ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Smp Nurul Fikri Sendang Tulungagung" ini ditulis oleh Asmi'I Eko Wardani NIM.12306193051 Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah (FUAD), Universitas Negeri Islam Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, dibimbing oleh Dzinun Hadi, S.Sos.I, M.Pd

Kata Kunci: Pengaruh, Teknik Role Playing, Minat Belajar

Penelitian dalam skripsi ini dilatarbelakangai oleh adanya beberapa permasalahan terkait rendahnya minat belajar siswa. Hal ini tampak dari kurangnya antusiasme mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, yang berimplikasi langsung terhadap capaian prestasi belajar. Peneliti menyimpulkan bahwa rendahnya prestasi tersebut erat kaitannya dengan masih minimnya minat belajar siswa. Peryataan diperkuat oleh hasil wawancara dengan beberapa siswa yang menyatakan bahwa suasana pembelajaran di kelas sering terasa membosankan, monoton, dan kurang bervariasi dalam metode penyampaian materi. Kondisi tersebut membuat siswa cepat kehilangan fokus dan motivasi belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya serius dari pihak guru untuk melakukan inovasi pembelajaran, misalnya dengan menerapkan metode yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa, agar minat belajar dapat ditingkatkan secara optimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Apakah terdapat pengaruh dari teknik Role Playing untuk meningkatkan minat belajar pada siswa di SMP Nurul Fikri Tulungagung?". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari teknik Role Playing dalam meningkatkan minat belajar di SMP Nurul Fikri Tulungagung

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *one goup pretest-posttest* Lokasi penelitian terletak di Di SMP Nurul Fikri Sendang Tulungagung. Populasi adalah selruh siswa Di SMP Nurul Fikri Sendang Tulungagungyang berjulah 71 siswa. Teknik pengambilan sampel diakukan dengan purposive sampling. Ampel yang diabil adalah 41 siswa. Teknik pengumpulan data berupa kuisioner dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah (1) uji validitas instrument (uji validitas dan reliabilitas), (2) uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas), (3) uji hipotesis (uji t-test) dan (4) Uji N-Gain.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa Terdapat pengaruh dari teknik Role Playing untuk meningkatkan minat belajar pada siswa di SMP Nurul Fikri Tulungagung Hal ini berdasarkan hasil pengujian t-tes untuk minat belajar menunjukkan bahwasannya nilai signifikan (2-tailed) Sig. 0,001<0,005.

ABSTRACT

This thesis, entitled "The Effect of Role-Playing Techniques in Increasing Student Interest in Learning at Nurul Fikri Sendang Tulungagung Junior High School," was written by Asmi'I Eko Wardani, Student ID Number: 12306193051, Islamic Guidance and Counseling Study Program, Faculty of Ushuluddin Adab and Da'wah (FUAD), Sayyid Ali Rahmatullah Islamic State University of Tulungagung, supervised by Dzinun Hadi, S.Sos.I, M.Pd.

Keywords: Effect, Role-Playing Techniques, Interest in Learning

This thesis research was motivated by several issues related to students' low interest in learning. This is evident in their lack of enthusiasm in participating in learning activities, which directly impacts academic achievement. The researcher concluded that this low achievement is closely related to students' lack of interest in learning. This statement is supported by interviews with several students, who stated that the classroom learning environment often feels boring, monotonous, and lacks variety in the delivery methods. These conditions cause students to quickly lose focus and motivation to learn. Therefore, teachers need to make serious efforts to innovate learning, for example by implementing more interactive, enjoyable, and relevant methods to students' needs, to optimally enhance their learning interest.

Based on the background described, the research question is "Is there an effect of role-playing techniques on increasing students' learning interest at Nurul Fikri Middle School, Tulungagung?". The purpose of this study was to determine the effect of role-playing techniques on increasing students' learning interest at Nurul Fikri Middle School, Tulungagung.

