

ABSTRAK

Muhamad Mukhorrobin (1510110367). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus. Skripsi. Kudus: Jurusan Tarbiyah, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI). IAIN Kudus, 2021.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar fiqih karena guru dalam memberikan materi masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, mengisi LKS yang membuat siswa enggan belajar. Sehingga peneliti melakukan eksperimen pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah : 1) untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus. 2) untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental*) menggunakan *Non equivalent Control Group*. Adapun teknik pengumpulan data adalah metode angket dan dokumentasi. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS-1 25 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS-2 25 siswa sebagai kelas kontrol MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus. Teknik pengambilan sampel dengan cara teknik *sampling* jenuh. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *independent Sample T-test* dan uji *N-gain score*, yang sebelumnya di uji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-test* nilai *post test* pada bagian *Equal variances assumed* diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Sample T-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *role playing* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus, (2) berdasarkan hasil perhitungan uji *N-gain score* di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-gain score* untuk kelas eksperimen (metode *role playing*) adalah sebesar 58.1865 atau 58.2% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal 10% dan maksimal 91.30%. Sementara *N-gain score* untuk kelas kontrol (metode konvensional diskusi) adalah sebesar 19.4827 atau 19.5% termasuk dalam kategori tidak efektif. Dengan nilai *N-gain score* minimal 00% dan maksimal 50.00%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* (kelas eksperimen) cukup efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran fiqih pada siswa kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus. Sementara penggunaan metode konvensional yaitu metode diskusi (kelas kontrol) tidak efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran fiqih pada siswa kelas XI MA NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.

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