

## ABSTRAK

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek”** ini ditulis oleh Unun Lailatul Muthmainah NIM. 17201153491. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), IAIN Tulungagung dibimbing oleh Dr. H. Asrop Safi’I, M.Ag.

Kata kunci : Metode Pembelajaran *Role Playing*, Motivasi Belajar Fiqih , Hasil Belajar Fiqih

Penelitian dalam skripsi ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih. Proses pembelajaran dirasa kurang menarik, peserta didik tidak semangat dan kurang aktif dengan metode ceramah, sehingga berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian diperlukan perubahan yaitu salah satunya dengan perubahan penerapan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa serta menyukai mata pelajaran fiqih yaitu metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* merupakan sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan terlebih dahulu sehingga dilakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai situasi sosial tentang situasi sosial. Diharapkan dengan metode yang baru ini peserta didik termotivasi dan hasil belajar mencapai KKM yang sudah ditentukan.

Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah (1) Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek? (2) Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek? (3) Adakah pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek?

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek (2) Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek (3) Untuk mengetahui pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar fiqih peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Quasi eksperimen atau eksperimen semu, desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIPA 4 sebagai kelas eksperimen dan kelas X IIS 2 sebagai kelas kontrol MAN 1 Trenggalek. Teknik pengambilan sampel dengan cara *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes dan dokumentasi. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t-test dan uji manova, yang sebelumnya diuji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Berdasarkan perhitungan uji t angket motivasi diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* = 0,026 < 0,05 pada taraf signifikansi 5% sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima meskipun pengaruhnya

sangat lemah karena diambil minimal, (2) Berdasarkan perhitungan uji t *post test* diperoleh nilai  $sig.(2-tailed) = 0,000 < 0,05$  pada taraf signifikansi 5% sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek, (3) Berdasarkan perhitungan uji manova angket motivasi dan *post test* diperoleh nilai keempat p-value (sig) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 4 MAN 1 Trenggalek.

## **ABSTRACT**

Thesis with the title "**The Effect of Role Playing Method to the Motivation and Learning Outcomes Fiqih of the Students Class X MIPA 4 at State Islamic of Senior High School 1 Trenggalek.**" Was written by Unun Lailatul Muthmainah, Student Registered Number. 17201153491, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, Department of Islamic Education, State Islamic Institute (IAIN) Tulungagung. Advisor by Dr. H. Asrop Safi'i, M.Ag

**Keyword :** The Role Playing Learning Method, Motivation, Learning Outcomes

The research in this thesis is motivated by the low of motivation and learning outcomes of students in the subject of fiqh. The learning process is considered with the lecture method, so that it affects students motivation and learning outcomes. Thus changes are needed, one of which is by changing the application of learning methods that are more interesting and fun for students and like the subject of fiqh, namely the Role Playing method. The Role Playing method is a script less play, without prior training so that it is done spontaneously, the problem that is implanted is about the social situation with the theme the social situation. It is expected that with this new method the students motivation and learning outcomes reach the determined KKM.

Problem formulation in this thesis is (1) Is there are any influence of role playing method toward learning motivation of student of class X MIPA 4 at State Islamic of Senior High School 1 Trenggalek ? (2) Is there any influence of Role Playing method toward the learning outcomes fiqh of students of class X MIPA 4 at State Islamic of Senior High School 1 Trenggalek ? (3) Is there any influence of Role Playing method toward motivation and learning outcomes fiqh of students of class X MIPA 4 at State Islamic of Senior High School 1 Trenggalek ?

The purpose of this study is (1) To explain the effect of the Role Playing method on learning motivation of students in class X MIPA 4 at State Islamic of Senior High School 1 Trenggalek (2) To Explain the influence of the Role Playing method on the learning outcomes fiqh of students of class X MIPA 4 at State Islamic of Senior High School 1 Trenggalek (3) To explain the effect of the Role Playing method on the motivation and learning outcomes of fiqh students in class X MIPA 4 at State Islamic of Senior High School 1 Trenggalek.

This study used a quantitative approach with a type of Quasi experiment or quasi experimental, the design used is nonequivalent posttest-only control group design. The target of this study was student of class X MIPA 4 as the experimental class and class X IIS 2 as the control class at State Islamic of Senior High School 1 Trenggalek. The sampling technique is purposive sampling. Data collection techniques used are questionnaires, test and documentation. The hypothesis test used is the t-test and manova test, which were previously tested for prerequisites namely normality and homogeneity.

The result of this research indicate that (1) based on the calculation of motivation test t-test, the value of sig.(2-tailed)  $0,026 < 0,05$  at significance level 5%, so  $H_0$  is rejected Ha accept, (2) based on t test posttest obtained value sig.(2-tailed) =  $0,000 < 0,05$  at 5% signification level, so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted (3) based on the calculation of manova test questionnaire motivation and posttest obtained the fourth value of p-value (sig) is  $0,000 < 0,05$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$

accepted, meaning there is influence of Role Playing method to motivation and learning outcomes of student class X MIPA 4 at State Islamic of Senior High School 1 Trenggalek

## ملخص

البحث العلمي تحت الموضوع "تأثير طريقة لعب الأدوار (Role Playing) على التحفيز ونتائج التعلم في الفقه الطلاب الصف العاشر العلوم الطبيعية (MIPA) الرابعة المدرسة العالية الحكومية الواحدة ترنجاليك" قد كتبته عنون ليلة المطمئنة، رقم القيد ١٧٢٠١١٥٣٤٩١. قسم تعليم الإسلامية كلية التربية والعلوم التعليمية الجامعية الإسلامية الحكومية تولونج أحونج. تحت الإشراف أصراف سافعي الماجستير.

