nilai Islami.

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas X di SMAS Alkhaira'at Kalukubula, pada pertanyaan mengenai perasaan peserta didik apabila gurunya menggunakan metode *role playing* salah seorang peserta didik kelas X yang bernama Putri Aulia menyampaikan pendapatnya:

Awalnya saya merasa malu, tapi lama-lama jadi terhibur dan senang. Menurut saya metode ini bagus, soalnya bisa melatih cara akting dan cara bicara di depan teman-teman. Metode ini juga sangat membantu, minat belajar saya jadi bertambah dan saya bersemangat datang kesekolah karena diberi tugas berlatih bermain peran dengan teman-teman.⁹

Berdasarkan hasil wawancara, dengan peserta didik terlihat bahwa penggunaan metode bermain peran memberikan dampak positif terhadap peserta didik. Awalnya mereka merasa malu, namun seiring berjalannya waktu kegiatan ini justru menumbuhkan rasa senang dan terhibur. Peserta didik juga menilai metode ini bagus karena dapat melatih keterampilan akting serta kemampuan berbicara di depan orang lain. Sama hal juga dari hasil wawancara terhadap peserta didik kelas X

⁸Putra Andika, Peserta didik “*Wawancara*” di Ruang Kelas X SMAS Alkhaira'at Kalukubula. Tanggal 29 Juli 2025

⁹Putri Aulia, Peserta Didik “*Wawancara*” di Ruang Kelas X SMAS Alkhaira'at Kalukubula Tanggal 29 Juli 2025

di SMAS Alkhairaat Kalubula yang bernama Dwi Putri Ayu menyampaikan pendapatnya :

Saya merasa senang dan antusias dalam mencari materi yang berkaitan dengan tema, sehingga menumbuhkan semangat saya dalam belajar melalui metode bermain peran.¹⁰

Peserta didik yang lain sangat antusias dan semangat terhadap penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan semangat dan antusias belajar peserta didik.

Dari hasil wawancara terhadap peserta didik kelas X di SMAS Alkhairaat Kalukubula yang bernama Zakia Amanda Putri menyampaikan pendapatnya :
Perasaan saya senang, tidak merasa bosan karena seru dan bisa kerja sama dengan teman-teman, metode ini membuat saya lebih tertarik belajar PAI, karena terasa lebih menyenangkan ini membantu saya lebih mengerti.¹¹

Pendapat yang sama juga disampaikan oleh terhadap peserta didik kelas X di SMAS Alkhairaat Kalubula yang bernama Beby Aquila menyampaikan pendapatnya :

Saya merasa senang, karena ceritanya seru tidak bosan, tapi saya kesulitan menghafal dialog yang agak Panjang. Bisanya juga gugup waktu tampil didepan kelas. Tapi karena latihan Bersama teman-teman, lama-lama bisa.¹²

Dari hasil wawancara terhadap peserta didik kelas X SMAS Alkhairaat Kalukubula yang bernama Rahmat Hidayat menyampaikan pendapatnya:

Saya senang saat mengikuti metode bermain peran, hal yang paling saya sukai pas waktu berperan jadi anak, tapi metode ini belum membantu saya dalam memahami materi.¹³

¹⁰Dwi Putri Ayu, Peserta Didik “Wawancara” di Ruang Kelas X SMAS Alkhairaat Kalukubula Tanggal 29 Juli 2025

¹¹Zakia Amanda Putri, Peserta Didik “Wawancara” di Ruang Kelas X di SMAS Alkhairaat Kalukubula. Tanggal 29 Juli 2025

¹²Beby Aquila, Peserta Didik “Wawancara” di Ruang Kelas X di SMAS Alkhairaat Kalukubula. Tanggal 29 Juli 2025

¹³Rahmat Hidayat, peserta didik “Wawancara” di Ruang Kelas X di SMAS Alkhairaat kalukubula. Tanggal 29 Juli 2025

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik merasa senang dan antusias mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran karena kegiatan ini terasa seru, menyenangkan, serta mendorong kerja sama dengan teman-teman. Metode ini juga membuat sebagian peserta didik lebih tertarik belajar PAI dan membantu dalam memahami materi, meskipun ada yang merasa metode ini belum sepenuhnya membantu pemahaman.

