

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019” Skripsi ini ditulis oleh **Nur Fatimah**, NIM. 17201153357, Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, dibimbing oleh Dr. Hj. Sulistyorini, M.Ag.

Kata Kunci: *Role Playing, Keaktifan, Hasil Belajar*

Kondisi belajar yang diciptakan guru dalam proses pembelajaran dikelas turut berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah. Siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran rendah. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu di terapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara langsung dan ikut berpartisipasi di dalamnya. Dalam kegiatan belajar mengajar, guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar PAI siswa, salah satu metode pembelajaran yang melibatkan peran siswa adalah metode *Role Playing*.

Tujuan dalam penelitian skripsi ini adalah 1) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *Role Playing* terhadap keaktifan belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung. 2) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung. 3) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *Role Playig* terhadap keaktifan dan hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *Quasi eksperimen* (eksperimen semu). Populasinya adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung. Dalam pengambilan sampel digunakan teknik *purposive sampling*, dengan sampelnya adalah kelas VII-H sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII-D sebagai kelompok kontrol, dengan jumlah 63 siswa. Teknik dan instrumen pengumpulan data: 1) Dokumentasi; 2) Tes; dan 3) Angket. Instrumen penlitian berupa angket untuk mengukur keaktifan dan tes berupa *post test* untuk mengukur hasil belajar.

Hasil analisis data menunjukkan: 1) Ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung. Hal ini di tunjukan oleh nilai $t_{hitung} = 2,312$, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 2.021. karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak. 2) Ada pengaruh metode *Role Playing* terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung. Hal ini di tunjukkan oleh nilai $t_{hitung} = 3,388$, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah 2.021. karena $t_{hitug} > t_{tabel}$ maka H_0 di tolak. 3) Ada

pengaruh metode *Role Playing* terhadap keaktifan dan hasil belajar PAI siswa kelas VII SMPN 1 Kalidawir Tulungagung hal ini berdasarkan perhitungan uji Manova untuk keaktifan dan hasil belajar PAI di peroleh nilai keempat p-value (Sig) untuk *Pillai's Trace*, *Wilks Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* sebesar 0,001. Karena signifikansi < 0,05 maka H_0 di tolak.

الملخص

البحث العلمي بالموضوع "تأثير طريقة لعب الأدوار على فعالية ونتائج التعليم ل التربية الدين الإسلام لدى الطالب للصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية ١ كاليداويه تولونج أجونج للعام الدراسي ٢٠١٩/٢٠١٨" قد كتبته: نور فاطمة. رقم القيد: ١٧٢٠١١٥٣٣٥٧ . قسم تربية الدين الإسلام كلية التربية وعلوم التدريسية، جامعة الإسلامية الحكومية تولونج أجونج. المشرفة : الدكتورة الحاجة سولستيو ريني الماجستير.

كلمة الإرشادية : لعب الأدوار، فعالية، نتائج التعليم.

تؤثر ظروف التعلم التي يتم إنشاؤها بواسطة المعلم في عملية التعليم في الفصل أيضاً على فعالية ونتائج التعليم للطلاب. لا يزال اتجاه التعلم الحالي يتذكر على المعلم من خلال سرد القصص أو الحاضرات. يشارك الطالب بفاعلية أقل في عملية التعليم. لذلك، فإن مستوى فهم الطالب للموضوع منخفض. بناءً على ذلك، من الضروري تطبيق نظام التعليمية يتضمن دور الطالب مباشرةً والمشاركة فيه. في أنشطة التعليم، من أجل زيادة النشاط ونتائج التعليم لطلاب ل التربية الدين الإسلام، تمثل إحدى طرق التعلم التي تتضمن أدوار الطلاب في طريقة لعب الأدوار.

وأما أهداف البحث فيما يلي : (١) معرفة هل هناك تأثير طريقة لعب الأدوار على فعالية التعليم ل التربية الدين الإسلام لدى الطالب للصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية ١ كاليداويه. (٢) معرفة هل هناك تأثير طريقة لعب الأدوار على نتائج التعليم ل التربية الدين الإسلام لدى الطالب للصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية ١ كاليداويه. (٣) معرفة هل هناك تأثير طريقة لعب الأدوار على فعالية ونتائج التعليم ل التربية الدين الإسلام لدى الطالب للصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية ١ كاليداويه.