This study used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest approach. The research location was Nurul Fikri Middle School, Sendang, Tulungagung. The population was all 71 students at Nurul Fikri Middle School, Sendang, Tulungagung. The sampling technique used was purposive sampling, with 41 students selected. Data collection methods included questionnaires and documentation. The data analysis techniques used were (1) instrument validity testing (validity and reliability testing), (2) prerequisite testing (normality and homogeneity testing), (3) hypothesis testing (t-test), and (4) N-Gain testing.

The results of this study indicate that the Role Playing technique has an effect on increasing student interest in learning at Nurul Fikri Middle School, Tulungagung. This is based on the results of the t-test for learning interest, which shows a significant value (2-tailed) Sig. 0.001 <0.005.

الملخص

أُعدّت هذه الرسالة، المعنونة "تأثير تقنيات لعب الأدوار في زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في مدرسة نور الفكري سيندانغ تولونغاغونغ الإعدادية"، من قِبل أسمي إيكو ورداني، رقم الطالب: 12306193051، من برنامج دراسات الإرشاد والتوجيه الإسلامي، كلية أصول الدين والأدب والدعوة، جامعة السيد علي رحمة الله الإسلامية الحكومية في تولونغاغونغ، بإشراف دزينون هادي، الحاصل على درجة الماجستير في الدراسات الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: التأثير، تقنيات لعب الأدوار، الاهتمام بالتعلم

جاءت هذه الرسالة البحثية في ضوء عدة قضايا تتعلق بانخفاض اهتمام الطلاب بالتعلم. ويتجلى ذلك في افتقارهم للحماس للمشاركة في أنشطة التعلم، مما يؤثر بشكل مباشر على التحصيل الدراسي. وخلص الباحث إلى أن هذا الانخفاض في التحصيل يرتبط ارتباطًا وثيقًا بانخفاض اهتمام الطلاب بالتعلم. يدعم هذا البيان مقابلاتٌ مع عددٍ من الطلاب، الذين أفادوا بأن بيئة التعلم الصفية غالبًا ما تكون مملةً ورتيبةً وتفتقر إلى التنوع في أساليب التدريس. تُسبب هذه الظروف فقدان الطلاب للتركيز والدافعية للتعلم بسرعة. لذلك، يجب على المعلمين بذل جهودٍ جادةٍ لتطوير التعلم، على سبيل المثال من خلال تطبيق أساليب أكثر تفاعليةً ومتعةً ومناسبةً لاحتياجات الطلاب، لتعزيز اهتمامهم بالتعلم على النحو الأمثل.

بناءً على الخلفية المذكورة، فإن سؤال البحث هو: "هل لتقنيات لعب الأدوار تأثيرٌ على زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في مدرسة نور الفكري الإعدادية، تولونج أجونج؟". هدفت هذه الدراسة إلى تحديد تأثير تقنيات لعب الأدوار على زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في مدرسة نور الفكري الإعدادية، تولونج أجونج.

استخدمت هذه الدراسة منهجًا كميًا باختبار قبلي وبعدي لمجموعة واحدة. كان موقع البحث مدرسة نور الفكري الإعدادية، سيندانج، تولونج أجونج. بلغ عدد طلاب المدرسة 71 طالبًا. استُخدمت العينة العمدية، حيث تم اختيار 41 طالبًا. وتضمنت أساليب جمع البيانات الاستبيانات والتوثيق. أما أساليب تحليل البيانات، فقد شملت: (1) اختبار صلاحية الأداة (اختبار الصدق والثبات)، (2) اختبار المتطلبات الأساسية (اختبار التجانس والتوزيع الطبيعي)، (3) اختبار الفرضيات (اختبار t)، و(4) اختبار كسب N. تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن أسلوب لعب الأدوار له تأثير على زيادة اهتمام الطلاب بالتعلم في مدرسة نور الفكري المتوسطة، تولونج أجونج. ويستند هذا إلى نتائج اختبار t لاهتمام التعلم، والذي يُظهر قيمة دالة إحصائيًا (ثنائية الذيل) Sig. 0.001 <0.005.