Peningkatan minat belajar juga ini tidak hanya terlihat dari respons emosional peserta didik, tetapi juga dari indikator-indikator minat belajar yang diamati selama proses pembelajaran. Indikator peningkatan minat belajar yaitu perasaan senang peserta didik , ketertarikan peserta didik, perhatian peserta didik, dan keterlibatan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Peserta didik secara umum bahwa metode bermain peran membuat mereka merasa senang dan membuat mereka antusias untuk belajar pendidikan agama Islam. Metode bermain menunjukkan bahwa metode ini berhasil meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi. Sebelum bermain peran, banyak peserta didik merasa materi “Berkompetensi dalam kebaikan” dalam konteks keluarga sakinah mawaddah warahmah abstrak dan sulit dipahami. Namun, setelah memerankan drama , mereka menjadi lebih tertarik dan wawasan mereka tentang materi tersebut. Peningkatan minat juga terlihat dari tingkat perhatian peserta didik. Selama pementasan bermain peran peserta didik terlihat fokus dan serius mengamati teman-teman yang tampil. Peningkatan minat belajar terlihat juga pada keterlibatan peserta didik terlibat

langsung mulai dari proses mencari naskah, berlatihan bermain peran hingga bertanggung jawab penuh atas peran masing-masing.

Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan dalam penggunaanya. Salah satunya adalah keterbatasan sarana dan prasarana. Hal ini serupa yang disampaikan oleh Ibu Saidah

Misalnya, ketika peserta memerankan tokoh orang tua, seharusnya didukung oleh kostum dan properti yang sesuai agar suasana lebih hidup. Namun karena keterbatasan biaya dan fasilitas, peserta didik hanya menggunakan pakaian dan perlengkapan seadanya. Kendala lainnya adalah membutuhkan waktu yang lebih panjang. Akan tetapi, kendala tersebut tidak mengurangi minat dan semangat belajar peserta didik.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermanfaat peran meskipun menghadapi beberapa kendala, tidak menjadi penghalang dan keterbatasan itu tidak mengurai minat dan semangat belajar peserta didik.

¹⁴Saidah, S.Pd.I., M.Pd. Guru Pendidikan Agama Islam “wawancara” SMAS Alkhairaat Kalukubula, Tanggal 29 Juli 2025

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian observasi, dan wawancara yang dilakukan peneliti mengenai penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMAS Alkhairaat Kalukubula, maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Langkah-langkah penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas X di SMAS AlKhairaat Kalukubula dilakukan secara sistematis melalui tiga tahapan : a. Tahap pendahuluan , guru menyiapkan materi pendukung, media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru membuka pelajaran dengan salam, kemudian dilanjut dengan melakukan doa terlebih dahulu, dan melakukan absensi peserta didik , menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan, memberikan motivasi kepada peserta didik, guru memberikan beberapa pertanyaan. Tahap selanjutnya b. Tahap kedua dalam penggunaan metode *role playing* adalah kegiatan inti. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan, menjelaskan materi yang akan disampaikan, guru menjelaskan langkah-langkah metode *role playing*, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari teks drama pendek, peserta didik memerankannya sesuai tokoh-tokoh yang akan dilakoninya, peserta didik diminta maju untuk menunjukkan kemampuannya dalam mementaskan drama pendek, dan tahap tiga yaitu tahap penutup, Guru memberikan motivasi kepada peserta

didik agar nilai-nilai yang dipelajari tidak hanya dipahami, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Guru menekankan bahwa keluarga sakinah mawaddah warahmah dapat diwujudkan jika setiap anggota keluarga senantiasa berkompetisi dalam kebaikan.

2. Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik berdasarkan indikator minat belajar peserta didik yaitu peningkatan perasaan senang, peningkatan ketertarikan peserta didik, meningkatnya fokus peserta didik dan keterlibatan peserta didik saat proses pembelajaran pendidikan agama Islam.

B. Implikasi

1. Untuk Guru, diharapkan guru dapat terus mengembangkan dan penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, salah satunya metode bermain peran (*role playing*). Guru juga perlu memberikan bimbingan yang cukup agar setiap peserta didik dapat berperan dengan baik dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam materi.
2. Untuk peserta didik, perlu lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran metode role playing, seperti bermain peran, diskusi dan tanya jawab. Penulis berharap peserta didik saling memotivasi temanya untuk lebih semangat dalam belajar, aktif bertukar pendapat dan berbagai ilmu pengetahuan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
3. Untuk Sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pelaksanaan metode pembelajaran yang inovatif seperti bermain peran.

Dukungan dapat berupa penyediaan fasilitas, waktu, serta kebijakan yang mendukung terciptanya suasana belajar yang aktif dan kreatif.

