

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Kreativitas Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung” ini ditulis oleh Nurul Afifah, NIM. 17201153188, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, Pembimbing Lailatuzz Zuhriyah, M.Fil.I. NIP. 19860528 201403 2 002

Kata kunci: Metode Role Playing, Kreativitas Belajar, Motivasi Belajar

Penelitian dalam skripsi ini dilatar belakangi oleh rendahnya tingkat kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dikarenakan beberapa faktor. Diantara faktor tersebut adalah metode pembelajaran kurang menarik, siswa tidak terlibat dalam proses pembelajaran, serta siswa kurang termotivasi untuk belajar karena menganggap Aqidah Akhlak membosankan. Dengan demikian diperlukan inovasi baru dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan metode *Role Playing*. Metode *Role Playing* merupakan sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan terlebih dahulu sehingga dilakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai tentang situasi sosial. Bermain peran dalam suatu pembelajaran dapat menjadikan siswa pasif menjadi lebih aktif dan dapat mengembangkan imajinasi dalam diri siswa, membangun percaya diri siswa, membuat semangat dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

Tujuan dalam penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung. 2) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung. 3) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung.

Metode penelitian: penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitiannya Eksperimen semu, variabel bebas: metode *role playing* (X), variabel terikat: kreativitas belajar (Y1) dan motivasi belajar (Y2). Populasi: seluruh siswa kelas VIII di MTsN 2 Tulungagung yang berjumlah 425 siswa. Sampling: *cluster random sampling*. Sampel: 71 siswa. Sumber data: responden dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data: observasi, angket dan dokumentasi. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *t-test* dan uji Manova.

Hasil penelitian: 1) Ada pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas belajar siswa, dibuktikan dengan $t_{hitung} 2,666 > t_{tabel} 1,995$ dengan signifikansi $0,10 < 0,05$. 2) Ada pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa, dibuktikan dengan $t_{hitung} 3,457 > t_{tabel} 1,995$ dengan signifikansi $0,001 < 0,05$. 3) Ada pengaruh metode *role playing* terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa, dibuktikan dengan $F_{hitung} 8,820 > F_{tabel} 3,13$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$.

ABSTRACT

Thesis with Title, “The Effect of *Role Playing* Methods on Creativity and Learning Motivation of Student in Aqidah Akhlak Subjects Class VIII at MTsN 2 Tulungagung” Written by Nurul Afifah, NIM. 17201153188. Department of Islamic Education, Faculty of Education, State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Lailatuzz Zuhriyah, M.Fil.I. NIP. 19860528 201403 2 002

Keyword: Role Playing Methods, Learning Creativity, Learning Motivation

The research in this thesis is motivated by the low level of student learning creativity in the Aqidah Akhlak subject due to several factors. Among these factors are learning methods that are less attractive, students are not involved in the learning process, and students are less motivated to learn because they consider Aqidah Akhlak boring. Thus new innovations in learning are needed, one of which is by using the *Role Playing* method. The Role Playing method is a scriptless play, without prior training so that it is done spontaneously, the problem that is implanted is about the social situation. *Role playing* in a learning can make passive students become more active and can develop imagination in students, build student confidence, create enthusiasm and enthusiasm of students in the learning process.

The purpose of the research is 1) to know whether there is effect or not *Role Playing* methods on learning creativity of student in Aqidah Akhlak Subjects Class VIII at MTsN 2 Tulungagung. 2) to know whether there is effect or not *Role Playing* methods on learning motivation of student in Aqidah Akhlak Subjects Class VIII at MTsN 2 Tulungagung. 3) to know whether there is effect or not *Role Playing* methods on creativity and learning motivation of student in Aqidah Akhlak Subjects Class VIII at MTsN 2 Tulungagung.

Research methods: this research uses a quantitative approach, the type of research Quasi Experiments, the independent variable: the method of *role playing* (X), the dependent variable: learning creativity (Y1) and learning motivation (Y2). Population: all class VIII students at MTsN 2 Tulungagung which numbered 425 students. Sampling: *cluster random sampling*. Sample: 71 students. Data source: respondent and documentation. Data collection techniques: observation, questionnaire and documentation. The hypothesis test used is *t-test* and the Manova test.

The results of the research: 1) There is the effect of the *role playing* method on student learning creativity, as evidenced by $t_{\text{count}} 2.666 > t_{\text{table}} 1.995$ with a significance of $0.10 < 0.05$. 2) There is the effect of the *role playing* method on student learning motivation, as evidenced by $t_{\text{count}} 3.457 > t_{\text{table}} 1.995$ with a significance of $0.001 < 0.05$. 3) There is the effect of the *role playing* method on creativity and student motivation, as evidenced by $F_{\text{count}} 8.820 > F_{\text{table}} 3.13$ with a significance of $0,000 < 0.05$.

عينة: واحد وسبعون طالبا. مصادي البيانات: الجيب والتوثيق. طريقة جمع البيانات: المشاهدة, والإستبان والتوثيق. تحليل البيانات: وإختبار t -test, وتحليل متعدّد المتغيرّات من التباين (MANOVA).

نتائج البحث: (١) هناك تأثير طريقة لعب الادوار لإبداع تعلّم الطلّاب, ثبت بقبل t متنوع $66,2 < t$ تاييل $995,1$ بأهميّة $10,0 > 0,05$ (٢) هناك تأثير طريقة لعب الادوار لإنجاز تعلّم الطلّاب, ثبت بقبل t متنوع $457,3 < t$ تاييل $995,1$ بأهميّة $10,0 > 0,05$ (٣) هناك تأثير طريقة لعب الادوار لإبداع و إنجاز تعلّم الطلّاب, ثبت بقبل F متنوع $8,8 < F$ تاييل $13,3$ بأهميّة $0,0 > 0,05$.