**الكلمات الإشارية:** طريقة لعب الأدوار، التحفيز تعلم الفقه ، نتائج تعلم الفقه

خلفية هذا البحث من خلال عدم وجود حوافز ونتائج التعلم من الطلاب تعلم الفقه. تعتبر عملية التعلم أقل جاذبية ، والطلاب ليسوا متحمسين وأقل نشاطاً مع طريقة الحاضرة ، بحيث تؤثر على تحفيز الطلاب ونتائج التعلم الطلاب. وبالتالي هناك حاجة إلى إجراء تغيير ، واحدة منها هي تغيير تطبيق طريقة التعلم التي هي أكثر إثارة للاهتمام وممتعة للطلاب ومثل تعلم الفقه ، وهي طريقة لعب الأدوار. طريقة لعب الأدوار هي لعبة بلا مسجلة ، دون تدريب مسبق بحيث تتم بشكل تلقائي ، المشكلة التي تزرع هي حول الوضع الاجتماعي حول الوضع الاجتماعي. من المتوقع مع هذه الطريقة الجديدة أن تصل حواجز الطلاب ونتائج التعلم إلى KKM المحددة.

مسائل هذه الدراسة : ١) هل هناك أي تأثير طريقة لعب الأدوار على التحفيز الطلاب الصف العاشر العلوم الطبيعية (MIPA) الرابعة المدرسة العالية الحكومية الواحدة ترنجاليك؟ ٢) هل هناك تأثير طريقة دور اللعب على نتائج تعلم الفقه في ؟ الصف العاشر العلوم الطبيعية (MIPA) الرابعة المدرسة العالية الحكومية الواحدة ترنجاليك؟ ٣) هل هناك تأثير على طريقة لعب الأدوار على التحفيز ونتائج التعلم للفقه من الطلاب الصف العاشر العلوم الطبيعية (MIPA) الرابعة المدرسة العالية الحكومية الواحدة ترنجاليك؟

أهداف هذه الدراسة : ١) لشرح تأثير طريقة لعب الأدوار على التحفيز الطلاب الصف العاشر العلوم الطبيعية (MIPA) الرابعة المدرسة العالية الحكومية الواحدة ترنجاليك. ٢) لشرح تأثير طريقة دور اللعب على نتائج تعلم الفقه في ؟ الصف العاشر العلوم الطبيعية (MIPA) الرابعة المدرسة العالية الحكومية الواحدة ترنجاليك. ٣) لشرح تأثير على طريقة لعب الأدوار على التحفيز ونتائج التعلم للفقه من الطلاب الصف العاشر العلوم الطبيعية (MIPA) الرابعة المدرسة العالية الحكومية الواحدة ترنجاليك.

تستخدم هذه الدراسة الوصف الكمي مع نوع من التجارب شبه أو شبه التجريبية ، والتصميم المستخدم هو تصميم مجموعة التحكم غير الخاضعة للسيطرة على بعد الاختبار فقط. كان الهدف من هذه الدراسة هو الطالب الصف العاشر العلوم الطبيعية (MIPA) الرابعة بصفتهم الفئة التجريبية والفئة 2 IIS X كفئة التحكم في المدرسة العالية الحكومية ترنجاليك. أسلوبأخذ العينات هي عن طريقأخذ العينات هادف. كانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة عبارة عن استبيانات واختبارات وواثيقه. اختبارات الفرضية المستخدم هو اختبارات t واختبارات مانوفا ، اللذان تم اختبارهما من قبل للمتطلبات المسبقة وهم الحالة الطبيعية والتجانس.

ونتائج هذا البحث هي : ١) بناء على لحساب اختبارات t ، حصل الاستبيان التحفيز على قيمة  $<0.05$  sig. (2-tailed) = 0.026٪ بحيث تم فرض صفرى ( $H_0$ ) وتم فرض مباشر ( $H_a$ ) على الرغم من أن التأثير كان ضعيفاً جداً لأن الألغام كانت ضئيلة، ٢) بناء على الحساب اختبار ما بعد الاختبار ، فإن قيمة sig.  $<0.05$  (2-tailed) = 0.000، وهذا يعني أن هناك تأثير على طريقة لعب الأدوار على نتائج التعلم الخاصة بالفئة الصف العاشر العلوم الطبيعية (MIPA) الرابعة المدرسة العالية الحكومية الواحدة ترنجاليك، ٣) بناء إلى الحساب اختبارات مانوفا ، حصل الاستبيان التحفيزي واختبارات ما بعد على القيمة الرابعة لقيمة sig (p) من  $<0.005$  ، بحيث يتم فرض صفرى (و يتم فرض صفرى (و يتم فرض صفرى)، وهذا يعني أن هناك تأثير على طريقة لعب

الأدوار على التحفيز ونتائج التعلم من الصف العاشر العلومالطبيعية (MIPA) الرابعة  
المدرسة العالية الحكومية الواحدة ترجماليك