4. Untuk Penulis selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti berikutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang penerapan metode bermain peran. Peneliti selanjutnya dapat meneliti pengaruh metode ini terhadap hasil belajar, motivasi, atau pembentukan karakter peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, Rahmat Hidayat dan, *Ilmu Pendidikan “Konsep Teori dan Aplikasinya.”* Cet. I; Medan: LPPPI, 2019.

Alvira, Erina Mifta Dkk,” Analisis Permasalahan Belajar : Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 2 no.1 (2024) :144.

Aris, *Ilmu Pendidikan Islam.* Cet. I; Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta, 2022.

Arwadi, Sapto Haryoko, Bahartiar, Fajar Arwadi, *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik & Prosedur Analisis).* Cet. I; Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar, 2020.

Ayatullah, “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara” 2 no. 2 (2020) : 214.

Bolota, Abdul Haris “Penerapan Metode Two Stay Two Stray Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pesan Pokok Surah Al-Qariah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan* 1 no. 5 (2023) : 1116-1129.

Chadijah, Siti “ Upaya Guru dalam mengkatakan kemampuan berbicara siswa melalui penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia” *Jurnal Al-Amar (JAA)* vol 4 No.2 (2023), 161-174

Fazilah, Nur, “ Efektifitas Penggunaan Metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem penceraaan di SMA 1 kuta cot glie aceh besar” (Jurusan Tarbiyah, UIN Ar-Raniry, Banda Aceh 2021) : 12-14.

Gustniawan, Perdanag Putra,“Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Ketrampilan Ibadah Shalat Peserta Didik Di SMA Sultan Agung 3 Semarang,” (Skripsi, Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Semarang 2023).

Hamzah, Muhammad Yasin, Sabaruddin Garancang, Andi Abdul “Metode dan Instrumen Pengumpulan Data”, *Journal of International Multidisciplinary Research* 2, no.3 (2024): 163.

Izdihara Ihsan H dkk, Penggunaan Metode Role-Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Tokoh Islam Dalam Kemerdekaan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Ma Nurul Huda Kelas 12. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 13 no 1 (2025), 102.

Khadijah, Nurwahyuni, Siti,“ Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelas II SD (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 2 MI Nahdiyah Desa Tanah Tinggi Kecamatan Tapung Hilir) 3 no.3 (2025) : 176.

Maani, Siti, "Pembelajaran Kooperatif Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PKKN Di SMP Negeri 1 Pemenang", *Jurnal Paedagogy* 9 No. 2 (2022) : 267.

Muhammad, "Ruang Lingkup Ilmu Pendidikan Islam," *Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 3, no. 1 (2021): 62.

Murdiyanto, Eko, *Metode Penelitian Kualitatif*. Cet. I; Yogyakarta: UPN "Veteran" Yogyakarta Press, 2020.

Nasution, Abdul Fattah, *Metode Penelitian Kualitatif*. Cet. I; Bandung: CV. Harva Creative, 2023.

Nurfauzi ,Yogi dkk, "Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Kurikulum Merdeka", *Journal on Educatian* 6 no.1 (2023) : 214.

Priantari, Nahdliatul Latifah, Ika " Implementasi Metode Role Playing untuk Mewujudkan Merdeka Belajar" *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1 no. 4 (2024) : 1-10.

Putri, Ayu Tiara dkk, "Pendampingan Implementasi Pembelajaran Berbasis Role Playing Pada Sistem Pertahanan Tubuh Di SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya", *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 2, no. 5 (2025) : 457-461.

Rachma, Nur ddk. "Semangat Belajar PAI dengan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) di SMKN 1 Setu Kabupaten Bekasi" (*Journal of Community Service and Empowerment*) Vol. 4 no.1 (2023) 77. <https://jurnal.universitasputrabangsa.ac.id/index.php/jcse/article/view/305/195>.

Rahmi, Imelda dkk, "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar, *Journal On Teacher Education* 2 No. 1 (2020) : 199.

Sa'diyah, Lena Lestari, Rika, "Minat Dan Motivasi Belajar Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Daarul Qur'An Internasional Kota Tangerang," *Seminar Nasional Penelitian 2021 Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 28 Oktober 2021, 4. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>

Tambun, Sara Indah Elisabet, Goncalwes Sirait, Janpatar Simamora, "Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab Iv Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua Dan Pemerintah", *Visi Ilmu Sosial dan Humaniora (VISH)* 1, no. 1 (2020): 83.

Tim Penyusun LPM, *Pedoman Penelitian Karya Tulis Ilmiah Skripsi, Tesis dan Disertasi (Edisi Revisi)*, (Palu: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu).