يستخدم هذا البحث المنهج الكمي. هذا النوع من البحث هو تجربة شبه. السكان هم جميع طلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية ١ كاليداويه. فيأخذ العينات ، تم استخدام تقنيةأخذ العينات المادفة ، وكانت العينة من الصنف-ه كمجموعة تجريبية و الصنف-د كمجموعة تحكم، مع ٦٣ طالباً. تقنيات جمع البيانات والأدوات: ١) الوثائق ؛ ٢) الاختبارات ؛ و ٣) استبيان. كانت أداة البحث في شكل استبيان لقياس النشاط واختبار في شكل اختبار آخر لقياس نتائج التعليم.

(١) هناك تأثير طريقة لعب الأدوار على فعالية التعليم ل التربية الدين الإسلام لدى الطلاب للصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية ١ كاليداوي، دالت بقيمة تحسبي = ٢٠٣١٢ حين أن تجدول عند مستوى الأهمية ٥٪ هو ٢٠٠٢١ . لأن تحسبي > تجدول أن H_0 رفضا. (٢) هناك تأثير طريقة لعب الأدوار على نتائج التعليم ل التربية الدين الإسلام لدى الطلاب للصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية ١ كاليداوي دالت بقيمة تحسبي = ٣,٣٨٨ ، حين أن تجدول عند مستوى الأهمية ٥٪ هو ٢٠٠٢١ . لأن تحسبي > تجدول أن H_0 رفضا. (٣) هناك تأثير طريقة لعب الأدوار على فعالية ونتائج التعليم ل التربية الدين الإسلام لدى الطلاب للصف السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية ١ كاليداوي حساب اختبار مانوف من أجل الفعالية ونتائج التعليم حصلت ل التربية الدين الإسلام على القيمة ذات القيمة الرابعة (سيغ) ل *Pillai's Trace, Wilk's Trace, dan Roy's Largest Root* قيمة ١ Lambda, Hotelling's Trace, dan Roy's Largest Root لأن الأهمية هي ٠٠٠١ ، يتم H_0 رفضا.

ABSTRACT

Thesis with Title, “**The Effect of Role Playing Methods on the Activity and Learning Outcomes of Islamic Education Students of Class VII of SMP 1 Kalidawir Tulungagung Academic Year 2018/2019**” Written by **Nur Fatimah**, NIM. 17201153357. Department of Islamic Education, Faculty of Education, State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor : Dr. Hj. Sulistyorini, M.Ag.

Keywords: *Role Playing, Activity, Learning Outcomes*

The conditions of learning that are created by the teacher in the learning process in class also influence the activeness and learning outcomes of students. The current learning tendency is still centered on the teacher by telling stories or lecturing. Students are less actively involved in the learning process. As a result the level of student understanding of subject matter is low. Based on this, it is necessary to implement a learning system that involves the role of students directly and participate in it. In teaching and learning activities, in order to increase the activity and learning outcomes of PAI students, one method of learning that involves student roles is the *Role Playing* method.

The purpose of the research is (1) to know is there The effect of *role playing* methods on the activity of Islamic Education Students of Class VII of SMP 1 Kalidawir Tulungagung. (2) to know is there the effect of *role playing* methods on the learning outcomes of Islamic Education Students of Class VII of SMP 1 Kalidawir Tulungagung. (3) to know is there the effect of *role playing* methods on the activity and learning outcomes of Islamic Education Students of Class VII of SMP 1 Kalidawir Tulungagung.

This research uses a quantitative approach. This type of research is *Quasi experiment*. The population is all seventh grade students of SMP 1 Kalidawir Tulungagung. In sampling, *purposive sampling* technique was used, with the sample being class VII-H as the experimental group and class VII-D as the control group, with 63 students. Data collection techniques and instruments: 1) Documentation; 2) Tests; and 3) Questionnaire. The research instrument was in the form of a questionnaire to measure activity and a test in the form of a *post test* to measure learning outcomes.

Research results (1) there is the effect of *role playing* methods on the activity of Islamic Education Students of Class VII of SMP 1 Kalidawir Tulungagung. This is indicated by the value of $t_{count} = 2.312$, while the table at the significance level of 5% is 2,021. because $t_{count} > t_{table}$ then H_0 is rejected. (2) there is the effect of *role playing* methods on the learning outcomes of Islamic Education Students of Class VII of SMP 1 Kalidawir Tulungagung. This is indicated by the value of $t_{count} = 3.388$, while the table at the significance level of

5% is 2,021. because $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ then H_0 is rejected. (3) there is the effect of *role playing* methods on the activity and learning outcomes of Islamic Education Students of Class VII of SMP 1 Kalidawir Tulungagung, this is based on the calculation of the Manova test for activeness and learning outcomes. PAI is given the fourth value of p-value (Sig) for *Pillai's Trace*, *Wilk's Lambda*, *Hotelling's Trace*, and *Roy's Largest Root* of 0.001. Because the significance is <0.05 , H_0 is rejected.