

ABSTRAK

Arief Nur Rohman. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam* (Penelitian Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kasokandel Kecamatan Kasokandel Kabupaten Majalengka).

Berdasarkan studi pendahuluan dapat diketahui bahwa partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam rendah. Hal ini ditandai dengan siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran, rendahnya antusiasme pada siswa serta minat siswa terhadap satu materi yang diajarkan. Selain pada masalah rendahnya partisipasi, model pembelajaran yang digunakan di kelas belum adanya variasi sehingga siswa tidak menjadi pelaku utama dalam pembelajaran. Hal ini berimplikasi pada siswa kurang bisa menyerap dan memahami materi dengan baik, siswa merasa jenuh dan bosan.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Penerapan model pembelajaran *role playing*. 2) Partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. 3) Pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap partisipasi siswa. 4) Faktor pendukung dan penghambat penerapan model pembelajaran *role playing*.

Penelitian ini bertitik tolak dari pemikiran bahwa tingkat partisipasi siswa dapat dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah model pembelajaran *role playing* diduga berpengaruh terhadap partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. sebab model pembelajaran ini mempunyai kelebihan di antaranya adalah mampu menarik perhatian siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*, sedangkan desain yang digunakan adalah *nonequivalent control group*. Adapun teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan studi dokumentasi. Sementara itu, teknik analisis data yang digunakannya adalah Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis, dan Uji N-Gain. Penelitian ini dilakukan pada Kelas XI SMA Negeri 1 Kasokandel dengan menggunakan dua sampel penelitian sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Penerapan model pembelajaran *role playing* berdasarkan hasil penyebaran angket diperoleh rata-rata 3,27, angka tersebut berada pada interval 2,60 – 3,39 artinya model tersebut tingkat keterlaksanaanya berada pada kategori baik. 2). Partisipasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diperoleh angka sebesar 3,35. Hal tersebut berdasarkan hasil uji N-Gain yang menunjukkan partisipasi siswa pada kategori tinggi. 3). Faktor pendukung penerapan model pembelajaran *role playing* adalah kemampuan guru, antusiasme dan minat siswa. Adapun yang menjadi faktor penghambatnya adalah penyediaan alat peraga, alokasi waktu, dan penyesuaian materi.

Kata kunci: *Role Playing*, Partisipasi Siswa, Pendidikan Agama Islam.