Usman, Asep Tutun dkk. “Efektivitas Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)”, *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara* 1 no. 2 (2024) : 1768.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

INSTRUMEN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

1. Sejak kapan SMAS Alkhairaat kalukubula berdiri ?
2. Berapa jumlah tenaga pendidik disekolah saat ini ?
3. Apakah sekolah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran ?
4. Berapa jumlah peserta didik secara keseluruhan disekolah ini ?
5. Bagaimana latar belakang sosial dan ekonomi mayoritas peserta didik ?
6. Bagaimana karakter atau semangat peserta didik secara umum menurut pengamatan Bapak ?
7. Kurikulum apa yang saat ini yang digunakan disekolah SMA Al khairaat kalukubula ?
8. Apakah ada kegiatan ekstrakurikuler keagaaman yang mendukung pembelajaran PAI ?
9. Apa visi misi utama SMAS Al khairaat Kalukubula ?

INSTRUMEN WAWANCARA GURU

1. Apa latar belakang Bapak/Ibu menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PAI ?
2. Bagimana Bapak/Ibu merancang dan melakasankan metode bermain peran dalam kelas ?
3. Menurut Bapak/Ibu materi pembelajaran PAI apa saja yang paling tepat untuk diajarkan dengan metode role playing Mengapa ?
4. Menurut bapak / Ibu, bagaimana respon peserta didik terhadap metode ini ?
5. Apa indikator yang bapak /ibu gunakan untuk menilai peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran ?
6. Bagaimana Bapak / Ibu mengevaluasi hasil belajar peserta didik melalui metode role playing
7. Bagaimana hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain peran .
8. Apa tantangan yang Bapak/Ibu hadapi dalam penggunaan metode role playing ?
9. Apa kelebihaan metode bermain peran dalam pemeblajaran PAI menurut Bapak/Ibu ?
10. Materi apa saja yang Bapak/Ibu ajarakan dalam metode bermain peran ?

INSTRUMEN WAWANCARA PESERTA DIDIK

1. Apakah kamu mengetahui apa itu metode bermain peran (role playing) ?
2. Bagaimana perasaanmu saat mengikuti kegiatan bermain peran dalam pelajaran PAI ?
3. Apakah metode ini membantu lebih tertarik untuk belajar PAI ? Mengapa ?
4. Apa yang paling kamu sukai dari metode bermain peran ?
5. Apakah metode bermain peran membantumu lebih memahami materi PAI ? Bisa berikan contohnya ?
6. Apa kesulitan dan kekurangan yang kamu rasakan menggunakan metode bermain peran ?



PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama : Mahfuza
TTL : Ketong, 25 Juli 2002
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Jl. Lapatta, Kalukubula
Judul :

NIM : 211010031
Jenis Kelamin : Perempuan
Semester : VI
HP : 082271592577

Judul I 15/07/2024

Efektifitas penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Alkhairat Kalukubula

Judul II

Pengaruh Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Alkahirat Kalukubula

Judul III

Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Terhadap Materi Menjauhi Pergaulan Bebas Pada Mata Pelajaran PAI Di SMA Al-Khairat Kalukubula

Kalukubula, 15 Juli 2024
Mahasiswa,

Mahfuza
NIM. 211010031

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan:

Pembimbing I : Drs. Rusli Tabunas, M.Pd.I.
Pembimbing II: Mudaimin, S.Id. M.Pd.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dan Pengembangan Kelembagaan

Dr. Naima, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197510212006042001

Ketua Jurusan,

Jumri Hi. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197205052001121009

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
NOMOR: 1250 TAHUN 2024

TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Presiden No 61 Tahun 2021, tentang Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
7. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
8. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu Nomor 529/Un.24/KP.07.6/11/2023 masa jabatan 2023-2027

M E M U T U S K A N

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

KESATU : Menetapkan saudara :
1. Drs. Rusli Takunas, M.Pd.I.
2. Mudaimin, S.Ud., M.Pd.
sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :
Nama : Mahfuza
NIM : 211010031
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
.Judul Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA AL-KHAIROAT KALUKUBULA

KEDUA : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;

KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2024

KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditelepon dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya

KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sigi
Pada Tanggal : 16 Juli 2024
Oukan,

Dr. Saepudin Mashuri., S.Ag.,M.Pd.I
NIP. 197312312005011070

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU
NOMOR : 541 TAHUN 2025

TENTANG
PENETAPAN TIM PENGUJI PROPOSAL SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan tim penguji proposal skripsi untuk menguji proposal skripsi mahasiswa pada ujian seminar proposal;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 39 Tahun 2021 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Datokarama Palu;
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
7. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu Nomor 529/Un.24/KP.07.6/11/2023 masa jabatan 2023-2027

M E M U T U S K A N

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU TENTANG PENETAPAN TIM PENGUJI PROPOSAL SKRIPSI FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU

KESATU : Menetapkan Tim Penguji Proposal Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu sebagai berikut :
1. Penguji : Dra. Retoliah, M.Pd.I.
2. Pembimbing I : Drs. Rusli Takunas, M.Pd.I
3. Pembimbing II : Mudaimin, S.Ud.,M.Pd.
untuk menguji Proposal Skripsi Mahasiswa
Nama : Mahfuza
NIM : 211010031
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA AL-KHAIROT KALUKUBULA

KEDUA : Tim Penguji Proposal Skripsi bertugas memberikan pertanyaan dan perbaikan yang berkaitan dengan isi, metodologi dan bahasa dalam proposal skripsi yang diujikan;

KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA UIN Datokarama Palu Tahun Anggaran 2025

KEEMPAT : Kepulusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila dikemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya

KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sigi
Pada Tanggal : 30 April 2025
Dekan

Prof. Dr. Saepudin Mashuri, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19731231 200501 1 070

KARTU SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) DATOKARAMA PALU

NAMA		: Mahyurza	
NIM		: 21100031	
PROGRAM STUDI		: Pendidikan Agama Islam	

NO.	HARI/TANGGAL	NAMA	JUDUL SKRIPSI	DOSEN PEMBIMBING		TANDA TANGAN DOSEN PEMBIMBING
				1	2	
1	Jumat, 08 September 2023	Nurma Yunita	Keterlibatan Ibu Bumah Terogen dalam Majelis Tolim Terhadap Pemahaman Pendidikan Agama Islam Siswa Anak dikeluarkan Duya Kecerdasan Tatong kele, Palu.	1. Dr. Hj. Rustina, S. Ag., M. Pd 2. Ardhiansyah, S. Pd., M. Pd		
2	Senin, 07 Desember 2023	Selvani J. Lainjong	Kemampuan Guru Dalam Mengelola Kertas Penda Penilaian Trich Kava V Di MI Alkitabiah Bontang	1. Drs. Andi Agusti- S. Ag., M. Pd 2. Fizzi Dzakiah, S. Pd., I. M. Pd		
3	Rabu, 16 Mei 2024	Sri Ratna Dian Mayangsari	Manusia (SDM) Pada Sekolah Pecat SD Impres 1 Gia Kal Paragi mulawey	1. Drs. Syariful M. A 2. Dr. Jilson S. Ag. M. Ag		
4	Kamis, 17 Mei 2024	Nurul Ilmi	The Effectiveness of Spotify PodCast to Improve Student's Listening Skill of the University Pauu	1. Nurul S. Pd., M. Pd., M. Sc., Ph.D 2. Zul Ami Rengar, S. Pd. M. Pd		
5	Kamis, 17 Mei 2024	Hestina Putri	Fenomenologi Dalam Masyarakat Rasa makan linear Matematika SMP	1. Nurul Picikhan, S. Pd., M. Pd 2. Yulita, S. Pd., M. Pd		
6	Kamis, 17 Mei 2024	Ispita Septiani	Kancangung Pembelajaran Matematika SMP pada Materi Persegi Panjang Linear	1. Nurul Picikhan, S. Pd., M. Pd 2. Yulita, S. Pd., M. Pd		
7	Kamis, 17 Mei 2024	Intan	Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa Pada Kelas Kelas XI IPA 1 dan Kelas XI IPA 2-Semester Genap	1. Rafiq Badilber, M. Pd 2. Yulita, M. Pd		
8	Jumat, 18 Mei 2024	Muhammad Zahir	Implementasi Kurikulum Merdeka pada mata Pelajaran PG Madrasah Agama Islam di SMP A1-A2 Baru Mandiri Kotam. Palu	1. Dr. Suciudin Nasihuri, S. Ag., M. Pd 2. Risqa E. Fitria, M. Ed.		
9	Senin, 20 Mei 2024	Rahmanawati	Layanan Pemberdayaan Komuniti dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa PAI di Sekolah Negeri Barito Utara Kotam. Palu	1. Dr. H. Asikat, M. Pd 2. Darmawiyah, M. Pd		
10	Senin, 20 Mei 2024	Zu'fara	Rengah Pemberdayaan Tugas Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Remaja Karakter PAI di SDN Karuboko Kecamatan Barat Kadukpentei Palu	1. Dr. Rustina, S. Ag., M. Pd 2. Rafiq Badilber, M. Pd		

Catatan : Kartu ini merupakan persyaratan untuk mendafat seminar menempuh ujian skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالـ

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kecamatan Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451460165

Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 12C2 /Un.24/F.I/PP.00.9/04/2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Undangan Menghadiri
Ujian Proposal Skripsi.

Sigi, 30 April 2025

Kepada Yth.

1. Drs. Rusli Takunas, M.Pd.I (Pembimbing I)
2. Mudaimin, S.Ud.,M.Pd. (Pembimbing 2)
3. Dra. Retoliah, M.Pd.I. (Penguji)
4. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Datokarama Palu

Di-

Palu

Assalamu'alaikum War. Wab.

Dalam rangka kegiatan Ujian Proposal Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Datokarama Palu yang akan di presentasikan oleh :

Nama : Mahfuzza
NIM : 211010031
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
No. Handphone : 082271592577
Judul Proposal Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA AL-KHAIROT KALUKUBULA

Maka dengan hormat diundang untuk menghadiri Ujian Proposal Skripsi tersebut yang Insya Allah akan dilaksanakan pada :

Hari/tanggal : Selasa, 06 Mei 2025
Waktu : 10.00 s/d Selesai
Tempat : Ruang Ujian Proposal Gedung FTIK

Wassalam,

a.n. Dekan
Sekretaris Jurusan
Pendidikan Agama Islam,

Zuhra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198712072023212034

Catatan : Undangan ini di foto copy 6 rangkap, dengan rincian:

- 1 rangkap untuk dosen pembimbing I (dengan proposal Skripsi);
- 1 rangkap untuk dosen pembimbing II (dengan proposal Skripsi);
- 1 rangkap untuk dosen penguji (dengan proposal skripsi)
- 1 rangkap untuk Ketua Jurusan;
- 1 rangkap untuk Subbag Umum Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;
- 1 rangkap Subbag Umum AKMAH Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;



**BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Selasa, 06 Mei 2025 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

Nama : Mahfuza
NIM : 211010031
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA AL-KHAIRAT KALUKUBULA
Pembimbing : I. Drs. Rusli Takunus, M.Pd.I
II. Mudaimin, S.Ud.,M.Pd.
Penguji : Dra. Retoliah, M.Pd.I.

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	89	Tambah pembahasan ttg ruang lingkup materi PAI
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN	85	Harapkan kara Efektivitas Langsing Penggunaan metode Role Playeng
3.	METODOLOGI	85	
4.	PENGUASAAN	92	
5.	JUMLAH	351	
6.	NILAI RATA-RATA	87,75	A

Sigi, 06 Mei 2025

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Jumri H. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720505 200112 1 009

Penguji,

Dra. Retoliah, M.Pd.I.
NIP. 19621231 199103 2 003

Catatan

Nilai Menggunakan Angka

1. 85-100 = A	6. 60-64 = C+
2. 80-84 = A-	7. 55-59 = C
3. 75-79 = B+	8. 50-54 = D
4. 70-74 = B	9. 0-49 = E (mengulang)
5. 65-69 = B-	



**BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Selasa, 06 Mei 2025 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

Nama : Mahfuza
NIM : 211010031
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA AL-KHAIROT KALUKUBULA
Pembimbing : I. Drs. Rusli Takunas, M.Pd.I
II. Mudaimin, S.Ud.,M.Pd.
Penguji : Dra. Retoliah, M.Pd.I.

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	7	
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN	7	
3.	METODOLOGI		
4.	PENGUASAAN		
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	90	

Sigi, 06 Mei 2025

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Jumri Hi Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720505 200112 1 009

Drs. Rusli Takunas, M.Pd.I
NIP. 19660406 199303 1 006

Catatan

Nilai Menggunakan Angka

1. 85-100 = A	6. 60-64 = C+
2. 80-84 = A-	7. 55-59 = C
3. 75-79 = B+	8. 50-54 = D
4. 70-74 = B	9. 0-49 = E (mengulang)
5. 65-69 = B-	



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالـ

STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Palolo Desa Pombewe Kec. Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165

Website : www.uindatokarama.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Selasa, 06 Mei 2025 telah dilaksanakan Seminar Proposal Skripsi:

Nama : Mahfuza
NIM : 211010031
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SM^A AL-KHAIRAAAT
KALUKUBULA.
Pembimbing : I. Drs. Rusli Takunas, M.Pd.I
II. Mudaimin, S.Ud.,M.Pd.
Penguji : Dra. Retoliah, M.Pd.I.

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	✓	
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN	✓	
3.	METODOLOGI	✓	
4.	PENGUASAAN	✓	
5.	JUMLAH	✓	
6.	NILAI RATA-RATA	90	

Sigi, 06 Mei 2025

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Jumri Hi. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720505 200112 1 009

Pembimbing II,

Mudaimin, S.Ud.,M.Pd.
NIP. 198612042023211014

Catatan

Nilai Menggunakan Angka

1. 85-100 = A	6. 60-64 = C+
2. 80-84 = A-	7. 55-59 = C
3. 75-79 = B+	8. 50-54 = D
4. 70-74 = B	9. 0-49 = E (mengulang)
5. 65-69 = B-	



DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Nama : Mahfuza
NIM : 211010031
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA AL-KHAIRAAT KALUKUBULA
Tgl / Waktu Seminar : Selasa, 06 Mei 2025/10.00 s/d Selesai

NO.	NAMA	NIM	SEM / PRODI.	TTD	KET.
1.	Yunita	211010011	PAI/8		
2.	Pirda S. Rebo	211010013	PAI/8		
3.	Nur Auniza Suyanto	211010002	PAI/8		
4.	Aulia Rini	211010093	PAI/8		
5.	Mega Idrus	211010009	PAI/8		
6.	Zulfiqar	211020028	PAI/8		
7.	Pirda S. Rebo	211010013	PAI/8		
8.	Andi Zulkifly	211010005	PAI/8		
9.	Akmal Hidayat I.P.	211010022	PAI/8		
10.	Moh. Sidiq	211010029	PAI/8		
11.	Eka Faridaganti	211220020	TMAT/8		
12.	Nur Padira	211010030	PAI/8		

Pembimbing I,

Drs. Rusli Takunas, M.Pd.I
NIP.19660406 199303 1 006

Pembimbing II,

Mudaimin, S.Ud.,M.Pd.
NIP. 198612042023211014

Sigi, 6 Mei 2025

Pengaji,

Dra. Retoliah, M.Pd.I
NIP. 19621231 199103 2 003

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Jumri Ibu. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720505 200112 1 009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI DATOKARAMA PALU

جامعة داتوكاراما الإسلامية الحكومية بالـ
STATE ISLAMIC UNIVERSITY DATOKARAMA PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Trans Palu-Paloalo Desa Pombewe Kecamatan Sigi Biromaru Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.uindatokaramapalu.ac.id, email : humas@uindatokarama.ac.id

Nomor : 2253 /Un. 24/F.I.B/PP.00.9/07/2025 Sigi, 2 Juli 2025
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian Untuk
Menyusun Skripsi

Yth. Kepala SMA AL-Khiraat Kalukubula

di
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Datokarama Palu :

Nama	:	Mahfuza
NIM	:	211010031
Tempat Tanggal Lahir	:	Ketong, 25 Juli 2002
Semester	:	VIII (Delapan)
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Alamat	:	Jl. Lapatta
Judul Skripsi	:	PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (RCLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA AL-KHIRAAT KALUKUBULA
No. HP	:	082271592577

Dosen Pembimbing :

1. Dr. Rusli Takunas, M.Pd.I.
2. Mudaimin, S.Ud.,M.Pd.

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Sekolah yang Bapak/Ibu Pimpin.

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,
a.n Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Pembangunan Kelembagaan



Naima, S.Ag., M.Pd

7510212006042001



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI SULAWESI TENGAH
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN MENENGAH WILAYAH I
KOTA PALU DAN KABUPATEN SIGI
SMAS ALKHAIRAAAT KALUKUBULA



Alamat : Jl. Guru Tua No. 234 Desa Kalukubula Kec. Sigi Biromaru Kabupaten Sigi NPSN 40200752 Kode Pos (0451) 94364
E-mail: smakalbu@gmail.com

SURAT PENGANTAR
Nomor : 6015/A-12/IX/2025

Kepala SMAS Alkhairaat di bawah naungan yayasan pendidikan Alkhairaat Kalukubula menerangkan bahwa ;

Nama : MAHFUZA
NIM : 211010031
Tempat Tanggal Lahir : Ketong, 25 Juli 2002
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Jl. Lapatta

Telah selesai melaksanakan Penelitian untuk memperoleh data dalam rangka Penyelesaian Skripsi dengan Judul "PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN MINTA BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAS ALKHAIRAAAT KALUKUBULA

Demikian surat keterangan ini saya buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Sigi, 30 September 2025
Kepala Sekolah

Drs. SALIM, M.Si



**DAFTAR HADIR SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2023/2024**

Nama : Mahfuza
NIM : 211010031
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal Skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA AL-KHAIKHAH KALUKUBULA
Tgl / Waktu Seminar : Selasa, 06 Mei 2025/10.00 s/d Selesai

NO.	NAMA	NIM	SEM / PRODI.	TTD	KET.
1.	Yunita	211010011	PAI/8		
2.	Pirda S. Rebo	211010013	PAI/8		
3.	Nur Annisa Suyanto	211010002	PAI/8		
4.	Aulia Rini	211010043	PAI/8		
5.	Mega Idrus	211010009	PAI/8		
6.	Zulfiqar	211020028	PAIA/8		
7.	Pirda S. Rebo	211010013	PAI/8		
8.	Andi Zulfitry	211010005	PAI/8		
9.	Aldinal Hidayat I.P.	211010022	PAI/8		
10.	Moh. Sidin	211010029	PAI/8		
11.	Eka Faridapanti	211220020	TMAT/8		
12.	Nur Farida	211010030	PAI/8		

Sigi, 6 Mei 2025

Pembimbing I,

Drs. Rusli Takunas, M.Pd.I
NIP. 19660406 199303 1 006

Pembimbing II,

Mudaimin, S.Ud., M.Pd.
NIP. 198612042023211014

Pengujii,

Dra. Retoliah, M.Pd.I
NIP. 19621231 199103 2 003

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Jurusan PAI,

Jumri H. Tahang Basire, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720505 200112 1 009

Table 4.4
Keadaan Pendidik

No.	Nama	JK	Jabatan	Bidang Studi
1.	Drs. Salim.M.Si	L	Kepala Sekolah	-
2.	Yekti Indarti, S.Pd	P	Guru	Fisika
3.	Drs. Katiran	L	Guru	Bhs. Indonesia
4.	Safi'I, Sos	L	Guru	Geografi
5.	Arison, S.Ag.	L	Guru	PAI
6.	Saidah, S.Ag.,M.Pd	P	Guru	PAI
7.	Tasriah, S.P., M.Pd	P	Guru	Biologi
8.	Marlin S.PdI	P	Guru	PKN
9.	Drs. Hasri	L	Guru	PJOK
10.	Mariam, SE	P	Guru	Ekonomi
11.	Wahyudin Lawero, S.Pi	L	Guru	Matematika
12.	Annisa Kusumaningrum, S.Pd	P	Guru	Kimia
13.	Vita Ningrum, S.Pd	P	Guru	BHS. Inggris
14.	Fitria, S.Pd	P	Guru	Geografi
15	Marlin, S.Pd	P	Guru	Bahasa Arab
16.	Sulastri, S.Pd	P	Guru	Seni Tari
17.	Inggit Apsari, S.Pd	P	Guru	Pendidikan Seni
18	Nurul Ramadhani, S.Pd	P	Guru	Matematika
19	Adit Anugrah	L	Guru	Sejarah

Sumber Data : Arsip TU SMAS Alkhairaat Kalukubula

DOKUMENTASI



Gambar 1. Tampak Depan SMAS Alkhairaat Kalukubula



Gambar 2. Penyerahan surat Izin penelitian











Gambar. 3 Proses Pembelajaran Menggunakan Metode Bermain Peran





Gambar 4. Wawancara peserta didik



Gambar 5. Wawancara Guru PAI



Gambar 6. Wawancara TU.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas

Nama : Mahfuza
TTL : Ketong, 25 Juli 2002
Agama : Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
NIM : 211010031
Alamat : Dusun II Ketong



Riwayat Pendidikan

- a. TK Desa Ketong
- b. SDN 3 Balesang Tanjung
- c. SMPN 7 Balaesang Tanjung
- d. SMAS Alkhaira'at Kalukubula
- e. Tercatat Sebagai Mahasiswa UIN Patokarama Palu

B. IDENTITAS KELUARGA

Ayah

Nama : Ridwaan
TTL : Ketong, 28 Juni 1962
Agama : Islam
Pekerjaan : Tani
Alamat : Desa Ketong, Kec. Baleasang Tanjung

Ibu

Nama : Isra
TTL : Ketong, 24 Oktober 1965
Agama : Islam
Pekerjaan : IRT
Alamat : Desa Ketong, Kec. Baleasang Tanjung